

FORUM ANIME INDONESIA 3

Dinamika Komunitas dan Fandom Kebudayaan Anime di Indonesia

Binus International, Senayan, Jakarta Selatan

21 Maret 2015



Pengantar

- Selamat datang di Forum Anime Indonesia! Ini adalah acara diskusi bebas di mana setiap orang adalah pembicara!
- Mengikuti model Indonesia Lawak Klub atau Indonesian Lawyers Club, Anda bisa berpartisipasi langsung dalam diskusi.
- Pembawa acara mengarahkan topik, memandu jalannya diskusi serta merangkum apa yang disampaikan oleh pembicara.
- Ekspresikan dirimu! Tidak masalah siapa Anda, siapa yang tahu kalau pendapat yang Anda sampaikan adalah sesuatu yang baru dan mungkin belum diketahui sebelumnya?
- Sopan, santun, dan tertib tetap dijunjung tinggi

Apa itu fandom?



- Berasal dari kata fan (penggemar) dan dom (kingdom, kerajaan) yang kalau diartikan adalah kumpulan fans
- Menurut Wikipedia, fandom adalah istilah untuk merujuk sebuah subkultur yang berisi orang-orang yang berbagi kecintaan atau kesukaannya, atau memiliki minat yang sama.

Apa itu fandom? (2)



- Salah satu contoh kemunculan fandom yang pertama adalah *Sherlock Holmes* pada abad ke-19. Bila keluar dari konteks media, kemunculan *railfans* (penggemar kereta api) di Inggris juga termasuk dalam contoh klasik *fandom*.
- Dalam kajian literatur kontemporer, *fandom* biasanya terikat dengan sebuah karya dalam media tertentu.
- Misalnya, fandom dalam sebuah seri anime atau seri permainan. Dalam diskusi ini dibatasi menjadi empat (Love Live, Idolmaster, Touhou, Kantai Collection)

Apa yang dilakukan oleh anggota fandom?



- Mengonsumsi produk, baik utama maupun produk turunan (derivatif)
- Melakukan kegiatan diskusi
- Menciptakan produk turunan (fanfic, fanart, cosplay)
- Menyebarkan kesukaannya pada orang lain
 - Nonton *Free!* secara mandiri dan dengan “narasi” seorang *fujoshi*, efek dan impresinya akan berbeda

Fandom ditinjau secara filsafat



- Pada dasarnya interaksi yang terjadi di dalam fandom bisa dilihat dalam dua pendekatan, yaitu secara filsafat dan secara sosial.
- Dalam mengamati fandom, sebenarnya tidak ada bedanya sebagaimana mengamati fenomena keberagaman.¹
- Fans menciptakan unsur-unsur sebagaimana agama yang interpretasinya jauh lebih luwes ketimbang penafsiran Durkheim.²

1. Wilson, Elizabeth. *Cultural Passions: Fans, Aesthetes and Tarot Readers*, London and New York: I.B. Tauris, 2013.
2. Hills, Matt. *Sacralising fandom? From the 'loss hypothesis' to fans' media rituals*. Kinephanos, 2013.

Fandom ditinjau secara filsafat (2)



<http://jenniferalicia123.blogspot.com/2014/10/idol-project.html>

- Agama adalah suatu pengalaman di mana manusia merasakan dan melakukan tindakan guna mendapatkan hal-hal yang sifatnya spiritual.
- Pada dasarnya fandom memiliki komponen-komponen yang cukup syarat untuk disebut “agama”: illahi, sakral, dan profan. (Mircea Eliade)

Fandom ditinjau secara filsafat (3)

- Yang Ilahi (deity), yang dianggap suci dan dipuja: hawa nafsu (materialisme), Allah (agama samawi), RNG-sama (Kancolle), Produser-san (Im@s), pairing karakter (Love Live), ZUN (Touhou)
- Yang sakral (sacred) sebagai sarana untuk mencapai yang Ilahi (yang suci) dalam bentuk benda atau ritual: masjid, kegiatan shalat, ritual ke gereja, upacara 17 agustus, membeli figur, mengoleksi lightstick, bikin altar, memainkan hapenya, dubbing

Fandom ditinjau secara filsafat (4)

- Yang profan, berada dalam diri fan: benda material, ucapan, komentar di jejaring sosial, ucapan ulama
- Bahwa sebagaimana agama, fandom adalah produk kebudayaan di mana manusia dipengaruhi olehnya serta memiliki dua pilihan:
 - Menerima (sami'na wa atho'na) -> menerima dengan rasional atau tidak?
 - Konflik -> menghasilkan dialektik

Fandom ditinjau secara sosial

- Pendekatan sosial / groupthink (Irvin L Janis)
- Pada dasarnya dalam sebuah kelompok tidak hanya dihasilkan sebuah konsensus, namun sebuah kohesi yang mewujud dalam adanya sebuah kesatuan output. Ciri utamanya -> mengesampingkan evaluasi dan rasionalitas demi mencapai sebuah kesatuan output.

Fandom ditinjau secara sosial (2)

- Susan Napier membahas mengenai konsensus dalam Miyazaki Mailing List dan Aquilla membahas mengenai komunitas anime Ranma ½, serta kasus konflik dalam grup fanfiction Inuyasha yang dibahas oleh Dunlap & Wolf.
- Yang menarik untuk dikaji adalah bagaimana konflik di dalam fandom ini memengaruhi manusia yang ada di dalam dan di luar fandom tersebut
- Pada era media sosial, kita sering melihat “drama” di jejaring sosial.

Legacy Fandom vs New Fandom

- Dalam diskusi ini akan dibahas bagaimana fandom lama (yang sudah *established*) berinteraksi serta bagaimana perbedaannya dengan fandom baru.
- Idolm@ster dan Touhou (5-8 tahun), Love Live dan Kantai Collection (2-3 tahun)
- Ada perbedaan komposisi, nilai, dan struktur pengguna serta relasi sosial di dalamnya.
- Contoh rivalitas fandom klasik: Star Trek vs Star Wars

Idolm@ster



- Diawali dengan rilis gim dingdong pertama pada 26 Juli 2005. Tahun 2007 dirilis ke platform Xbox 360 dan diadaptasi dalam bentuk anime (Xenoglossia).
- Tahun 2011 dirilis dalam bentuk anime “yang benar”.
- Mengisahkan jalan sebuah grup idol (765 Production) dari awal sampai mereka menuju ketenaran dan kepopuleran.
- Dirilis spin-offnya yaitu Idolm@ster Cinderella Girls
- Kepopulerannya didukung oleh komunitas Nico-Nico Douga (NICOM@S)

Love Live!



- Merupakan projek transmedia majalah Dengeki G's (ASCII Media Works) yang dimulai pada Januari 2012. Tak lama kemudian, PV-nya keluar.
- Lalu diadaptasi menjadi anime, dua kali (tahun 2013 dan 2014).
- Kemudian pada tahun 2014 keluar gim untuk platform ponsel, Love Live School Idol Paradise.
- Mengisahkan sebuah idol sekolah yang dibentuk supaya sekolahnya tidak ditutup.

Touhou



- Awalnya sebuah permainan untuk PC-9801, dirilis pada tahun 1996
- Dibuat oleh Amusement Makers, lalu oleh Team Shanghai Alice (ZUN) dan gimnya rilis setiap tahun di acara Comiket.
- Universe-nya begitu luas dan tidak didefinisikan dengan jelas. Bahkan ukuran dada karakternya bisa ditentukan “sesuka pembuat produk derivatif.”

Kantai Collection



- Permainan card-based berisi simulacrum (personifikasi) dari kapal-kapal perang Jepang dan Jerman pada PD II.
- Dikembangkan oleh Kadokawa Games dan dirilis di platform DMM pada 23 April 2013. Sudah dijadikan anime dan sedang tayang saat ini.
- Menargetkan military otaku dan menjadi gim pertama DMM yang memiliki rating semua umur.

Pertanyaan dan topik masalah

- Latar belakang masing-masing fandom, mengapa bisa terbentuk?
- Seperti apa struktur sosial dalam fandom tersebut?
- Mengapa masuk dalam sebuah fandom?
- Apa yang dilakukan di dalam fandom itu?
- Apa yang dihasilkan?
- Menggaet pengikut baru?
- Drama dan intrik di dalamnya?
- Mengapa terjadi konflik, apa eksekusi konflik antara sebuah fandom dengan unsur di sekitarnya?
- Apa yang membuat fandom di Indonesia menjadi unik?
- Apakah ada rivalitas?

Daftar Pustaka

- Napier, Susan. 2006 *The World of Anime Fandom in America*. Mechademia, Vol. 1, Emerging Worlds of Anime and Manga, pp. 47-63. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Dunlap, Kathryn dan Wolf, Carissa. 2010. *Fans Behaving Badly: Anime Metafandom, Brutal Criticism, and the Intellectual Fan*. Mechademia, Vol. 5, Fanthropologies, pp. 267-283. Minneapolis: University of Minnesota Press
- <http://knowyourmeme.com/memes/subcultures/the-idolmster>
- <http://knowyourmeme.com/memes/subcultures/love-live-school-idol-project>
- <http://knowyourmeme.com/memes/subcultures/touhou-project-%E6%9D%B1%E6%96%B9project>
- <http://knowyourmeme.com/memes/subcultures/kantai-collection>