

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi informasi yang mengalami peningkatan setiap tahunnya bagi masyarakat akan menjadi bebas berinteraksi dan terbuka dalam hal pengetahuan informasi di dunia. Dengan adanya internet di era globalisasi pasca revolusi industri 4.0 teknologi informasi mempunyai peran penting serta pengaruh yang signifikan bagi kehidupan global. Dampak globalisasi salah satunya ialah kebebasan berinteraksi dalam teknologi informasi dan peran media berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia dan seluruh dunia, khususnya mahasiswa Universitas Negeri Jakarta (UNJ) yang juga termasuk masyarakat Indonesia.

Dengan adanya informasi yang selalu *update* termasuk kebudayaan di berbagai negara yang bisa diketahui dengan mencari berita diinternet dari banyaknya budaya yang populer diberbagai negara di dunia ini. Salah satunya budaya yang populer dan menjadi berkembang pesat serta memiliki pengaruh dari negara yang satu ke negara lain yaitu kebudayaan Jepang atau sering disebut *J-Pop*. Budaya Jepang selalu mengalami peningkatan terutama *anime* (animasi Jepang), *manga* (komik animasi Jepang) dan *cosplay* (kostum karakter animasi).

Dikalangan mahasiswa *anime*, *manga* dan *cosplay* sangat populer termasuk di Indonesia karena animasi anak, kostum *anime*, dan komik-komik yang beredar didominasi dari hasil karya orang Jepang. Kepopuleran

*J-Pop* di Indonesia menghasilkan banyak komunitas atau organisasi atau kelompok yang memiliki kegemaran *J-Pop* yang didalamnya mencakup kehidupan masyarakat Jepang seperti musik, pakaian, adat istiadat, kuliner, teknologi, pariwisata, bahasa dan lain-lain.

Salah satu yang menjadi daya tarik budaya Jepang adalah bahasa yang unik karena sering didengar saat menonton *anime*. Pengertian bahasa adalah suatu pernyataan seseorang dalam ucapan yang mewakili suatu kelompok tertentu dan berbeda dengan suatu kelompok lainnya (Juddi, 2019). Semua bahasa terus mengalami perubahan dan tidak ada satupun yang tidak mengalaminya, perubahan ini ada dikarenakan adanya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi perubahan ini biasanya untuk menyeimbangkan suatu sistem bahasa itu sendiri, dikarenakan suatu bahasa memiliki tingkatan-tingkatannya. Sesuatu yang diganti pada suatu bahasa akan menciptakan suatu ketidakseimbangan dan akan membuat adanya perubahan lagi pada tingkatan bahasa lainnya. Faktor eksternal juga mempunyai peranan dalam hal ini, ini dikarenakan adanya kata-kata yang panjang dan diringkas pada suatu masa tersebut sehingga menjadi lebih mudah digunakan dan terdengar lebih *fashionable* (Raymond Hickey, 2003).

Semua perubahan bahasa yang terjadi ini juga akan berdampak pada suatu budaya tertentu. Budaya adalah karakteristik dan pengetahuan suatu grup tertentu, meliputi bahasa, kepercayaan, makanan, kebiasaan sosial, musik dan seni. Budaya memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi dan

memiliki kelekatan pada suatu grup tertentu. Budaya menurut Matsumoto adalah seperangkat sikap, nilai, kepercayaan, dan tingkah laku yang dibagi kepada sekelompok orang, tetapi berbeda pada tiap individu yang disebarkan oleh suatu generasi kepada generasi berikutnya, sehingga hal ini terus menjalani perubahan seiring berjalannya waktu. Perubahan bahasa juga menyebabkan terjadinya perubahan pada suatu budaya (Juddi, 2019).

Seni yang dibudayakan setiap orang biasanya disukai banyak orang dan budaya yang disukai secara luas oleh banyak orang disebut budaya populer (Storey, 2006). Budaya yang menjadi suatu kegiatan sehari-hari akan menjadi suatu kebiasaan, mulai dari kehidupan bermasyarakat, bahasa dalam berinteraksi sosial, gaya berpakaian, olahraga, kuliner, teknologi, dunia hiburan, adat istiadat dan lain-lain. Budaya populer terdahulu yang diterima oleh kebanyakan masyarakat dunia ialah Amerika Serikat dengan mengembangkan industri hiburan yang dapat dinikmati oleh masyarakat dunia. Namun, kemudian perkembangan budaya yang populer memunculkan negara-negara selain Amerika Serikat yang juga berhasil menjadi pusat budaya populer seperti Jepang, Korea Selatan, India, dan negara-negara Arab.

Kegemaran mahasiswa terhadap *J-Pop* menciptakan penggemar tersendiri (*fandom*) yang biasa disebut dengan *wibu* dan *otaku*. Dalam beberapa tahun ini dengan kecanggihan teknologi sehingga dapat mengetahui lebih terkait budaya Indonesia maupun negara lain, banyak komunitas atau kelompok-kelompok penggemar (*fandom*), baik melalui

dunia nyata maupun dunia maya. Komunitas atau kelompok penggemar (*fandom*) ini bisa menunjukkan keeksistensiannya mereka dengan banyak cara, mulai dari mengubah gaya rambut, gaya bahasa, gaya berpakaian, kebiasaan yang dilakukan, meniru karakter fiksi, mengganti nama didunia maya sehingga dapat terlihat sama dengan idolanya, mempunyai akun media sosial yang mendeskripsikan kesukaannya terhadap suatu budaya dan lainnya. *J-Pop* mampu membentuk sebuah fenomena baru dan menghasilkan nilai-nilai baru yang diikuti oleh banyak orang, terkhusus mahasiswa.

Berkaitan dengan membentuk sebuah fenomena baru, penggemar *J-Pop* merupakan hal yang lumrah terjadi pada mahasiswa khususnya, namun penggemar *J-Pop* memiliki keunikan dalam hal karakteristik yang membuat dramaturgi pada kehidupan sosial penggemar *J-Pop* menjadi suatu kelaziman. Dramaturgi adalah suatu interaksi sosial dimaknai sama dengan pertunjukan teater atau drama di atas panggung. Manusia adalah aktor yang berusaha untuk menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain, melalui pertunjukan dramanya sendiri (Widodo, 2010). Dramaturgi yang dimaksud ialah sandiwara kehidupan yang disajikan oleh manusia. Situasi dramatik yang seolah-olah terjadi di atas panggung sebagai ilustrasi untuk menggambarkan individu-individu dan interaksi yang dilakukan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Secara ringkas dramaturgi merupakan pandangan tentang kehidupan sosial sebagai serentetan pertunjukan drama dalam sebuah pentas. Jadi para penggemar *J-Pop* yang

merupakan anggota *Jakarta Japan Lunatic Club* sedang menjadi aktor drama dengan memerankan yang bukan peran sebenarnya saat di kampus.

Komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club (JJLC)* UNJ pada mulanya didirikan oleh beberapa mahasiswa Fakultas Teknik UNJ dengan membuat kelompok mengatasnamakan para penggemar budaya Jepang (*J-Pop*) dengan mengekspresikan kegemarannya. Dengan adanya komunitas tersebut membuat mahasiswa mempunyai wadah baru untuk berkumpul dengan mahasiswa lain yang memiliki kegemaran sama di lingkungan UNJ. Dari memiliki nama panggilan Jepang, berdandan ala karakter atau tokoh nyata maupun fiksi Jepang, menghabiskan waktu dan materi hanya untuk memuaskan kegemarannya, menjadikan Jepang sebagai kiblat budaya kegemarannya, dan meniru kehidupan bermasyarakat di Jepang. Dari kesamaan kegemaran tersebut menjadikan *Jakarta Japan Lunatic Club (JJLC)* tempat berkumpul tanpa memandang latar belakang seseorang termasuk suku, agama, ras dan antar golongan (SARA).

Dalam komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club (JJLC)* memiliki divisi-divisi yang penting agar terkonsentrasi pada bidang yang diminatinya, divisinya ada 4 yaitu divisi budaya, divisi cosplay, divisi animanga dan divisi game. Divisi budaya berfokus pada pembelajaran mengenai budaya Jepang dan pengetahuan sosial di dalam masyarakat Jepang, divisi *cosplay* berfokus pada karakter *anime* (animasi Jepang) dengan berbagai pembelajaran atribut-atribut yang dikenakan, divisi animanga berfokus pada bidang seni gambar dan lukisan mengenai karakter

*anime* ataupun *J-Pop*, sedangkan divisi game berfokus pada permainan yang ada di Jepang mulai dari yang tradisional sampai yang modern.

Penelitian ini penting dilakukan karena untuk mengetahui secara lebih mendalam permasalahan dramaturgi yang dilakukan oleh para penggemar *J-Pop* yang merupakan anggota JJLC saat di kampus, dengan tujuan adanya pemecahan masalah untuk mengatasi dramaturgi tersebut. Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan, terkumpul sebanyak 31 responden yang merupakan anggota *Jakarta Japan Lunatic Club* dari berbagai fakultas dengan hasil sebagai berikut; sebanyak 74,2% responden menyatakan tidak akan menunjukkan hal-hal yang berkaitan dengan *J-Pop* (Budaya Jepang) ketika sedang mengajar dan sebanyak 25,8% akan menunjukkan hal tersebut, kemudian sebanyak 64,5% responden menyatakan tidak memanfaatkan media sosial untuk menunjukkan responden menyukai *J-Pop* (Budaya Jepang) dan sebanyak 35,5% menyatakan akan memanfaatkan media sosial tersebut, lalu sebanyak 58,1% responden menyatakan tidak terbuka pada mahasiswa lain dalam menggemari *J-Pop* (Budaya Jepang) dan sebanyak 41,9% menyatakan terbuka dalam menggemari *J-Pop* (Budaya Jepang), dan yang terakhir khusus responden perempuan berhijab sebanyak 75% akan mengganti gaya berpakaian saat *cosplay* (kostum karakter animasi Jepang) sedangkan 25% tidak akan mengganti gaya berpakaian saat *cosplay* (kostum karakter animasi Jepang). Serta berdasarkan hasil pra wawancara dari ketua *Jakarta Japan Lunatic Club* (JJLC) periode 2017-2018, Prahutri Nadiah Puspita

atau yang biasa dipanggil Nadia memberikan penjelasan dan informasi terkait dengan mahasiswi berhijab yang merupakan anggota *Jakarta Japan Lunatic Club (JJLC)*. Nadia menuturkan ada lebih dari lima anggota berhijab yang melepaskan hijabnya saat menggunakan *cosplay* (kostum karakter animasi Jepang), hal tersebut dikarenakan berbagai alasan seperti dengan *cosplay*, anggota tersebut dapat mengekspresikan diri tanpa adanya peraturan yang mengikat terkait hijab karena komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club (JJLC)* tidak berkaitan dengan agama seseorang, namun lebih kearah kreativitas anggota penggemar *J-Pop* yang dibebaskan dalam komunitas tetapi tidak menyalahi peraturan perundang-undangan negara.

Dari uraian yang telah dijelaskan di atas, diketahui bahwa *J-Pop* merupakan suatu kebiasaan baru yang dapat memengaruhi kehidupan sosial penggemarnya. Pengaruh tersebut tidak hanya berdampak pada suatu kelompok tapi juga berdampak pada individual dalam kehidupan pribadi maupun bermasyarakat. Namun, saat berada di kampus para penggemar *J-Pop* tidak menunjukkan kegemarannya, ada faktor yang mempengaruhi mahasiswa penggemar budaya Jepang tidak menjalani kehidupan seperti penggemar *J-Pop* saat di kampus. Dalam peraturan kampus yang menampilkan tata cara berpakaian saat perkuliahan, yakni mahasiswa dan mahasiswi dilarang mewarnai rambut dan menggunakan wig, dilarang menggunakan kaus dan celana pendek, dilarang menggunakan sandal, serta khusus mahasiswi dilarang menggunakan pakaian ketat dan rok mini, untuk mahasiswi berhijab penggunaan hijabnya harus sesuai norma dalam

masyarakat. Hal tersebut yang membuat anggota JJLC tidak dapat mengekspresikan penampilannya dan anggota JJLC yang merupakan mahasiswa UNJ harus mematuhi peraturan yang ada di kampus UNJ. Peneliti juga ingin melihat bagaimana cara penggemar *J-Pop* dalam melakukan interaksi dan berperilaku dengan teman sesama penggemar budaya Jepang dan mahasiswa umum. Mahasiswa penggemar *J-Pop* akan menyesuaikan dengan gaya kehidupan bermasyarakat pada umumnya. Peneliti melihat UNJ menjadi lokasi yang sesuai dengan penelitian karena UNJ dikenal dengan kampus pendidikan dan intelektual sehingga selayaknya mahasiswa umum dengan bebas menjalani hobinya masing-masing. UNJ bersifat heterogen dan memiliki masyarakat kampus yang multikultural, hal tersebut menjadi nilai tambah pada kampus pendidikan. Melihat hal ini, penulis kemudian mencoba melakukan penelitian yang berjudul **Fenomena Dramaturgi pada Kehidupan Sosial Penggemar *J-Pop* di Kalangan Mahasiswa (Studi pada Komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club* di UNJ).**

## **B. Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, peneliti merumuskan masalah penelitian “Mengapa anggota komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club* yang merupakan Mahasiswa UNJ melakukan dramaturgi pada kehidupan sosialnya saat di kampus?”

### C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi fenomena dramaturgi pada kehidupan sosial penggemar *J-Pop* di kalangan mahasiswa UNJ yang tergabung dalam komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club (JJLC)* saat di kampus, antara lain :

- a. Faktor Internal
  - 1) Interaksi sosial
  - 2) Perilaku Sosial
- b. Faktor Eksternal
  - 1) Lingkungan Kampus
  - 2) Komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club (JJLC)*

### D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Dari uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ialah mengidentifikasi fenomena dramaturgi pada kehidupan sosial penggemar *J-Pop* di kalangan mahasiswa UNJ dan kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

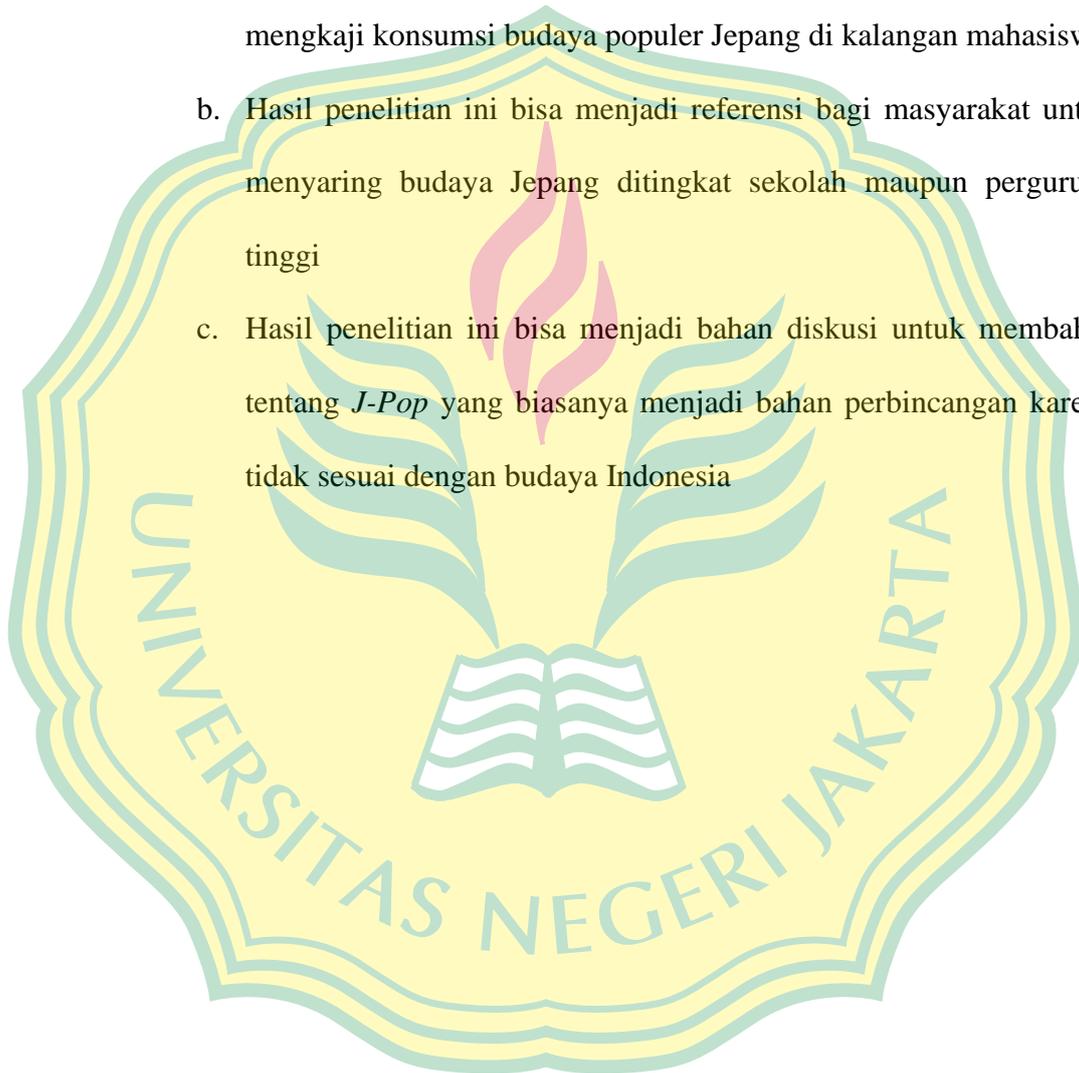
#### 1. Kegunaan Teoretis

- a. Memberikan kontribusi terhadap berkembangnya ilmu pengetahuan tentang *J-Pop*
- b. Menambah wawasan tentang kehidupan penggemar *J-Pop* khususnya di kalangan mahasiswa UNJ

- c. Dapat digunakan sebagai penelitian relevan, untuk penelitian selanjutnya

## 2. Kegunaan Praktis

- a. Hasil penelitian bisa menjadi referensi bagi mereka yang ingin mengkaji konsumsi budaya populer Jepang di kalangan mahasiswa
- b. Hasil penelitian ini bisa menjadi referensi bagi masyarakat untuk menyaring budaya Jepang ditingkat sekolah maupun perguruan tinggi
- c. Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan diskusi untuk membahas tentang *J-Pop* yang biasanya menjadi bahan perbincangan karena tidak sesuai dengan budaya Indonesia



## E. Penelitian Yang Relevan

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Yang Relevan**

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian (Tahun)	Tahun	Metode dan Hasil Penelitian	Kajian Persamaan	Kajian Perbedaan
1.	Hakimmatul Fatonah	Gaya Hidup Penggemar <i>Manga</i> dan <i>Anime</i>	2018	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan pengamatan mendalam. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa karakteristik gaya hidup penggemar <i>manga</i> dan <i>anime</i> berasal dari pengalaman dan pengamatan mereka, serta adanya faktor internal dan eksternal yang memengaruhi penggemar yang merupakan anggota <i>Jakarta Japan Lunatic Club (JJLC)</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas salah satu budaya Jepang yaitu <i>Anime</i> dan <i>Manga</i></li> <li>- Subjek penelitian yang digunakan adalah mahasiswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian Hakim menggunakan metode penelitian Kualitatif deskriptif sedangkan peneliti menggunakan metode</li> </ul>

					<p>penelitian Kualitatif.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Penelitian hakim lebih fokus pada gaya hidup penggemar <i>anime</i> dan <i>manga</i> sedangkan penelitian berfokus pada perbedaan interaksi dan perilaku antara di komunitas dengan di lingkup mahasiswa umum UNJ</li></ul>
--	--	--	---	--	---

2.	Dhitari Putri	Peran <i>Anime</i> “ <i>Slice Of Life</i> ” Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara	2020	Penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode wawancara, dokumentasi, dan observasi. Selain itu peneliti juga menggunakan metode sampel non probabilitas yaitu bola salju ( <i>snowball sampling</i> ) dimana peneliti secara acak menghubungi beberapa responden yang memenuhi kriteria dan meminta untuk merekomendasikan teman ataupun kenalan mereka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peran <i>anime</i> yang menimbulkan perubahan gaya hidup pada mahasiswa yang hobi menonton <i>anime</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas kepopuleran salah satu budaya Jepang yaitu <i>anime</i></li> <li>- Tempat meneliti di komunitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis penelitian Dhitari ialah deskriptif dengan kualitatif</li> <li>- Tempat penelitian dibeda Universitas</li> <li>- Dhitari menggunakan metode sampel nonprobabilitas</li> </ul>
3.	Ida Aisyah	<i>Anime</i> dan Gaya Hidup Mahasiswa	2019	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif seputar <i>anime</i> maupun budaya Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>anime</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas kepopuleran salah satu budaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian Ida dilakukan dengan metode</li> </ul>

				mempengaruhi gaya hidup mahasiswa dalam aktivitas sehari-hari seperti dalam belajar, berpakaian, berbicara, makan, dan bersosialisasi. <i>Anime</i> mempengaruhi pandangan mahasiswa terhadap pekerjaan, hubungan pertemanan, kriteria pasangan, dan bangsa Jepang.	Jepang yaitu <i>anime</i> dan <i>cosplay</i> - Ida melakukan penelitian pada komunitas Jepang dikalangan mahasiswa	kualitatif deskriptif - Tempat penelitian dilakukan dibeda Universitas
4.	Dina Khairunnisa	Budaya <i>K-Pop</i> dan Kehidupan Sosial Remaja	2019	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif kegiatan-kegiatan mereka seputar <i>K-Pop</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya <i>K-Pop</i> dapat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa, dan interaksi dengan keluarga yakni budaya <i>K-Pop</i> membuat mahasiswa menjadi cenderung lebih individual, hasrat dan prestasi belajar yakni budaya	- Membahas terkait budaya populer - Penelitian Dina membahas Kehidupan sosial terutama perilaku sosial	- Perbedaan pada budaya yang diteliti antara <i>J-Pop</i> dan <i>K-Pop</i> - Penelitian Dina menggunakan metode kualitatif deskriptif

				<i>K-Pop</i> mempengaruhi hasrat mahasiswa dalam belajar.		
5.	Indah Permata Sari	Pengaruh Terpaan <i>Anime</i> Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (IOC)	2017	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei dan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terpaan <i>anime</i> di media massa memiliki pengaruh yang tinggi terhadap gaya hidup perilaku anggota IOC episode UIN Jakarta.	- Penelitian membahas tentang penggemar <i>J-Pop</i> yakni Otaku	- Penelitian Indah lebih fokus membahas tentang pengaruh tayangan media masa - Penelitian Indah menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif
6.	Ajriya Aliyah Rosmala	Pengaruh Budaya Populer <i>J-</i>	2020	Penelitian ini membahas mengenai pengaruh <i>J-Pop</i> sebagai <i>soft power</i> Jepang terhadap band di Malang.	- Penelitian Ajriya membahas	- Penelitian Ajriya lebih memfokuskan

		<p><i>Pop</i> Sebagai <i>Soft Power</i> Jepang Terhadap Band <i>J-Pop</i> Di Malang</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan budaya populer dan <i>soft power</i> dengan <i>J-Pop</i> sebagai objeknya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan data berupa hasil kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>J-Pop</i> sebagai <i>soft power</i> Jepang telah berhasil mempengaruhi band-band di daerah Malang. Hal ini karena <i>J-Pop</i> memiliki nilai universal dan daya tarik tersendiri.</p>	<p>mengenai <i>J-Pop</i> atau budaya Jepang - Penelitian juga membahas tentang budaya populer</p>	<p>pada pengaruh <i>J-Pop</i> terhadap band <i>J-Pop</i> di Malang</p>
--	--	---	---	---	--

## F. Kerangka Konseptual

### 1. Konsep Fenomena Kehidupan Sosial

Fenomena adalah secara etimologis, istilah fenomena berasal dari kata Yunani yaitu *phaenesthai* yang artinya adalah memunculkan, meninggikan, menunjukkan dirinya sendiri. Istilah fenomena juga dibentuk dari istilah *Phaino* yang artinya membawa pada cahaya, menunjukkan dirinya sendiri di dalam dirinya, totalitas dari apa yang tampak di balik kita dalam cahaya.

Objek yang muncul dalam kesadaran berbau dengan objek yang ada secara alamiah, sehingga makna diciptakan dan pengetahuan dikembangkan. Suatu hubungan berada antara yang ada dalam kesadaran yang disadari dan apa yang berada dalam dunia. Apa yang muncul dalam kesadaran adalah realitas absolut sedangkan apa yang muncul di dunia adalah suatu produk belajar.

Fenomena adalah suatu tampilan objek, peristiwa, dalam persepsi. Sesuatu yang tampil dalam kesadaran. Bisa berupa hasil rekaan atau kenyataan. Fenomena adalah apa saja yang muncul dalam kesadaran. Fenomena dalam konsepsi Huesserl adalah realitas yang tampak, tanpa selubung atau tirai antara manusia dengan realitas itu. Fenomena yaitu realitas yang menampakkan dirinya sendiri kepada manusia. Sementara itu, dalam menghadapi fenomena manusia melibatkan kesadarannya dan kesadaran selalu berarti kesadaran akan sesuatu (realitas) (Technische Universtitat Munchen, 2018).

Kehidupan sosial adalah kehidupan yang didalamnya terdapat unsur-unsur sosial atau kemasyarakatan. Sebuah kehidupan disebut sebagai kehidupan sosial jika terdapat interaksi antara individu satu dengan individu lainnya, dan dengannya terjadi komunikasi yang kemudian berkembang menjadi saling membutuhkan kepada sesama. Dalam hal yang terjadi di lapangan, kehidupan sosial sangat erat kaitannya dengan bagaimana bentuk kehidupan itu berjalan.

**a. Interaksi Sosial**

Manusia membutuhkan suatu kehidupan sosial dari manusia lainnya. Manusia perlu berhubungan dengan manusia lainnya dengan baik dengan menggunakan bahasa lisan maupun bahasa isyarat. Dengan demikian terjadilah proses sosial. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling memengaruhi antarmanusia. Proses sosial akan terjadi jika ada interaksi sosial, sebab tanpa ada interaksi tidak akan mungkin ada kehidupan yang berdampingan.

Interaksi sosial merupakan hal penting dalam kehidupan bersama di dalam masyarakat. Bertemunya seseorang dengan orang lain atau kelompok lainnya, kemudian mereka saling berbicara, bekerjasama, dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama. Kegiatan itu dapat dikatakan sebagai proses interaksi sosial yang menjadi dasar proses sosial. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang

perorangan, antara kelompok manusia, atau antara orang perorangan dan kelompok manusia. Jika dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai saat itu. Mereka saling bertegur sapa, berjabat tangan, dan saling berbicara. Aktivitas semacam itu merupakan bentuk interaksi sosial (Sudariyanto, 2010).

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

- 1) Adanya kontak sosial (*social contact*)
- 2) Adanya komunikasi sosial (*social communication*)

Kata kontak berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Jadi artinya secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, seperti misalnya, dengan cara berbicara dengan pihak tersebut. Apabila dengan perkembangan teknologi dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan satu dengan lainnya melalui telepon, radio, surat, dan seterusnya, yang tidak memerlukan suatu hubungan badaniah. Bahkan dapat dikatakan bahwa hubungan badaniah tidak perlu menjadi syarat utama terjadinya kontak. Maka, kontak merupakan tahap pertama dari terjadinya “kontak” antara pasukan kita dengan pasukan musuh. Berita tadi berarti bahwa

masing-masing telah mengetahui dan sadar akan kedudukannya masing-masing, dan siap untuk bertempur (yang biasanya disebut “kontak bersenjata”). Suatu patroli polisi yang sedang mengejar penjahat mengadakan “kontak” dengan markas besar. Hal itu berarti bahwa masing-masing bersiap untuk mengadakan interaksi sosial, dimana satu pihak memberikan instruksi-instruksi tersebut (Soekanto, 2017).

### **Pengertian Interaksi antarindividu dan individu dengan kelompok**

#### **1) Interaksi Sosial Individu dengan Individu**

Sesuai dengan namanya, Salah satu dari jenis – jenis interaksi sosial ini terjadi antara dua individu dan biasanya bersifat langsung. Interaksi sosial antar-individu terjadi ketika masing-masing individu bertemu dan melakukan interaksi sosial satu sama lain. Interaksi sosial antar-individu bisa terjadi dari hal yang paling sederhana, seperti misalnya saling menyapa dan melemparkan senyum ketika berpapasan di jalan.

#### **2) Interaksi Sosial Individu dengan Kelompok**

Jenis Interaksi sosial lainnya individu dengan kelompok terjadi ketika seseorang harus berinteraksi dengan sekelompok orang, yang jumlahnya lebih dari tiga. Hal ini bisa terjadi ketika seseorang tersebut merupakan bagian dari suatu

kelompok dan ia berinteraksi dengan anggota-anggota lain dalam kelompok tersebut. Atau bisa juga terjadi ketika ia berhadapan dengan banyak orang, misalnya seorang pembicara yang menyampaikan pidato di podium kepada masyarakat luas. Ciri-ciri interaksi sosial adalah:

a. Kontak sosial

1. Jumlah pelaku lebih dari satu orang.
2. Komunikasi antarpelaku menggunakan simbol dan lambang.
3. Ada dimensi waktu.
4. Ada tujuan yang hendak dicapai.

b. Syarat terjadinya Interaksi Sosial

Menurut Soerjono Soekanto, interaksi sosial terjadi karena terpenuhinya 2 syarat, yaitu (Soekanto, 2017) :

Kontak sosial adalah gejala sosial dimana mereka berhubungan, bertatap muka antara dua individu atau kelompok dalam sosiologi, kontak sosial dapat terjadi dengan atau tanpa hubungan fisik.

Kontak sosial memiliki sifat-sifat:

- a) Bersifat positif jika menghasilkan kerja sama dan bersifat negatif jika menghasilkan pertikaian.

b) Bersifat primer jika pelaku interaksi bertemu muka langsung. Bersifat sekunder jika melalui suatu perantara.

### c. Komunikasi

Komunikasi adalah penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak lain sehingga terjadi pengertian bersama. Dan hasilnya berupa reaksi.

Komunikasi memuat komponen-komponen sebagai berikut:

- a. Komunikator : penyampai pesan
- b. Komunikan : penerima pesan
- c. Pesan : segala sesuatu yang disampaikan komunikator
- d. Media : sarana untuk menyampaikan pesan
- e. Efek : perubahan yang terjadi pada komunikan setelah mendapat pesan dari komunikator

Adanya komunikasi menimbulkan kontak sosial.

Akan tetapi, adanya kontak sosial belum tentu menimbulkan komunikasi. Interaksi sosial juga dapat terjadi melalui komunikasi non verbal. Setiap pihak menyadari keberadaan pihak lain yang dapat menyebabkan perubahan perasaan.

### 3) Faktor yang mendasari terbentuknya interaksi sosial

Interaksi sosial dilandasi oleh beberapa faktor, baik dari dalam diri manusia itu sendiri maupun dari luar.

#### 1. Faktor dari dalam manusia meliputi:

- a. Dorongan kodrati sebagai makhluk sosial
- b. Dorongan untuk memenuhi kebutuhan
- c. Dorongan untuk mengembangkan diri

#### 2. Faktor dari luar manusia

- a. Imitasi adalah proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain melalui sikap, penampilan, gaya hidupnya, bahkan apa saja yang dimiliki orang lain. Imitasi bisa membawa dampak positif dan negatif, tergantung dari yang ditiru.
- b. Identifikasi adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain yang ditirunya.
- c. Sugesti adalah rangsangan, pengaruh atau stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu lainnya sedemikian rupa, sehingga orang yang diberikan sugesti tersebut menuruti apa yang disugestikannya tanpa berfikir lagi secara kritis dan rasional (bersifat negatif).

d. Motivasi adalah rangsangan, pengaruh atau stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu lainnya sedemikian rupa, sehingga orang yang diberikan motivasi tersebut menuruti apa yang dimotivasikan secara kritis, rasional, dan penuh rasa tanggung jawab (bersifat positif).

e. Simpati adalah suatu proses kejiwaan, di mana seorang individu merasa tertarik kepada seseorang atau sekelompok orang, karena sikapnya, penampilannya, wibawanya, atau perbuatannya yang sedemikian rupa.

f. Empati mirip dengan simpati, tapi tidak semata-mata perasaan kejiwaan saja tapi dibarengi perasaan yang sangat dalam.

#### **b. Perilaku Sosial**

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan sosial adalah berkenaan dapat diartikan bahwa perilaku sosial adalah sebuah reaksi dari individu terhadap rangsangan yang timbul dari pengalaman atau dorongan dari masyarakat. Perilaku sering juga disebut dengan akhlak. Seperti yang telah kita ketahui bahwa akhlak atau moral membutuhkan bimbingan agar terarah pada akhlak yang baik dan bukan pada akhlak yang buruk atau menyimpang (Hayati, 2017).

Ide pengembangan paradigma perilaku sosial ini dari awal sudah dimaksudkan untuk menyerang kedua paradigma lainnya itu. Karena itu tak mengherankan bila perbedaan pandangan antara

paradigma perilaku sosial dengan kedua paradigma lainnya itu merupakan sesuatu yang tak terelakkan. Kebudayaan masyarakat tersusun dari tingkah laku. Dengan kata lain kebudayaan adalah tingkah laku yang terpola. Untuk memahami tingkah laku yang terpola itu tidak diperlukan konsep-konsep seperti ide-ide dan nilai-nilai. Yang diperlukan adalah pemahaman terhadap “kemungkinan penguatan penggunaan paksa” itu. Walaupun menyentil pandangan paradigma fakta sosial yang memang memandang tingkah laku manusia ditentukan oleh norma dan nilai sosial, tetapi kecemasan tajamnya itu sebenarnya ditujukan terhadap paradigma definisi sosial (Ritzer, 2013).

### 1) **Faktor-faktor Pembentuk Perilaku Sosial**

Pembentuk perilaku sosial remaja itu sangat dipengaruhi sekali bagaimana ia berinteraksi dan bagaimana keadaan lingkungan yang mendukung serta memfasilitasinya dengan baik. Seperti keadaan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat disekelilingnya dalam keadaan kondusif atau baik, maka akan sangat berpengaruh sekali terhadap perkembangan perilaku seorang remaja dalam kehidupan sosial dimasyarakatnya.

Faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan kepribadian atau tingkah laku seseorang adalah (Oktaviani.J, 2018) :

a) Faktor Sosiologis

Perubahan tingkah laku seseorang bisa terjadi karena pengaruh lingkungan sosialnya, misalnya lingkungan pergaulannya. Misalnya bergaul dengan seorang penjudi, bisa menjadi penjudi atau penjahat, berbuat maksiat dan sebagainya. Hidup di lingkungan kaum intelek, menjadi suka membaca dan belajar.

Faktor sosiologis di atas yaitu faktor dimana individu akan berinteraksi dan bergaul dengan orang lain, dan perilaku orang lain dapat mempengaruhinya akibat dari lingkungan pergaulannya. Jika individu bergaul dengan orang baik, maka perilakunya akan baik pula, tetapi jika individu bergaul dengan orang yang tidak baik, maka perilakunya akan tidak baik pula.

b) Faktor Biologis

Keadaan seseorang dimana turut mempengaruhi perkembangan kepribadian atau tingkah laku seseorang. Sebagai contoh ekstrem adalah seseorang yang memiliki cacat jasmani biasanya mempunyai rasa rendah diri, sehingga menjadi pemalu, pendiam, enggan bergaul dan sebagainya.

Faktor biologis di atas merupakan keadaan fisik seseorang yang kurang lengkap, berbeda dengan orang lain atau bisa dikatakan cacat fisik. Hal ini dapat mempengaruhinya kepercayaan dirinya atau kepribadiannya sehingga individu

tersebut akan merasa tidak percaya diri, pemalu, pendiam dan sebagainya.

c) Faktor Lingkungan dan Fisik

Misalnya orang yang berada di daerah pegunungan umumnya pemberani, sedangkan orang yang berasal dari daerah tandus atau gersang biasanya keras dan ulet.

Faktor lingkungan dan fisik di atas juga mempengaruhi kepribadian atau tingkah laku seseorang. Seseorang yang berada di pedalaman, belum adanya fasilitas yang mendukung seperti kendaraan sepeda motor atau mobil maka jika bepergian jauh sudah terbiasa dengan berjalan kaki atau menaiki sepeda untuk sampai tujuan, sedangkan orang di kota belum tentu mau dan kuat untuk berjalan kaki dalam jarak yang jauh, karena sudah terbiasa dengan memakai kendaraan sepeda motor atau mobil.

d) Faktor Budaya

Orang selalu disiplin dan datang tepat waktu, bertempat tinggal dekat masjid, dan berada di lingkungan orang-orang yang alim, yang santun dan mengutamakan penghormatan dan sopan santun terhadap orang lain terutama yang lebih tua.

Faktor budaya mempengaruhi tingkah laku individu atau kepribadian seseorang. Jika kita bandingkan orang Indonesia dengan orang Jepang, tentu budayanya akan berbeda. Bisa kita lihat dari hal sederhana, saat orang Jepang sudah mempunyai

janji dengan orang lain dan telah menentukan waktu dan tempat untuk bertemu, maka orang Jepang akan menepati janjinya dengan datang tepat waktu atau bahkan kurang dari waktu yang telah dijanjikan untuk bertemu orang lain. Orang Jepang tersebut sudah ada di tempat yang sudah dijanjikan. Hal ini berbeda dengan orang Indonesia saat mempunyai janji bertemu orang lain maka tidak selalu tepat waktu, dan bahkan melebihi dari waktu yang dijanjikan.

e) Faktor Psikologis

Kepribadian atau tingkah laku seseorang dapat juga dipengaruhi oleh faktor psikologis, misalnya tempramen, perasaan, dorongan dan minat. Faktor psikologis juga mempengaruhi kepribadian individu. Jika keadaan psikologisnya sedang baik, maka ketika kita berbicara dengan teman sendiri akan baik-baik saja, tetapi akan berbeda jika kita berbicara dengan teman sendiri saat psikologisnya sedang tidak baik atau sedang ada masalah maka teman kita akan mudah marah saat diajak berbicara dengan kita. Ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial, yaitu:

a. Perilaku dan Karakteristik Orang Lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang

berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.

#### b. Proses Kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Misalnya seorang calon pelatih yang terus berpikir agar kelak dikemudian hari menjadi pelatih yang baik, menjadi idola bagi atletnya dan orang lain akan terus berupaya dan berproses mengembangkan dan memperbaiki dirinya dalam perilaku sosialnya.

#### c. Faktor Lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata

#### d. Tatar Budaya Sebagai Tempat Perilaku dan Pemikiran Sosial Itu Terjadi

Misalnya, seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika

berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda.

Dari penjelasan di atas, maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa tidak serta merta kepribadian seseorang atau perilaku sosialnya terbentuk dengan sendirinya, melainkan ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhinya bisa bersumber dari lingkungan sosialnya yang baik dan tidak baik, faktor psikologis karena sifatnya yang temperamental, egois, tidak hanya itu faktor biologi terkadang juga bisa mempengaruhi perilaku sosial seorang individu. Misalnya orang yang cacat fisik akan merasa rendah diri dan tidak mau bekerja akhirnya dia menjadi pengemis meminta belas kasihan orang lain.

## **2) Bentuk Perilaku Sosial**

Klasifikasi mengenai perilaku sosial atau tindakan sosial adalah sebagai berikut (Narwoko, 2010):

### **a. Rasionalitas Instrumental**

Disini tindakan sosial yang dilakukan seseorang didasarkan atas pertimbangan dan pilihan sadar yang berhubungan dengan tujuan tindakan itu dan ketersediaan alat yang dipergunakan untuk mencapainya. Rasional instrumental adalah tindakan sosial yang dilaksanakan

dengan pertimbangan tertentu antara usaha, manfaat dan tujuan yang ingin didapat oleh orang tersebut. Contohnya seorang guru bertujuan ingin mengetahui seberapa paham kemampuan siswa dalam belajar sosiologi dari apa yang telah diajarkan olehnya maka guru tersebut melakukannya dengan cara membuat alat tes sebagai alat ukur.

#### b. Rasionalitas Nilai

Sifat rasional tindakan jenis ini adalah bahwa alat-alat yang ada hanya merupakan pertimbangan dan perhitungan yang sadar, sementara tujuan-tujuannya sudah ada di dalam hubungannya dengan nilai-nilai individu yang bersifat absolut. Tindakan rasionalitas yang berorientasi nilai contohnya seorang pemuda memberikan tempat duduknya kepada seorang nenek karena ia memiliki keyakinan bahwa anak muda harus hormat kepada orang tua, atau contoh lain seorang mahasiswa yang mau berteman dengan teman sekelasnya sendiri walaupun temannya berasal dari luar pulau atau suku dari daerah lain tanpa membedakannya.

#### c. Tindakan Tradisional

Dalam tindakan jenis ini, seseorang memperlihatkan perilaku tertentu karena kebiasaan yang diperoleh dari nenek moyang, tanpa refleksi yang sadar atau perencanaan.

Jadi, tindakan tradisional berdasarkan suatu nilai yang hanya mengikut pada tradisi yang dilakukan dan hanya berdasarkan oleh para pendahulunya saja, tidak tahu apa maksud dan tujuan dari kegiatan tersebut. Tindakan ini bahkan tidak rasional untuk dilaksanakan. Contohnya Berbagai macam upacara tradisi yang dimaksudkan untuk melestarikan kebudayaan leluhur.

#### d. Tindakan Afektif

Tipe tindakan ini didominasi oleh perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan sadar. Tindakan afektif ini sifatnya spontan, tidak rasional, dan merupakan ekspresi emosional dari individu. Contohnya yaitu hubungan kasih sayang antara dua remaja yang sedang jatuh cinta atau sedang dimabuk asmara.

Penjelasan dari Max Weber mengenai perilaku sosial atau tindakan sosial, dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial dapat diklasifikasikan. Pertama tindakan seseorang termasuk kedalam rasionalitas instrumental dimana tindakan ini dilakukan seseorang dengan memperhitungkan kesesuaian antara cara yang digunakan dengan tujuan yang akan dicapai. Kedua tindakan seseorang termasuk kedalam rasionalitas yang berorientasi nilai, tindakan ini bersifat rasional dan memperhitungkan manfaatnya tetapi tujuan yang hendak dicapai tidak terlalu dipentingkan oleh si pelaku.

Ketiga tindakan seseorang termasuk kedalam tindakan tradisional adalah tindakan yang ditentukan oleh cara bertindak aktor yang biasa dan telah lazim dilakukan, dan yang terakhir keempat perilaku seseorang termasuk kedalam tipe tindakan ini ditandai oleh dominasi emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan yang sadar.

## **2. Teori Dramaturgi**

### **a. Pengertian Dramaturgi**

Teori Dramaturgi yaitu teori yang menjelaskan bahwa interaksi sosial dimaknai sama dengan pertunjukan teater atau drama di atas panggung. Manusia adalah aktor yang berusaha untuk menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain, melalui pertunjukan dramanya sendiri (Widodo, 2010). Untuk menggapai tujuan manusia hendak meningkatkan perilaku-perilaku yang menunjang perannya. Identitas manusia tidak normal serta identitas ialah bagian dari kejiwaan psikologi mandiri. Identitas bisa berubah bergantung interaksi dengan orang lain. Menurut Ritzer pertunjukan drama seseorang aktor drama kehidupannya pula wajib mempersiapkan kelengkapan pertunjukan, antara lain *setting*, kostum, pemakaian kata (diskusi) aksi non verbal lain. Tujuannya untuk tingkatan kesan yang baik pada lawan interaksi serta meluluskan jalan menggapai tujuan. Dramaturgi yang dipelopori Goffman merupakan pendalaman konsep interaksi sosial, yang lahir

sebagai aplikasi atas ide dan gagasan individual yang baru dari peristiwa evaluasi sosial ke dalam masyarakat kontemporer. Berikut beberapa pendapat kalangan interaksi simbolik yang dapat menjadi pedoman pemahaman (Widodo, 2010) :

1. Manusia berbeda dari binatang, manusia ditopang oleh kemampuan berpikir.
2. Kemampuan berpikir dibentuk melalui interaksi sosial.
3. Dalam interaksi sosial orang mempelajari makna dan simbol.
4. Makna dan simbol memungkinkan orang melakukan tindakan dan interaksi khas manusia.
5. Orang mampu mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan tafsir mereka terhadap situasi

Teori Dramaturgi ialah akibat atas fenomena, ataupun suatu respon terhadap meningkatnya konflik sosial serta konflik rasial, akibat represif birokrasi serta industrialisasi. Teori sebelumnya menekankan pada kelompok ataupun struktur sosial, sedangkan teori Goffman menekankan sosiologi pada individu selaku analisis, khususnya pada aspek interaksi tatap muka. Sehingga fenomena tersebut melahirkan dramaturgi.

Dramaturgi merupakan pemahaman Goffman tentang diri terbentuk oleh pendekatan dramaturginya. Bagi Goffman (sebagaimana bagi Mead dan kebanyakan interaksionis simbolis

lain), diri adalah bukanlah benda organik yang memiliki lokasi spesifik. Dalam menganalisis diri, kita menarik diri dari pemiliknya, dari orang yang akan paling diuntungkan atau dirugikan olehnya, karena ia dan tubuhnya sekadar menyediakan gantungan bagi manufaktur kolaboratif untuk sementara waktu sarana produksi dan pemeliharaan diri tidak terletak pada gantungan tersebut. Goffman memahami diri bukan sebagai milik aktor namun sebagai produk interaksi dramatis antara aktor dengan pendengar. Konsep dramaturgi Goffman tidak lagi memusatkan perhatian pada proses pencegahan atau diatasinya gangguan semacam itu. Meskipun sebagian besar diskusinya terfokus pada kontingen-kontingen dramaturgi ini. Goffman menunjukkan bahwa kebanyakan pertunjukan berhasil dilakukan. Hasilnya adalah bahwa dalam situasi biasa, diri yang utuh ditentukan oleh pementas, dan ia terlihat memancar dari pementas (Ritzer, 2014).

#### **b. Korelasi Teori Dramaturgi dengan Masalah Kehidupan Sosial**

Dramaturgi Goffman terletak di antara “interaksi sosial serta fenomenologi”. Interaksi sosial menyangkut pengertian makna baik individu kelompok. Masyarakat merupakan sistem proses penafsiran pesan. Interaksi simbolis memiliki inti dasar pemikiran universal tentang komunikasi serta masyarakat. Esensi interaksi simbolis merupakan sesuatu kegiatan yang ialah karakteristik khas manusia, ialah komunikasi ataupun pertukaran simbol yang diberi

arti. Interaksi manusia memakai simbol, caranya ialah mempresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berbicara. Kepedulian Goffman merupakan kedisiplinan interaksi (*interaction order*) yang meliputi: struktur, proses serta produk interaksi sosial. Kedisiplinan interaksi timbul untuk memenuhi kebutuhan hendak pemeliharaan keutuhan diri. Goffman yakni Diri (*Self*) Teori Goffman merupakan Teori Diri ala Goffman. Baginya diri kita dihadapkan pada tuntutan buat tidak ragu-ragu melaksanakan apa yang diharapkan diri kita. Teori Goffman memusatkan perhatiannya pada kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan.

Pemikiran Goffman berawal dari ketegangan yang terjadi antara “*I* dengan *Me*” (gagasan Mead). Terdapat kesenjangan antara diri kita dengan diri kita yang tersosialisasi. Konsep “*I*” merujuk pada apa adanya dan konsep “*Me*” merujuk pada diri orang lain. Ketegangan berasal dari ketidaksamaan antara harapan orang terhadap apa yang mesti kita harapkan. Bagi Goffman orang wajib memainkan peran mereka kala melaksanakan interaksi sosial. Untuk drama perhatian utamanya pada interaksi sosial.

Fokus pendekatan dramaturgi merupakan bukan apa yang orang lakukan ataupun melakukan, namun bagaimana mereka melaksanakannya. Bagi Burke sikap manusia wajib bersandar pada tindakan. Tindakan sebagai konsep dasar dalam drama. Burke membedakan antara aksi serta gerakan. Aksi merupakan tingkah

laku yang disengaja serta memiliki maksud, sedangkan gerakan merupakan sikap yang memiliki arti serta tidak bertujuan. Dramaturgi menekankan ukuran ekspresif kegiatan manusia, sebab sikap ekspresif hingga sikap manusia bersifat dramatik.

Pendekatan Dramaturgi Goffman merupakan pemikiran bahwa pada saat manusia berinteraksi dia mau mengelola pesan yang dia harapkan berkembang pada orang lain. Manusia selaku aktor yang tengah memainkan peran. Dalam drama aksi dipandang sebagai perform, pemakaian simbol-simbol untuk memperkenalkan suatu cerita. Suatu performa makna dan aksi dihasilkan dalam adegan konteks sosiokultural.

Teori dramaturgi tidak lepas dari pengaruh Cooley tentang *the looking glass self*, yang terdiri tiga komponen, Pertama kita mengembangkan sebagaimana kita tampil menjadi orang lain. Kedua kita bayangkan bagaimana penilaian mereka terhadap penampilan kita. Ketiga kita meningkatkan perasaan diri, seperti malu, bangga, sebagai akibat meningkatkan penilaian terhadap orang lain. Melalui imajinasi kita dapat membayangkannya. Peran merupakan suatu ekspektasi yang didefinisikan secara sosial yang dimainkan seseorang. Fokusnya merupakan diri kita dapat melihat situasi secara sosial yang tumbuh serta mengendalikan interaksi tertentu. Diri merupakan hasil kerjasama, yang wajib dibuat baru dalam setiap interaksi sosial. Bagi Goffman individu berinteraksi

untuk menyajikan suatu cerminan diri yang akan diterima orang lain yang diucap sebagai pengelolaan pesan.

Korelasi kehidupan sosial dengan teori dramaturgi merupakan ibarat teater, interaksi sosial dan perilaku sosial yang mirip pertunjukan drama yang menunjukkan peran. Dalam memainkan peran menggunakan bahasa verbal serta sikap non verbal serta menggunakan atribut tertentu. Bagi Goffman kehidupan sosial dibagi jadi daerah depan” (*front region*) yang merujuk kejadian sosial jika individu bergaya menunjukkan perannya serta daerah belakang (*back region*) yang merujuk tempat serta kejadian yang memungkinkan untuk mempersiapkan perannya di daerah depan. Panggung depan dibagi menjadi dua yakni front pribadi (*personal front*) serta *setting* atas alat perlengkapan. Semacam dokter menggunakan jas dokter dengan stetoskopnya yang menggantung di lehernya. *Personal front* mencakup bahasa verbal serta bahasa tubuh sang aktor. Karakteristik yang relatif tetap merupakan fisik. Sedangkan “*setting* ialah situasi fisik yang wajib terdapat kala aktor melaksanakan pertunjukan, semacam dokter bedah membutuhkan ruang pembedahan, sopir membutuhkan kendaraan (Widodo, 2010).

Goffman mengakui bahwasanya panggung depan merupakan anasir struktural maksudnya terlembagakan ataupun mewakili kepentingan kelompok maupun organisasi. Walaupun struktur *style* Goffman terletak pada interaksi. Aspek lain panggung depan

merupakan aktor kerap berupaya menyapaikan kesan kalau mereka memiliki ikatan khusus ataupun jarak sosial lebih dekat dengan khalayak daripada jarak sosial yang sesungguhnya. Dalam kenyataan orang sungkan akan memiliki peran tersebut padahal dia bahagia. Namun apabila perihal semacam itu bukan bermaksud melepaskan diri dari peran sosial, namun ada yang menguntungkan mereka (identitas serta perasaan sosial). Goffman tidak hanya fokus pada pribadi saja namun juga pada kelompok (team) yang diucap “Regu Performa (*team performance*)” (Widodo, 2010). Setiap anggota saling menunjang apabila memberi arahan melalui isyarat non verbal. Regu bergantung pada kesetiaan anggota. Setiap anggota memegang rahasia tersembunyi untuk khalayak untuk menjaga kewibawaannya. Faktor lain yang berarti merupakan kalau interaksi mirip dengan upacara keagamaan. Individu yang termasuk dan menampilkan pola-pola tertentu yang fungsional, disinilah inti dari menghargai diri masing-masing.

Teori Dramaturgi ini berhubungan dengan masalah kehidupan sosial yang terjadi di masyarakat. Dalam teori tersebut menjelaskan aktor atau pemeran yang dapat bersandiwara di dalam masyarakat sebagai panggung sandiwaranya. Pemeran dapat mengubah perilaku kesehariannya menyesuaikan lingkungan masyarakat dengan skenario yang terencana. Di masyarakat pemeran dengan bebas mengekspresikan dirinya jika di lingkungannya memiliki sifat yang

serupa dengan keinginan yang sama. Dalam kehidupan sosial di teori dramaturgi juga menjelaskan tentang interaksi sosial yang memiliki skenarionya masing-masing tergantung dengan siapa lawan bicara dalam berinteraksi sosial. Dramaturgi merupakan masalah yang sering terjadi bagi anggota JJLC, dalam hal ini alasan terkuat anggota JJLC berdramaturgi ialah mencegah dampak buruk dari stigma mahasiswa lainnya. Perlawanan terhadap stigma dan perlakuan buruk dari mahasiswa lain hingga anggota harus berdramaturgi, membuat anggota JJLC merasa tidak nyaman serta ada tindakan yang harus dibatasi agar dapat berbaur dengan mahasiswa lainnya. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwasanya teori dramaturgi sangat berkaitan dengan kehidupan sosial yang terjadi di dalam lingkungan masyarakat dan bisa dilakukan oleh siapapun yang akan memainkan peran dalam panggung sandiwara dengan skenario yang telah terencana.

### **3. Konsep Komunitas**

Istilah kata komunitas berasal dari bahasa latin yaitu *communitas*, berasal dari kata dasar *communis* yang berarti masyarakat, publik ataupun banyak orang. Pengertian komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam sebuah komunitas manusia, yang terdapat individu-individu didalamnya yang memiliki

maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Patub, 2011).

Komunitas (*community*) adalah sebuah kelompok sosial yang terdiri dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama, komunitas dalam konteks manusia, individu-individu didalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti “kesamaan”, kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak”(Kusumastuti, 2014).

Komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club* memiliki empat divisi yaitu divisi budaya, divisi cosplay, divisi animanga dan divisi game. Divisi tersebut dikordir oleh kepala divisi yang bertugas mengkordinir anggota agar tetap terarah pada fokus divisinya masing-masing. Selain kepala divisi, di JJLC memiliki wakil kepala divisi yang bertugas menggantikan kepala divisi jika tidak hadir dan ikut serta dalam membantu mengarahkan anggota untuk memfokuskan bidangnya masing-masing.

*Jakarta Japan Lunatic Club* merupakan komunitas yang menjadi wadah bagi para mahasiswa yang berminat pada *J-Pop* sejatinya wadah tersebut menjadi terisi dengan berbagai aktivitas didalamnya. Komunitas tersebut juga memiliki kegemaran yang sama dan tujuan

yang sama yaitu dapat mengekspresikan diri pada anggotanya di dalam komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club*. Para anggota yang bergabung harus memiliki itikad baik dan harus saling percaya satu sama lain karena komunitas ini berasaskan pada kekeluargaan yang serupa dengan organisasi atau kelompok-kelompok lainnya.

#### 4. Konsep Penggemar Budaya *J-Pop*

##### a. Pengertian Penggemar

Penggemar merupakan bagian penting dari praktik budaya pop. Menurut Joli Jenson Literatur mengenai kelompok penggemar dihantui oleh citra penyimpangan. Penggemar selalu dicirikan sebagai suatu kefanatikan yang potensial. Catatan mutakhir paling menarik mengenai budaya penggemar dalam *cultural studies* adalah *Textual Poachers* karya Henry Jenkins (Storey, 2006). Jenkins mendekati kelompok penggemar sebagai 'seorang akademikus (yang mengakses teori-teori budaya pop tertentu, seperangkat literatur kritis dan etnografis) maupun sebagai seorang penggemar (yang memiliki akses terhadap pengetahuan tertentu dan tradisi-tradisi dalam komunitas tersebut. Aktivitas penggemar *J-Pop* biasanya dalam keseharian akan memiliki hobi tertentu yang berhubungan dengan budaya Jepang, misalnya memiliki hobi menonton *anime*, membaca *manga*, bermain aplikasi *games* dari Jepang, mengoleksi film drama Jepang, mengumpulkan *merchandise* seperti gantungan kunci, poster, pin, stiker, kaos,

kostum karakter, *action figure* dan lainnya. Kemudian biasanya penggemar *J-Pop* akan sering menghadiri festival-festival kebudayaan Jepang atau biasa disebut *J-Fest* ataupun *Matsuri* dalam bahasa Jepang. Salah satu acara Festival Jepang terbesar di Indonesia ialah *Ennichisai* yang tiap tahunnya rutin diadakan di kawasan Blok M, Jakarta sejak tahun 2010 oleh komunitas orang Jepang yang berada di Indonesia.

Penggemar *J-Pop* juga dikatakan ada beberapa tipe atau jenis penggemar yaitu :

a) Penggemar membabi buta atau Fanatisme

Penggemar jenis ini biasanya disebut penggemar yang berlebihan dalam menyukai sesuatu, karena penggemar jenis ini dapat melakukan hal-hal konyol yang dilihat akan aneh oleh masyarakat umum seperti berjoget secara berlebihan saat idolanya sedang tampil. Penggemar jenis ini juga akan bersifat arogan dan posesif jika kegemaran *J-Pop* ini dihancurkan atau dipaksa untuk berhenti. Fanatisme merupakan sebuah keyakinan terhadap objek fanatik yang dikaitkan dengan sesuatu yang berlebihan pada suatu objek, sikap fanatik ini ditunjukkan dengan aktivitas, rasa antusias yang ekstrem, keterikatan emosi dan rasa cinta dan minat yang berlebihan yang berlangsung dalam waktu yang lama (Eliani, 2018).

Fanatisme juga dapat didefinisikan sebagai pengabdian yang luar biasa untuk sebuah objek, dimana "pengabdian" terdiri dari gairah, keintiman, dan dedikasi, dan "luar biasa" berarti melampaui, rata-rata biasa yang biasa, atau tingkat. objek dapat mengacu pada sebuah merek, produk, orang (misalnya selebriti), acara televisi, atau kegiatan konsumsi lainnya.

Fanatik cenderung bersikeras terhadap ide-ide mereka yang menganggap diri sendiri atau kelompok mereka benar dan mengabaikan semua fakta atau argumen yang mungkin bertentangan dengan pikiran atau keyakinan. Fanatisme hampir selalu dilihat dan dipelajari sebagai fenomena komunal (bersama-sama), banyak penggemar menunjukkan hal yang sangat menarik pandangan yaitu mereka merasa bahwa memiliki komunitas *fans* akan mengikuti perubahan dan perkembangan obyek mereka. Penelitian yang dilakukan Seregina, Koivisto, dan Mattila adalah mengetahui unsur aspek yang hadir sampai batas tertentu dalam semua fanatisme (Seregina, 2011).

b) Penggemar yang tidak peduli akan sekitar atau apatis

*Apatisme* berasal dari kata *apatis* dan *isme*, *apatis* adalah kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *apathy*. Kata tersebut diadaptasi dari bahasa Yunani, yaitu *apathes* yang secara harfiah berarti tanpa perasaan lawan katanya adalah simpati. *Apatis*

adalah acuh tidak acuh, tidak peduli, masa bodoh (Bahasa., 2007). *Isme* adalah sistem kepercayaan berdasarkan politik, sosial, atau ekonomi (Bahasa., 2007). Jadi, definisi *apatisme*, yaitu hilangnya simpati, ketertarikan, dan antusiasme terhadap suatu objek.

Penggemar jenis ini banyak terjadi karena beberapa alasan tertentu entah itu karena sedang fokus kepada *games* ataupun fokus menonton idolanya. Penggemar jenis ini mungkin terlihat lumrah terjadi karena hal semacam itu tidak hanya dilakukan pada penggemar *J-Pop* saja, tapi juga masa sekarang banyak orang telah difokuskan pada *gadget*. Maka penggemar jenis ini harus selalu diingatkan atau ditegur agar sadar sekitar.

#### **b. Pengertian Budaya *J-Pop***

Dalam kehidupan masa kini, banyak orang begitu sering membicarakan budaya entah itu budaya dalam negeri maupun budaya luar negeri. Budaya sebenarnya khusus dan lebih teliti dipelajari dalam antropologi budaya. Budaya dapat didefinisikan mengandung banyak arti dari kata budi dan daya yang berarti cinta, karsa dan rasa. Kata budaya sebenarnya berasal dari bahasa sansekerta *dudhayah* yaitu bentuk jamak kata buddhi yang berarti budi atau akal. Dalam bahasa inggris, kata budaya berasal dari kata *culture*, dalam bahasa latin, berasal dari kata *colera*. *Colera* berarti mengolah, mengerjakan, menyuburkan tanah (bertani). Dari asal

kata tersebut yaitu *colere* kemudian *culture*, diartikan sebagai segala daya dan kegiatan manusia untuk mengolah dan mengubah alam (Soekanto, 2017).

Variabilitas atau keanekaragaman budaya merupakan kenyataan budaya yang tidak dapat dipungkiri. Seperti masyarakat itu berbeda-beda, demikian juga kebudayaan. Keragaman kebudayaan merupakan fakta dasar dalam kehidupan manusia. Nilai-nilai dan norma-norma bervariasi dan berbeda-beda dari satu masyarakat ke masyarakat lain (Weruin, 2014). Hal tersebut mengartikan bahwa di dunia ini memiliki banyak sekali budaya yang bervariasi dan itu adalah fakta yang terjadi pada masyarakat dunia. Makadari itu budaya dari berbagai negara berbeda untuk tingkat kepopulerannya tergantung dari elemen-elemen yang mendukung budaya tersebut untuk dikenal oleh masyarakat dunia.

Ada beberapa bentuk-bentuk budaya populer menurut Parmadie yaitu (Parmadie, 2015):

- 1) Televisi

Televisi adalah suatu bentuk budaya populer akhir abad kedua puluh. Televisi merupakan aktivitas paling populer di dunia. Wacana televisual memiliki tiga moment yang berbeda. Pertama, para profesional media menggunakan wacana televisi dengan khusus. Misalnya, suatu peristiwa sosial yang “mentah”. Kedua, segera sesudah makna dan pesan berada pada wacana

yang bermakna, yaitu sesudah makna dan pesan itu mengambil bentuk wacana televisual aturan formal bahasa dan wacana “bebas dikendalikan”. Pada momen ketiga, momen *decoding* yang dilakukan khalayak, serangkaian acara lain dalam melihat dunia “bisa dengan bebas dilakukan”. Seorang khalayak tidak dihadapkan dengan peristiwa sosial “mentah” melainkan dengan terjemahan diskursif dari suatu peristiwa.

Dengan kata lain, makna dan pesan tidak sekedar ditransmisikan, keduanya senantiasa diproduksi pertama oleh seorang pelaku *encoding* dari bahan “mentah” kehidupan sehari-hari. Kedua, oleh khalayak dalam kaitannya dengan lokasinya pada wacana-wacana lainnya. Klarifikasi pemahaman *encoding/decoding*:

- a. Produksi pesan penuh makna dalam wacanaTV senantiasa merupakan pekerjaan problematis.
- b. Pesan dalam komunikasi sosial selalu bersifat kompleks dalam hal struktur dan bentuk.
- c. Aktivitas pemetik makna dari pesan juga merupakan suatu praktik yang problematis, berapapun transparan dan natural tampaknya aktivitas itu.

## 2) Fiksi

Dalam *Culture and Enviroment*, Saukko menyalahkan fiksi populer karena menawarkan bentuk-bentuk diktif berupa

'kompensasi' dan 'distraksi'. Bentuk kompensasi ini merupakan kebaikan dari reaksi itu sendiri, karena ia cenderung pada penolakan untuk menghadapi realitas. Ada empat pendekatan penting terhadap studi fiksi populer dalam *cultural studies* yaitu:

a) Pembacaan Roman

Narasi feminim cenderung mengambil salah satu dari tiga kemungkinan posisi yaitu penghinaan, kebencian, atau olok-olok yang sembrono. Bangkitnya feminisme hampir paralel dengan pesatnya pertumbuhan popularitas fiksi romantis.

Menurut Smithton, roman ideal adalah sesuatu dimana perempuan cerdas dan independent dengan cita rasa humor yang bagus diluapi, sesudah banyak rasa curiga dan ketidakpercayaan, dan sejumlah kekejaman dan kekerasan oleh cinta terhadap pria cerdas, lembut, dan pandai bercanda.

Selama hubungan mereka terjalin berubah dari seseorang yang praterpelajar dan emosional menjadi seseorang yang bisa peduli padanya dan memliharanya dengan cara yang secara tradisional kita akan mengharap hanya dari seseorang perempuan kepada laki-laki. Pemecahan terhadap roman yang ideal memberikan

kepuasan segitiga yang sempurna yaitu perlindungan kebebasan, kepedulian ibu, dan cinta dewasa yang bergairah.

#### b) Surat Kabar dan Majalah Pers Populer

Tujuan resmi para jurnalis dan jurnalisme adalah menyajikan informasi perihal dunia dan dengan demikian merupakan suatu komitmen terhadap moda analitis. Kendati demikian, pada praktiknya, moda penuturan ceritalah yang paling sering dimainkan.

Perbedaan penting antara pers populer dan apa yang disebut sebagai pers berkualitas adalah pengerahan (oleh pers populer) yang personal sebagai kerangka kerja yang bersifat menjelaskan. Budaya pop itu secara potensial dan kerap secara aktual, progresif. Bagi *pers* yang populer atau yang lainnya untuk menjadi budaya pop ia harus diterima oleh rakyat, ia harus memprovokasi percakapan dan memasuki sirkulasi dan resirkulasi oral.

#### c) Membaca Budaya Visual

Karya awal Barthes mengenai budaya populer menaruh perhatian pada proses pemaknaan, suatu cara yang dengan itu makna-makna dihasilkan dan disirkulasikan. Pada level pemaknaan sekunder atau konotasi lah apa yang disebut mitos itu dihasilkan dan tersedia bagi konsumsi. Melalui mitos, ideologi yang dipahami sebagai sekumpulan

gagasan dan praktik yang mempertahankan secara aktif mempromosikan berbagai nilai dan kepentingan kelompok.

Ada tiga kemungkinan posisi pembacaan yang dari ketiganya citra bisa dibaca. Yang pertama semata-mata melihat tantara kulit hitam yang memberi hormat pada bendera sebagai contoh Imperialisme Prancis, suatu simbol bagi imperialisme. Yang kedua melihat citra sebagai alibi Imperialism Prancis. Posisi pembacaan terakhir adalah posisi pembacaan mitos.

### 3) Film

Studi film/*movie* telah membangkitkan sebetulannya teori dan mode. Film dipelajari dari segi potensinya sebagai seni, sejarahnya yang dituturkan sebagai momen dalam tradisi yang hebat, film-film, bintang, dan sutradara yang paling berarti. Film dianalisis berdasarkan perubahan teknologi dan produksi film, film dikutuk sebagai industri budaya dan film didiskusikan sebagai situs penting bagi produksi subjektivitas individu dan identitas sosial.

### 4) Musik

Musik pop ada dimana-mana. Ia telah menjadi bagian yang tidak terelakkan dalam kehidupan manusia. Saat ini, nilai penting musik pop, yang tentu saja bersifat kultural dan ekonomi telah membawanya menjadi fokus sentral.

Setelah peneliti menjelaskan tentang budaya, dapat disimpulkan jika budaya itu wujud ataupun hasil dari cara hidup yang berkembang dan dimiliki sekelompok orang, lalu diwariskan secara turun-temurun dari generasi terdahulu ke generasi seterusnya. Kemudian *J-Pop* yaitu kepanjangan dari *Japanese Populer* (Budaya Jepang yang populer) yang merupakan jenis budaya populer yang berasal dari Jepang. Jenis budaya ini adalah budaya populer, banyak bentuk atau contoh budaya *Japanese Pop* ini yakni musik aliran *J-Pop*, *anime* (semacam kartun asal Jepang), *manga* (komik asal Jepang), Film Jepang, makanan Jepang, pakaian tradisional Jepang, *Cosplay* (bergaya kostum seperti karakter *anime*) dan masih banyak lagi.

## **5. Konsep Mahasiswa**

### **a. Pengertian Mahasiswa**

Definisi Mahasiswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Mahasiswa ialah orang yang belajar di perguruan tinggi (Bahasa., 2007). Seseorang dalam hal ini adalah pelajar yang telah menyelesaikan studinya di Sekolah Menengah Atas (SMA) ataupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) negeri maupun swasta, lalu melanjutkan studinya di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) ataupun Perguruan Tinggi Swasta (PTS). Pengertian mahasiswa dalam peraturan pemerintah RI No.30 tahun 1990 adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar diperguruan tinggi tertentu. Selanjutnya

menurut Sarwono mahasiswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran perguruan tinggi dengan batas usia sekitar 18-30 tahun (Kurniawati & Baroroh, 2016).

Menurut pasal 1 ayat (15) undang-undang nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi, mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi. Lalu pada pasal 13 ayat (1), diterangkan bahwasanya mahasiswa sebagai anggota sivitas akademika diposisikan sebagai insan dewasa yang memiliki kesadaran sendiri dalam mengembangkan potensi diri di perguruan tinggi untuk menjadi intelektual, ilmuwan, praktisi, dan/atau profesional. Perguruan tinggi juga menjadi wadah penting dalam memfasilitasi mahasiswa untuk mengembangkan minat. Mahasiswa dapat melangsungkan aktivitas akademiknya yang didukung oleh perguruan tinggi dimana mahasiswa berada. Kemudian diterangkan pada ayat selanjutnya, yaitu pasal 13 ayat (2), mahasiswa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) secara aktif mengembangkan potensinya dengan melakukan pembelajaran, pencarian kebenaran ilmiah, dan/atau penguasaan, pengembangan dan pengamalan suatu cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi untuk menjadi ilmuwan, intelektual, praktisi, dan/atau profesional yang berbudaya.

Mahasiswa dengan kemampuan yang dimilikinya, kesadaran dalam berpikir akademis, memiliki kesempatan untuk

mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Hal tersebut dibutuhkan untuk mempersiapkan diri mahasiswa setelah meendapatkan gelar sesuai dengan disiplin ilmunya dalam melanjutkan minat yang diinginkannya. Selain kesadaran diri untuk berkembang, perguruan tinggi juga seharusnya dapat mendorong mahasiswanya dalam mengembangkan potensi sesuai dengan definisi mahasiswa dalam undang-undang nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi, yaitu melakukan pembelajaran, pengembangan dan pengamalan suatu cabang ilmu (Subhi, 2020).

#### **b. Peran Mahasiswa**

Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa mampu berperan sebagai *agent of change* yang merupakan orang-orang yang bertindak sebagai pemantik atau pemicu terjadinya sebuah perubahan yang bisa berdampak positif ataupun berdampak negatif orang-orang yang punya semangat untuk mendorong seseorang serta menginspirasi semangat pada orang tersebut dan orang-orang yang berani menantang status *quo* serta dapat menyebabkan krisis dalam rangka mendukung tindakan dramatis serta upaya perubahan. Selain itu *Agent of change* adalah orang-orang yang hidup di masa depan, bukan sekarang, artinya mereka memiliki visi ke depan untuk kehidupan yang lebih baik tidak hanya untuk dirinya sendiri namun lebih jauh lagi bagi kemaslahatan kehidupan masyarakat dimana ia berada. Mengingat mahasiswa adalah kelompok yang terdidik yang

berasal dari berbagai latar belakang ilmu yang ada. Jika sekelompok kecil mahasiswa di UNJ mampu melaksanakan kegiatan yang nyata bermanfaat bagi masyarakat maka dapat dibayangkan apa saja yang bisa dilakukan oleh mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi dengan berbagai latar belakang keilmuan. Dalam melaksanakan peran sebagai *social control* selain mencoba mendalami dan mengaplikasikan materi kuliah yang disampaikan oleh dosen, mahasiswa juga mempunyai tugas lain yang tidak kalah pentingnya, yaitu mengamati dan mengkritisi apa yang terjadi di masyarakat baik masyarakat kampus maupun masyarakat luas. Jelas ini merupakan aplikasi peran mahasiswa sebagai *social control* dimana mahasiswa hendaknya peka terhadap lingkungan dengan segala permasalahannya. Dan mahasiswa sebagai *iron stock*, mahasiswa diharapkan menjadi manusia tangguh yang memiliki kemampuan dan akhlak mulia sebagai generasi penerus bangsa. Dalam hal ini, mahasiswa yang pada dasarnya adalah generasi yang terpelajar memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih dibandingkan dengan mereka yang tidak menjadi mahasiswa sehingga diharapkan mampu menjadi garda depan yang kuat dan tangguh tidak hanya dari segi fisik tapi juga dari segi kemampuan intelektual yang memiliki kemampuan berpikir secara cepat, mengambil tindakan secara tepat dan memilih keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Dapat disimpulkan maka mahasiswa dapat berperan aktif membina diri

serta menerapkan ilmu dan pengetahuannya bagi masyarakat. Untuk mewujudkan ketiga peran tersebut maka perlu dukungan dari seluruh sivitas akademika sebagai pembina dan pendamping langsung mahasiswa serta dukungan dari masyarakat sangat diperlukan terutama lembaga terkait sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (Habibah, 2016).

Keberadaan mahasiswa menjadi faktor penting dalam suatu negara. Status yang dimiliki oleh mahasiswa tidak sekadar menjalankan kesehariannya hanya untuk melakukan pembelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa secara sosiologis, diposisikan sebagai elemen atau entitas yang berada di kelas menengah. Secara kualitas, mahasiswa memiliki nilai lebih daripada orang lain yang tidak merasakan pendidikan tinggi. Dengan demikian, mahasiswa mendalami berbagai budaya universitas (akademik dan non akademik) (Badrun, 2018).

Peran mahasiswa berkaitan dengan masalah fenomena sosial, hal tersebut dikarenakan peran yang dilakukan mahasiswa terjadi dalam masyarakat. Anggota JJLC juga merupakan mahasiswa yang menjadikan anggota tersebut juga ikut andil sebagai *agent of change*, *social control*, dan *iron stock*. Mahasiswa tidak hanya melakukan pekerjaan akademik saja, namun untuk menyegarkan pikiran atau sekadar mencari kebahagiaan setelah dipusingkan dengan tugas akademik yang bertumpuk, mahasiswa

mencari alternatif yaitu dengan bergabung dalam kegiatan non akademik, salah satunya ialah mencari teman yang memiliki kegemaran yang sama dan mengasah kegemaran tersebut dengan bergabung ke dalam JJLC yang akan mengulas tentang Jejepangan (*J-Pop*). Namun, dalam hal tersebut anggota yang bergabung akan mengekspresikan sesuai dengan karakter aslinya, dan juga anggota JJLC yang harus menjaga wibawanya saat di luar komunitas tersebut. Peran mahasiswa bisa saja dilakukan anggota dan bisa juga tidak dilakukan oleh anggota, karena saat seseorang fokus dengan kegemaran atau titik kebahagiaannya, dia akan lupa akan peran yang sebenarnya yaitu menyelesaikan akademik sebagai mahasiswa UNJ.

