

KOMUNITAS ANIME SEBAGAI RUANG EKSPRESI BUDAYA POP DI LINGKUNGAN MAHASISWA

Rika Maulia¹, Albin Fadhal Ramadan², Perawati³, Rabella Azzahra⁴, Arif Saefudin⁵
¹²³⁴⁵ Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
Email : mauliarika16@gmail.com

ABSTRAK: Budaya populer Jepang seperti anime dan cosplay telah menjadi fenomena global yang berpengaruh terhadap pola ekspresi dan identitas sosial mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana komunitas *Japan Freak UIN (JFU)* berperan sebagai ruang ekspresi budaya populer di lingkungan kampus Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi etnografi mini melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi kegiatan komunitas. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman dengan triangulasi sumber dan metode untuk menjaga validitas hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa JFU menjadi ruang negosiasi identitas antara nilai global dan religius melalui aktivitas kreatif dan kolaboratif mahasiswa. Kesimpulan utama menegaskan bahwa komunitas ini tidak hanya memperkuat solidaritas sosial, tetapi juga meningkatkan literasi digital dan keterampilan sosial mahasiswa di era globalisasi.

KATA KUNCI: *Anime; Budaya; Komunitas; Pop*

ABSTRACT: Japanese popular culture such as anime and cosplay has become a global phenomenon that influences students' patterns of expression and social identity. This study aims to analyze how the Japan Freak UIN (JFU) community functions as a space for expressing popular culture in an Islamic campus environment. This research uses a qualitative approach with a mini-ethnographic study design through participant observation, in-depth interviews, and documentation of community activities. Data analysis was conducted using Miles and Huberman's interactive model with triangulation of sources and methods to ensure the validity of the results. The results of the study indicate that JFU has become a space for negotiating identity between global and religious values through creative and collaborative student activities. The main conclusion confirms that this community not only strengthens social solidarity but also improves students' digital literacy and social skills in the era of globalization.

KEYWORDS: *Anime; Culture; Community; Pop*

Diterima:
11-12-2025

Direvisi:
15-12-2025

Disetujui:
27-02-2026

Dipublikasi:
01-03-2026

Pustaka : Kutipan menggunakan APA : Baker, R. A. (2019). Judul Artikel. *frasa : Jurnal bahasa, sastra dan pengajarannya* 16(1), 1-10. (digunakan untuk memudahkan penulis lain mengutip artikel ini)
DOI : 10.36232/frasaanimuda.v6i1.1357

PENDAHULUAN

Fenomena budaya populer Jepang seperti anime, manga, dan cosplay telah menjadi bagian penting dalam dinamika sosial generasi muda di berbagai belahan dunia (Wardani & Setiawati, 2024). Globalisasi dan perkembangan teknologi digital memungkinkan pertukaran budaya lintas negara terjadi dengan cepat dan masif, sehingga produk-produk budaya Jepang kini tidak lagi sekadar hiburan, tetapi juga menjadi medium ekspresi diri dan identitas sosial bagi para penggemarnya (Muttaqin et al., 2024). Di era digital, anime bukan hanya dikonsumsi sebagai tontonan, tetapi juga diadaptasi ke dalam bentuk kreativitas seperti fan art, fanfiction, musik cover, hingga kegiatan komunitas daring dan luring yang memperkuat rasa kebersamaan antar penggemar (Raudha et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa budaya pop Jepang telah bertransformasi menjadi fenomena global yang memiliki pengaruh sosial, ekonomi, sekaligus kultural yang signifikan (Severino & Silva, 2025).

Proses globalisasi dan perkembangan teknologi digital semakin mempercepat arus pertukaran budaya lintas negara. Internet, media sosial, dan platform streaming memungkinkan konten budaya Jepang dikonsumsi secara luas dan instan oleh siapa pun. Dalam konteks ini, budaya populer Jepang bertransformasi menjadi produk transnasional yang mudah diakses dan terus berkembang mengikuti dinamika konsumsi budaya generasi muda. Produk-produk tersebut kini tidak lagi hanya diterima sebagai tontonan pasif, melainkan dipraktikkan, dimodifikasi, dan ditafsirkan ulang oleh para penggemarnya.

Di era digital, anime menjadi salah satu medium yang mendorong terbentuknya kreativitas dan jejaring sosial baru. Penggemar tidak hanya menonton anime, tetapi juga menciptakan karya turunan seperti fan art, fanfiction, cover musik, hingga video analisis karakter atau alur cerita. Aktivitas kreatif ini memperlihatkan bahwa budaya pop Jepang telah memfasilitasi perkembangan literasi digital dan ekspresi seni anak muda. Selain itu, kegiatan komunitas baik yang berlangsung secara daring maupun luring menjadi ruang interaksi sosial yang memperkuat solidaritas di antara penggemar.

Dalam konteks pendidikan tinggi, budaya populer semacam anime memegang peran penting sebagai sarana ekspresi, komunikasi, dan pembentukan identitas di kalangan mahasiswa (Aufa et al., 2022). Mahasiswa, sebagai kelompok sosial yang tengah mencari jati diri dan ruang eksistensi, sering memanfaatkan komunitas hobi seperti komunitas anime untuk menyalurkan minat sekaligus membangun jejaring sosial yang suportif (Tarigan & Wijaya, 2025). Secara global, penelitian menunjukkan bahwa komunitas penggemar (fandom community) berfungsi sebagai ruang belajar informal yang mengembangkan kreativitas, literasi media, serta kemampuan kolaboratif (Ramadhan & Hartono, 2020). Oleh karena itu, memahami bagaimana komunitas semacam ini bekerja menjadi penting tidak hanya dari sisi kebudayaan, tetapi juga dari perspektif pendidikan dan sosiologi generasi muda (溶接学会編集委員会, 2022).

Secara global, berbagai penelitian menunjukkan bahwa komunitas penggemar atau fandom community berperan sebagai ruang belajar informal. Di dalamnya, anggota komunitas dapat mengembangkan kreativitas, literasi media, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan kolaboratif. Aktivitas bersama seperti membuat proyek seni, mengadakan diskusi, atau menyelenggarakan acara tematik menciptakan pengalaman belajar yang tidak selalu diperoleh melalui pendidikan formal. Oleh karena itu, mempelajari dinamika komunitas ini penting untuk memahami cara generasi muda membangun pengetahuan dan koneksi sosial di era digital.

Tren ini juga dapat dilihat dari meningkatnya jumlah komunitas anime dan kegiatan jejepangan di berbagai universitas di Indonesia, termasuk di lingkungan kampus Islam seperti Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta. Berdasarkan survei Asosiasi Penggemar Anime Indonesia (2023), terdapat lebih dari 250 komunitas anime aktif di tingkat universitas di seluruh Indonesia, dengan lebih dari 60% anggotanya berasal dari kalangan mahasiswa (Felix et al., 2025). Fenomena ini menunjukkan bahwa budaya populer Jepang tidak

terbatas pada konteks sekuler, tetapi juga telah beradaptasi dengan nilai-nilai lokal dan keagamaan yang beragam. Hal ini menimbulkan pertanyaan menarik tentang bagaimana mahasiswa memaknai dan mengekspresikan budaya pop Jepang dalam lingkungan akademik dan sosial yang memiliki norma-norma keislaman yang kuat.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya memahami bagaimana komunitas anime menjadi ruang ekspresi budaya populer di kalangan mahasiswa, khususnya di lingkungan kampus Islam. Dengan menganalisis praktik, dinamika, dan makna yang terkandung dalam aktivitas komunitas seperti Japan Freak UIN (JFU), penelitian ini berusaha menjelaskan bagaimana mahasiswa menegosiasikan identitas budaya global dengan nilai-nilai lokal (Faisal et al., 2022). Penelitian ini tidak hanya relevan bagi kajian budaya dan komunikasi, tetapi juga memberikan kontribusi bagi pengembangan pemahaman tentang bagaimana generasi muda membangun ruang aman dan inklusif untuk berekspresi di tengah perubahan sosial dan digitalisasi budaya yang semakin cepat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi etnografi mini untuk memahami komunitas anime sebagai ruang ekspresi budaya pop di kalangan mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Subjek penelitian ditentukan melalui purposive sampling dengan kriteria mahasiswa yang aktif dalam komunitas anime minimal enam bulan terakhir, pernah terlibat dalam kegiatan komunitas (cosplay, diskusi, fan art, fanfiction), serta bersedia diwawancarai (Assyakurrohim et al., 2022). Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam semi-terstruktur dengan 10–15 informan hingga mencapai titik jenuh, serta dokumentasi berupa poster kegiatan, unggahan media sosial, dan arsip komunitas. Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri, dibantu dengan panduan wawancara, catatan lapangan, serta alat perekam dan dokumentasi visual.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, dan member check untuk memastikan interpretasi sesuai dengan pengalaman partisipan. Aspek etis penelitian diperhatikan melalui informed consent, menjaga anonimitas identitas mahasiswa, serta penggunaan data semata-mata untuk kepentingan akademik. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu menangkap praktik, makna, dan dinamika ekspresi budaya populer dalam komunitas anime mahasiswa di lingkungan kampus (Brata et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Sejarah dan Perkembangan Japan Freak UIN (JFU)

Fenomena berkembangnya komunitas anime di kalangan mahasiswa pada masa kini bukan lagi hal yang asing. Di lingkungan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, komunitas semacam ini justru tumbuh dengan sangat dinamis. Para mahasiswa yang memiliki minat terhadap budaya Jepang kemudian memprakarsai sebuah komunitas bernama JFUin atau Japan Freak UIN. Kehadiran komunitas ini menjadi bukti bahwa budaya populer Jepang telah menjadi bagian dari gaya hidup mahasiswa modern.

Berdasarkan penuturan narasumber, JFUin mulai terbentuk sekitar tahun 2012 dengan nama yang sama, namun menghimpun minat yang lebih beragam. Pada masa awal berdirinya, komunitas ini menjadi ruang ekspresi bagi mahasiswa yang menggemari cosplay serta budaya mengenakan kostum karakter anime dalam kehidupan nyata. Selain itu, komunitas ini juga menaungi penggemar idol JKT48 yang kala itu dikenal dengan sebutan UIN48.

Seiring berjalannya waktu, terjadi transformasi dalam identitas komunitas tersebut. Aktivitas yang sebelumnya terfokus pada idol fandom dan cosplay berkembang menjadi wadah

yang lebih inklusif dan mencakup berbagai minat terkait budaya Jepang. Proses generalisasi ini kemudian melahirkan bentuk baru komunitas pecinta budaya Jejepangan yang lebih stabil dan dikenal luas dengan nama JFUin.

Transformasi JFUin mencerminkan kemampuan adaptif komunitas dalam mengikuti perkembangan minat mahasiswa. Kini, keanggotaan JFU tidak terbatas pada penggemar anime dan manga saja, tetapi juga mencakup mahasiswa yang tertarik pada bahasa Jepang, seni bela diri, musik, tari, hingga nilai-nilai budaya tradisional Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas tersebut berkembang menjadi ruang belajar budaya yang lebih komprehensif.

Nama “Freak” dipilih karena pada masa 2012 istilah tersebut sedang menjadi tren di kalangan komunitas hobi, seperti Freak Bola atau Korea Freak. Nama ini awalnya mencerminkan karakter unik dan eksentrik para anggotanya. Meskipun demikian, penggunaan istilah tersebut lebih bersifat humoris dan menunjukkan keberanian mereka untuk mengekspresikan minat yang tidak selalu dianggap umum oleh masyarakat kampus.

Saat ini, JFUin bukan hanya menjadi sekadar wadah untuk mengekspresikan ketertarikan pada budaya pop Jepang, tetapi juga menjadi ruang interaksi dan pembelajaran. Mahasiswa dapat saling berbagi informasi terkait budaya Jejepangan, berdiskusi, serta mengikuti berbagai kegiatan yang diselenggarakan komunitas. Dengan aktivitas yang beragam dan atmosfer yang inklusif, JFUin berhasil menghadirkan lingkungan yang positif bagi mahasiswa yang memiliki minat serupa.

Seiring berkembangnya komunitas dan semakin beragamnya peminatan mahasiswa terhadap budaya Jepang, JFUin juga secara konsisten membuka open recruitment setiap tahunnya. Kegiatan ini menjadi langkah strategis untuk memastikan keberlanjutan komunitas sekaligus memberikan ruang bagi mahasiswa baru yang ingin bergabung. Open recruitment tidak hanya berfungsi sebagai proses seleksi anggota, tetapi juga sebagai sarana pengenalan nilai-nilai, struktur organisasi, serta berbagai program yang dijalankan komunitas. Melalui mekanisme ini, JFUin berupaya membangun sistem regenerasi yang terstruktur agar keberlangsungan komunitas tetap terjaga dari satu angkatan ke angkatan berikutnya.

Keberadaan open recruitment menjadi salah satu indikator kemampuan manajerial komunitas dalam mempertahankan eksistensinya selama lebih dari satu dekade. Regenerasi yang berjalan baik memungkinkan JFUin untuk terus memperbaharui program, meningkatkan kualitas kegiatan, serta memperluas jaringan kolaborasi dengan komunitas lain di dalam maupun luar kampus. Dengan demikian, JFUin tidak hanya menjadi ruang nostalgia budaya pop Jepang, tetapi juga menjadi organisasi mahasiswa yang mampu berkembang secara adaptif dan berkelanjutan.

b. Dinamika Komunitas Kejepangan di Lingkungan UIN

Pada awal kemunculannya, komunitas yang membawa unsur budaya Jejepangan di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta tidak hanya terbatas pada Japan Freak UIN (JFU). Beberapa komunitas lain seperti AYOSI UIN Jakarta atau *Islamic Otaku Club*, JDSI (*Japan Daisuki Club*), dan SAICO juga hadir sebagai ruang bagi mahasiswa untuk mengekspresikan minat terhadap budaya Jepang. Keberagaman komunitas ini menunjukkan bahwa antusiasme mahasiswa terhadap budaya pop Jepang cukup besar dan menciptakan iklim sosial yang dinamis di lingkungan kampus. Setiap komunitas hadir dengan karakteristik masing-masing, tetapi memiliki tujuan serupa, yaitu menyediakan wadah bagi mahasiswa untuk bersosialisasi, berkreasi, dan berbagi ketertarikan yang sama.

Namun, sejak merebaknya pandemi Covid-19 pada tahun 2020, banyak komunitas tersebut mengalami tantangan serius dalam mempertahankan keberlangsungan mereka. Pembatasan aktivitas tatap muka, penurunan partisipasi mahasiswa, serta hilangnya regenerasi menjadi faktor utama yang menyebabkan sebagian komunitas akhirnya tidak dapat bertahan. Akibatnya, dari sekian banyak komunitas Jejepangan yang pernah aktif, hanya JFU dan Inazuma UIN Jakarta yang mampu bertahan hingga sekarang. Kondisi ini menegaskan bahwa eksistensi komunitas di kampus

tidak hanya ditentukan oleh banyaknya anggota, tetapi juga oleh kemampuan mereka mengelola organisasi secara berkelanjutan.

Keberlanjutan JFU menjadi bukti bahwa kemampuan manajemen, regenerasi, dan inovasi berperan penting dalam menghadapi perubahan sosial di kalangan mahasiswa. JFU memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk menjaga visibilitas dan mengakomodasi minat mahasiswa selama masa pandemi maupun setelahnya. Selain itu, JFU aktif menyelenggarakan kegiatan terbuka, kolaborasi, serta program kreatif yang menarik minat generasi baru. Strategi ini tidak hanya mempertahankan komunitas, tetapi juga memperluas jejaring JFU hingga ke tingkat nasional. Dengan demikian, keberhasilan JFU menunjukkan bahwa komunitas mahasiswa dapat bertahan ketika mereka responsif terhadap perubahan serta mampu menciptakan ruang yang relevan bagi anggotanya.

Di tengah upaya mempertahankan keberlangsungan komunitas, JFU juga menghadapi tantangan lain yang bersifat struktural, yakni ketiadaan ruang khusus untuk menjalankan aktivitas komunitas di lingkungan kampus. Tidak seperti beberapa UKM atau organisasi mahasiswa lainnya yang memiliki sekretariat atau ruang latihan tetap, komunitas jejepangan ini harus menyesuaikan diri dengan kondisi fasilitas yang tersedia. Ketiadaan ruang khusus membuat JFU harus mengelola kegiatan secara fleksibel, kreatif, dan adaptif agar aktivitas tetap berjalan tanpa mengganggu lingkungan kampus.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, JFU memanfaatkan berbagai ruang terbuka yang dapat digunakan secara bebas dan nyaman oleh mahasiswa. Area seperti pelataran fakultas, ruang terbuka hijau, atau titik-titik publik di kampus menjadi lokasi alternatif untuk latihan, diskusi, atau kegiatan berkumpul lainnya. Pemilihan ruang terbuka tidak hanya berfungsi sebagai solusi praktis, tetapi juga menjadi bentuk adaptasi komunitas agar tetap inklusif dan mudah diakses oleh seluruh anggota. Dengan demikian, absennya ruangan fisik tidak menjadi hambatan besar, tetapi justru mendorong komunitas untuk lebih luwes dalam mengatur kegiatan.

Selain itu, JFU juga menyesuaikan pilihan lokasi kegiatan dengan mempertimbangkan kenyamanan dan aksesibilitas. Mereka memilih tempat yang mudah dijangkau oleh anggota dan tidak mengganggu aktivitas akademik maupun civitas kampus lainnya. Pendekatan ini menunjukkan bahwa komunitas tidak hanya berfokus pada kebutuhan internal, tetapi juga mempertimbangkan etika penggunaan ruang publik di kampus. Kesadaran ini membantu membangun citra positif komunitas sebagai kelompok yang tertib, menghargai ruang bersama, dan mampu beradaptasi secara bertanggung jawab.

Kemampuan JFU dalam mengelola tantangan fasilitas menunjukkan bahwa keberlanjutan sebuah komunitas tidak selalu bergantung pada ketersediaan ruang fisik, tetapi pada kemampuan anggotanya untuk berinovasi dan bekerja sama. Meskipun tidak memiliki ruangan khusus, komunitas ini tetap dapat menjalankan kegiatan secara rutin dan efektif melalui koordinasi yang baik, komunikasi internal yang solid, dan kreativitas dalam memanfaatkan ruang. Hal ini memperkuat posisi JFU sebagai komunitas yang resilien dan mampu bertahan di tengah keterbatasan struktural kampus.

c. Ragam Kegiatan dan Program Komunitas

Komunitas jejepangan di UIN Jakarta tidak hanya menghadirkan kegiatan yang bersifat repetitif seperti cosplay atau diskusi anime saja. Lebih dari itu, komunitas ini memberikan ruang ekspresi yang luas melalui berbagai aktivitas yang memperkenalkan budaya Jepang secara lebih mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas jejepangan bukan sekadar tempat berkumpulnya penggemar anime, tetapi juga menjadi wadah pembelajaran lintas budaya yang kaya dan konstruktif.

Salah satu kegiatan yang dihadirkan adalah latihan Kendo, seni bela diri tradisional Jepang yang menekankan aspek kedisiplinan, fokus, dan pengendalian diri. Melalui latihan ini, anggota komunitas tidak hanya belajar teknik bela diri, tetapi juga memahami nilai-nilai yang terkandung

di dalamnya. Selain Kendo, tarian tradisional Jepang juga menjadi bagian dari aktivitas komunitas, memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengenal unsur seni gerak dan filosofi budaya Jepang secara lebih dekat.

Cosplay, sebagai salah satu elemen yang lekat dengan budaya populer Jepang, tetap menjadi aktivitas yang diminati. Namun dalam komunitas ini, cosplay tidak dipandang sekadar mengenakan kostum karakter tertentu. Anggota diajak memahami proses kreatif di baliknya, mulai dari perancangan kostum, teknik mengolah bahan, hingga seni performatif ketika tampil di depan publik. Selain itu, kegiatan berbagi seperti *sharing* anime maupun diskusi film drama Jepang turut dilakukan untuk memperluas wawasan budaya dan memahami sudut pandang sosial yang tergambar dalam karya-karya tersebut.

Tidak berhenti pada kegiatan berbasis budaya saja, komunitas ini juga memberikan pembelajaran terkait dunia digital, terutama dalam bidang konten kreatif. Anggota JFUin difasilitasi untuk belajar menjadi *content creator* yang baik melalui pelatihan yang terarah dan relevan dengan perkembangan teknologi digital. Pelatihan ini mencakup pembuatan konten, manajemen media sosial, hingga etika digital, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan yang berguna di luar komunitas.

JFUin juga memfasilitasi kegiatan lain yang bersifat rekreatif dan memperkuat kebersamaan. Kegiatan *fun activity* seperti “JFUin Utake Temasho” menjadi wadah bagi anggota untuk bernyanyi karaoke, berolahraga bersama, dan membangun hubungan sosial yang lebih akrab. Aktivitas olahraga seperti basket, badminton, dan futsal memberikan variasi kegiatan yang menyeimbangkan antara hobi, kesehatan fisik, dan interaksi sosial. Dengan demikian, komunitas ini tidak terjebak dalam stereotip bahwa penggemar budaya Jepang hanya fokus pada anime semata.

Partisipasi JFUin dalam berbagai kegiatan eksternal, seperti acara Jak Japan Matsuri, menjadi bukti bahwa komunitas ini aktif berkolaborasi dengan komunitas pecinta budaya Jepang lainnya. Keterlibatan dalam kegiatan *mikoshi*—tradisi mengangkat kuil portabel dalam festival Jepang—menunjukkan bahwa anggota JFUin mampu menghargai dan mengikuti budaya Jepang dengan cara yang positif dan edukatif. Pengalaman tersebut tidak hanya memperkaya wawasan budaya anggota, tetapi juga memperlihatkan bahwa JFUin telah berhasil membangun citra komunitas yang sehat, produktif, dan membawa dampak positif bagi para anggotanya.

Selain berbagai aktivitas budaya dan kreatif, komunitas jejepangan di UIN Jakarta juga memberikan ruang pembelajaran formal melalui kelas bahasa Jepang. Pembelajaran ini menjadi salah satu pilar penting dalam memperkuat pemahaman budaya, karena bahasa merupakan medium utama untuk memahami cara berpikir dan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat Jepang. Kelas bahasa Jepang di komunitas ini tidak hanya berfokus pada kemampuan dasar seperti membaca *hiragana*, *katakana*, dan kosakata sehari-hari, tetapi juga mencakup pemahaman struktur kalimat, ungkapan sopan, serta konteks sosial penggunaan bahasa. Dengan demikian, kegiatan belajar bahasa ini menjadi fondasi bagi anggota untuk berinteraksi lebih dalam dengan budaya Jepang secara autentik.

Kegiatan pembelajaran bahasa Jepang ini juga didukung oleh pendamping ahli yang memiliki latar belakang pendidikan bahasa Jepang atau pengalaman profesional dalam pengajaran. Kehadiran pendamping ahli memungkinkan proses belajar berlangsung lebih terarah dan sesuai standar kompetensi pembelajaran bahasa. Mereka tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga mentor yang membimbing anggota dalam memahami aspek linguistik maupun budaya yang terkandung dalam bahasa tersebut. Pendamping ahli ini sering kali memberikan materi tambahan seperti idiom, ekspresi budaya, hingga wawasan mengenai kehidupan sehari-hari di Jepang, sehingga para anggota memperoleh pemahaman yang lebih kontekstual.

Untuk mengukur perkembangan kemampuan bahasa para anggotanya, komunitas ini juga menyelenggarakan tes kemampuan bahasa Jepang secara berkala, umumnya setiap tahun. Tes ini

mengadaptasi format evaluasi standar seperti *Japanese Language Proficiency Test* (JLPT), sehingga hasilnya dapat mencerminkan tingkat kemampuan linguistik anggota secara objektif. Melalui evaluasi tahunan ini, anggota dapat menilai sejauh mana perkembangan belajar mereka sekaligus memotivasi diri untuk mencapai level yang lebih tinggi. Selain itu, tes ini juga membantu komunitas dalam merancang program pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan anggotanya.

Dengan adanya pembelajaran bahasa Jepang yang sistematis dan pendampingan ahli, komunitas jejepangan di UIN Jakarta tidak hanya berfungsi sebagai ruang rekreasi dan apresiasi budaya, tetapi juga menjadi pusat pengembangan kompetensi akademik dan linguistik. Pendekatan ini mempertegas bahwa JFUin merupakan komunitas yang progresif dan edukatif, yang mendorong anggotanya untuk tidak hanya menikmati budaya Jepang, tetapi juga memahaminya secara menyeluruh melalui bahasa sebagai jembatan utama.

d. Stigma dan Tantangan Sosial di Lingkungan Kampus

Meskipun JFUin berupaya menghadirkan budaya positif melalui kegiatan internalnya, stigma negatif dari sebagian mahasiswa tetap menjadi tantangan yang sulit dihindari. Sebagian kalangan memandang aktivitas jejepangan sebagai sesuatu yang “aneh” atau tidak sesuai dengan norma-norma kampus Islam. Persepsi tersebut muncul tidak hanya karena kurangnya pemahaman mengenai budaya populer Jepang, tetapi juga akibat anggapan bahwa aktivitas kreatif seperti cosplay, fan art, atau diskusi anime tidak memiliki relevansi dengan identitas keislaman kampus. Pandangan semacam ini membuat ruang ekspresi anggota komunitas menjadi terbatas, bahkan memengaruhi penerimaan sosial terhadap kegiatan yang ingin diselenggarakan.

Stigma tersebut turut berdampak pada aspek kelembagaan, termasuk proses perizinan kegiatan yang sering kali memerlukan waktu lebih panjang, kesulitan memperoleh ruang publik, hingga penolakan dari pihak tertentu. Kondisi ini menunjukkan bahwa komunitas jejepangan di lingkungan kampus Islam masih harus berjuang untuk mendapatkan legitimasi sosial, meskipun kontribusi positifnya terhadap pengembangan kreativitas, jejaring sosial, dan kesehatan psikologis mahasiswa sudah terbukti. Namun demikian, keterbatasan tersebut tidak menghentikan perkembangan JFUin. Sebaliknya, komunitas ini justru memperkuat posisinya sebagai *safe space* bagi mahasiswa yang memiliki minat terhadap budaya Jepang, dengan menciptakan lingkungan inklusif untuk berekspresi, berkreatasi, dan membangun relasi sosial.

Tantangan serupa juga muncul dari ruang digital, khususnya media sosial. Tidak jarang unggahan JFUin—terutama yang menampilkan cosplay, tari Jepang, atau aktivitas kreatif lainnya—mendapatkan komentar bernada satir, ambigu, atau meledek dari mahasiswa maupun pihak luar. Komentar-komentar tersebut biasanya lahir dari stereotip yang melekat pada budaya populer Jepang atau ketidaktahuan mengenai nilai-nilai kreatif yang diusung komunitas. Meskipun demikian, anggota JFUin tidak menganggap komentar tersebut sebagai hambatan. Sebaliknya, mereka memaknainya sebagai bagian dari dinamika berkommunitas di era digital dan mengolahnya sebagai bentuk hiburan atau motivasi untuk menunjukkan bahwa minat terhadap budaya Jepang bukanlah sesuatu yang perlu dipermalukan.

Pendekatan santai namun dewasa ini menjadi strategi penting dalam menjaga citra komunitas. Dengan tidak merespons komentar negatif secara emosional, JFUin menunjukkan integritas dan kedewasaan sosial, sekaligus menghadirkan suasana yang ramah bagi anggota baru. Banyak mahasiswa yang tertarik dengan budaya Jepang tetapi ragu untuk bergabung karena takut terhadap stereotip. Respons komunitas yang tidak reaktif membantu menciptakan lingkungan yang aman dan inklusif bagi mereka. Kemampuan ini menunjukkan tingkat *social resilience* yang kuat, di mana komunitas mampu bertahan dan berkembang meskipun berada di bawah tekanan opini publik.

Sebagai langkah memperluas dukungan dan meningkatkan legitimasi sosial, JFUin

menginisiasi terbentuknya Forum Komunitas Jejepangan UIN se-Indonesia (FKJ UIN), yang melibatkan komunitas serupa dari UIN Bandung dan UIN Malang. Forum ini menjadi wadah pertukaran informasi, pengalaman, serta kolaborasi antar komunitas jejepangan di lingkungan perguruan tinggi Islam. Kehadiran FKJ UIN menegaskan bahwa minat terhadap budaya Jepang tidak hanya hadir di satu kampus, melainkan menjadi fenomena sosial yang berkembang di berbagai UIN. Melalui forum ini, peluang untuk mengembangkan program berskala luas—seperti festival budaya, penelitian kolaboratif, maupun pelatihan kreatif—menjadi lebih terbuka.

Pada akhirnya, kemampuan JFUin dalam mengelola stigma, menavigasi tantangan sosial, serta membangun jejaring kolaboratif menunjukkan bahwa komunitas ini tidak hanya bertahan, tetapi juga tumbuh dengan identitas yang kuat dan adaptif. Keberhasilan tersebut memperlihatkan bahwa budaya populer Jepang dapat diakomodasi secara positif di lingkungan kampus Islam, selama komunitas mampu menunjukkan manfaat sosial, kreativitas, dan nilai edukatif yang mereka bawa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas Japan Freak UIN berperan penting sebagai ruang ekspresi budaya populer di lingkungan mahasiswa (Izzah et al., 2021). Keberadaan komunitas ini mencerminkan proses adaptasi dan negosiasi identitas budaya di era globalisasi. Fenomena tersebut selaras dengan konsep *participatory culture* yang dikemukakan Jenkins (2020), di mana komunitas penggemar berfungsi sebagai ruang partisipatif yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan pembentukan makna kolektif (Deacon, 2025). Transformasi JFU dari komunitas idol fandom menjadi wadah multikultural menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menjadi konsumen budaya global, tetapi juga agen kreatif yang memproduksi dan mereinterpretasi nilai budaya sesuai konteks sosialnya (Ramadhan, Iwan., Agus, 2021).

Dari perspektif sosial, kemampuan JFU bertahan di tengah penurunan komunitas lain memperlihatkan kekuatan modal sosial berupa kepercayaan, jaringan solidaritas, dan komunikasi yang efektif antaranggota (Ayomi, 2021). Penggunaan media sosial sebagai sarana koordinasi memperkuat daya jangkau komunitas dan membuka peluang kolaborasi lintas kampus. Selain itu, kegiatan JFUin juga berperan sebagai *learning space nonformal* yang menumbuhkan keterampilan sosial, digital, dan kreatif mahasiswa (Dwishintaria & Suparman, 2024). Hasil ini sejalan dengan temuan bahwa komunitas fandom berperan dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan abad ke-21 melalui aktivitas kolaboratif dan partisipatif (Mulasi, 2020).

Di sisi lain, munculnya stigma negatif terhadap JFUin mencerminkan adanya ketegangan antara nilai-nilai religius kampus dengan ekspresi budaya populer global. Fenomena ini menunjukkan proses negosiasi identitas sebagaimana dijelaskan dalam teori hibriditas budaya oleh Homi Bhabha (1994), di mana individu dan kelompok berupaya menciptakan ruang baru yang memadukan unsur global dan lokal tanpa menghilangkan keduanya (Bimantoro et al., 2021). Dalam konteks JFU, mahasiswa mampu mengharmoniskan minat terhadap budaya Jepang dengan identitas religius melalui pendekatan yang moderat dan inklusif (Putra et al., 2020).

Melalui inisiatif pembentukan Forum Komunitas Jejepangan UIN se-Indonesia, JFU memperluas perannya dari sekadar komunitas kampus menjadi jaringan budaya antar universitas (Susilo, 2020). Hal ini mencerminkan terjadinya *cultural convergence*, di mana mahasiswa memanfaatkan ruang digital dan jejaring sosial untuk memperkuat solidaritas dan membangun identitas kolektif lintas daerah. Dengan demikian, komunitas JFU menjadi contoh nyata bahwa budaya populer dapat menjadi sarana pengembangan diri, ruang ekspresi sosial, dan media dialog antarbudaya di lingkungan pendidikan tinggi Islam (Muhammad Mona Adha, 2020).

KESIMPULAN

Penelitian ini menutup kesenjangan literatur terkait kurangnya kajian mengenai interaksi antara budaya populer global dan nilai religius di lingkungan pendidikan tinggi Islam. Temuan menunjukkan bahwa komunitas Japan Freak UIN (JFU) berperan sebagai ruang sosial yang memungkinkan mahasiswa menegosiasikan identitas mereka di antara dua kutub budaya global dan lokal. Secara teoretis, hasil penelitian memperkuat konsep *participatory culture* dan *cultural hybridity*, di mana mahasiswa tidak hanya menjadi konsumen budaya global, tetapi juga produsen makna baru yang kontekstual dengan nilai keislaman dan sosial mereka. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyoroti peran komunitas fandom dalam meningkatkan literasi digital, kolaborasi sosial, dan kemampuan beradaptasi di ruang-ruang budaya yang beragam.

Penelitian ini juga menemukan dinamika baru terkait aspek ruang dalam keberlangsungan komunitas. Ketiadaan ruang khusus bagi JFU di lingkungan kampus menjadikan komunitas ini harus beroperasi secara fleksibel dengan memanfaatkan area terbuka yang dapat digunakan secara bebas dan nyaman. Meskipun hal ini menjadi tantangan, komunitas mampu mengatasinya dengan menentukan lokasi kegiatan yang mudah dijangkau, tidak mengganggu civitas akademika, serta tetap mendukung aktivitas kreatif dan interaksi sosial. Strategi pemanfaatan ruang terbuka ini memperkuat pandangan bahwa budaya populer dapat berkembang melalui inovasi ruang sosial informal yang dikelola secara mandiri oleh mahasiswa. Temuan ini memperluas diskursus mengenai relasi antara infrastruktur kampus, ruang publik, dan aktivitas budaya mahasiswa.

Implikasi teoretis penelitian terletak pada perluasan pemahaman mengenai budaya populer sebagai ruang pembelajaran informal dan pembentukan identitas sosial di kampus religius. Secara praktis, penelitian ini menegaskan pentingnya dukungan kelembagaan terhadap komunitas berbasis minat karena terbukti mampu mendorong kreativitas, solidaritas sosial, kemampuan negosiasi budaya, serta keterampilan abad ke-21. Penyediaan ruang atau fasilitas yang lebih memadai dapat memperkuat keberlanjutan program komunitas, terutama dalam konteks regenerasi dan peningkatan kapasitas anggota.

Namun demikian, keterbatasan penelitian ini mencakup cakupan lokasi tunggal dan jumlah informan yang terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan pendekatan komparatif antaruniversitas, analisis ruang sosial kampus, serta penggunaan metode campuran untuk mengukur pengaruh partisipasi komunitas terhadap perkembangan sosial, akademik, dan kreativitas mahasiswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya wacana ilmiah mengenai hubungan antara budaya populer, pendidikan tinggi, dan pembentukan identitas generasi muda di era global. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas seperti JFU dapat menjadi jembatan dialog budaya yang konstruktif antara nilai global dan religius, serta memperlihatkan bahwa ekspresi budaya populer dapat dimanfaatkan sebagai instrumen penguatan literasi budaya, karakter, kreativitas, dan inklusivitas di lingkungan akademik. Ke depan, institusi pendidikan tinggi perlu menciptakan kebijakan yang lebih adaptif terhadap keragaman ekspresi budaya mahasiswa, termasuk penyediaan ruang yang layak bagi komunitas, agar ekosistem kampus berkembang menjadi lingkungan yang terbuka, moderat, dan berdaya saing global.

DAFTAR PUSTAKA

- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Kasus dalam Penelitiann Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9.
- Aufa, A. A., Mufid, M., & Whdani, F. R. R. (2022). PENGARUH BUDAYA POPULER KOREA TERHADAP PERILAKU MODELING SISWA MADRASAH ALIYAH NEGERI Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 304–320.

- Ayomi, N. P. (2021). Analisis Komunitas Online (Permasalahan Hubungan Mengandalkan Kasih Dalam Komunitas Musik Rohani Online 'Epix'). *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 19(1), 17–27. <https://doi.org/10.34010/miu.v19i1.5569>
- Bimantoro, A. A., Sary, M. P., & Putri, R. A. (2021). Industri Media Budaya Populer Analisis Semiotika Peirce Pada Drama Korea Start Up. *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 64. <https://doi.org/10.35308/source.v7i1.3013>
- Brata, I. B., Rulianto, R., & Saputra, A. (2020). Identitas Budaya: Berkeperibadian Dalam Kebudayaan (Salah Satu Konsep Trisakti Bung Karno Disampaikan, 17 Agustus 1965). *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2), 84–93. <https://doi.org/10.31540/sindang.v2i2.631>
- Deacon, C. (2025). Enabling International History Wars: Everyday Mnemonic Foreign Policy in South Korean and Japanese Popular Culture. *International Political Sociology*, 19(3). <https://doi.org/10.1093/ips/olaf018>
- Dwishintaria, J., & Suparman, M. Y. (2024). Perbedaan Konsep Diri Penggemar Anime Antara Cosplayer dan Non-Cosplayer. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4137–4146. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APerbedaan>
- Faisal, M. A., Lusiana, Y., & Firmansyah, D. B. (2022). Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku. *Kiryoku*, 6(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v6i1.9-15>
- Felix, E. R., Galan, C. A., & Jimenez Perez, E. (2025). Carrying the Weight of Campus Change: The Role of Student Equity Leaders in Community College. *Journal of Higher Education*, 96(3), 383–411. <https://doi.org/10.1080/00221546.2024.2330334>
- Izzah, N., Sudikan, S. Y., & Setijawan. (2021). REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA USING DALAM NOVEL INTAN ANDARU (Perspektif Teori Keterpecahan Identitas Budaya Stuart Hall). *Education and Development*, 9(1), 362–369. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2390>
- Muhammad Mona Adha, Y. H. (2020). Budaya, agama, identitas. *Pendidikan Kewarganegaraan*, 10, 16–28.
- Mulasi, S. (2020). Dampak Perkembangan Budaya Modern Terhadap. *Bidayah*, 11(2), 201–211.
- Muttaqin, Z., Savitri, C., Suroso, S., & Gu, K. M. (2024). Strategi Kolaborasi Uniqlo dengan Program Anime terhadap Hasil Penjualan: Studi pada Uniqlo dengan Program Anime. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(3), 1056–1069. <https://doi.org/10.37481/jmh.v4i3.995>
- Putra, M. Y. S., Putra, K. A. S., & Harsana, I. N. A. (2020). Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(3), 299. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i3.25806>
- Ramadhan, Iwan., Agus, H. M. (2021). Modal Sosial Pada Komunitas Supermoto (Studi Kasus Pada Komunitas Supermoto Indonesia Pontianak). *Hermeneutika*, 7(2), 20–31.
- Ramadhan, M. A., & Hartono, A. (2020). Peran Perilaku Konsumen Komunitas Merek Online Terhadap Kepercayaan Konsumen dan Loyalitas: Studi Pada Komunitas Online MiFans. *Mix: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 10(2), 266. <https://doi.org/10.22441/mix.2020.v10i2.009>
- Raudha, S., Azwarfajri, A., & Musdawati, M. (2024). Pengaruh Anime dan Budaya Jepang dalam Gaya Hidup Mahasiswa di Banda Ace. *Jurnal Sosiologi Agama Indonesia (JSAI)*, 5(1), 179–191. <https://doi.org/10.22373/jsai.v5i1.4354>
- Severino, F. S., & Silva, F. (2025). Japanese Pop Culture Events as Catalysts for Otaku Tourism: Shaping Destination Choices and Tourist Experiences. *Event Management*, 29(2), 275–293. <https://doi.org/10.3727/152599524X17265263360340>
- Susilo, R. K. D. (2020). Konstruksi Pengetahuan dan Kesadaran Aktor untuk Wisata Budaya Berbasis Komunitas. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 2020. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Tarigan, R. E., & Wijaya, Y. S. (2025). Anime Segmentation Based on User Preferences:

Applying Clustering to Identify Groups of Anime with Similar Genres, Themes, and Popularity. *International Journal for Applied Information Management*, 5(1), 43–57. <https://doi.org/10.47738/ijaim.v5i1.99>

Wardani, H. F., & Setiawati, A. S. (2024). Korelasi Minat dan Kebiasaan Menonton Anime dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang UNNES Angkatan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 10(1), 10–19. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v10i1.66163>

溶接学会編集委員会. (2022). 1. 鉄鋼 2. アルミニウム合金, その他 3. 新素材(高分子) (最新の接着剤と接着技術の動向) –金属とプラスチックの構造接着技術– 4. 溶接材料. *Journal of the Japan Welding Society*, 91(5), 328–341. <https://doi.org/10.2207/jjws.91.328>