



ABSTRAKSI

Komunitas ANOMAN, bukanlah komunitas wayang Jawa namun merupakan komunitas *jejepangan* yang memiliki keunikan tersendiri dari namanya, logo, visi, dan misinya yang membawa nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Anggota didalam komunitas ANOMAN lahir antara tahun 1990-2000, saat-saat dimana *anime* dan *manga* menjadi hiburan, tontonan bersama keluarga, dan pengisi waktu luang. Kesenangan akan budaya populer tersebut tetap bertahan sampai sekarang, dimana *anime* dan *manga* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dari segi grafik, alur cerita, hingga genre. Menariknya, khusus dalam komunitas ANOMAN, para anggotanya melihat pentingnya identitas asli mereka sebagai orang Indonesia yang memiliki berbagai macam budaya yang nyaris tenggelam. Latar belakang ini memunculkan misi komunitas untuk menggabungkan identitas asli mereka dengan sesuatu yang mereka geluti.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana sejarah komunitas ANOMAN dan mengetahui latar belakang pembentukan dan apa saja jenis budaya campuran (hibrid) yang terjadi didalamnya. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi partisipatoris, wawancara mendalam, dan studi pustaka. Observasi partisipatoris dilakukan selama kurang-lebih 1 tahun, wawancara mendalam dilakukan dengan beberapa informan kunci yang mengetahui sejarah komunitas dan menjalani proses hibridisasi dalam komunitas, sedangkan studi pustaka meliputi pencarian data tambahan dari dokumen-dokumen komunitas dan grup virtual komunitas.

Didapatkan bahwa komunitas ANOMAN adalah komunitas yang tumbuh dan berkembang dalam proses besar yang kita sebut sebagai “globalisasi” beserta suntikan budaya-budaya populer yang dibawanya. Anggota komunitas yang sudah bukan lagi anak-anak, ingin tetap menggeluti apa yang dibawa oleh globalisasi namun menyadari bahwa identitas merupakan sesuatu yang penting. Mereka kemudian mengambil jalan tengah untuk menyikapi persoalan globalisasi dan identitas, yaitu dengan cara membentuk budaya hibrid Indonesia-Jepang, disatu sisi mereka tetap mempertahankan identitas mereka sebagai orang Indonesia, disisi lain mereka dapat menggeluti budaya populer yang mereka sukai (*win-win solution*). Hal ini dapat dilihat dalam beberapa aspek hiburan yang komunitas ANOMAN geluti seperti *cosplay*, *manga*, dan *music perform*.



ABSTRACT

ANOMAN community, is not a Javanese traditional wayang community but is Japanese pop culture community that is unique from its name, logo, vision, and its mission to bring Indonesian culture values. ANOMAN community member has born between 1990s until 2000s, a time where anime and manga becomes daily entertainment, family show, and leisure time filler. Enjoyment towards anime last until now, where anime and manga is rapidly develop from its graphic, plot, to genre. What becomes interesting is, members of ANOMAN community (specificly) find the important of their indigenous identity as an Indonesian that have various kind of close to oblivion. This background bring out community mission to fuse their indigenous identity with something (cultural) they like.

The purpose of this research is to find out how are the history of ANOMAN community, and to find out what background and any form of culture hybridization that created inside it. Using qualitative methode, the participant observation (approximately one year), indepth interview (with some key informant that know the community history and go through a period of hybridization process inside the community), and literature review (cover the additional data searching from community document and virtual community group).

Found out that ANOMAN community is a community that growing within a big process we called "globalization" along with pop culture its brought. ANOMAN community member is not a kid anymore, they want to develop pop culture that globalization brought, but they realize that identity is something important. They then take a middle solution to face this problem, that is to form a hybrid culture between Indonesia and Japan. With this, they can develop both indigenous identity and Japanese pop culture. This win-win solution could be seen on some pop culture that developed by ANOMAN community such as its cosplay, manga, and music perform.