

Representasi Budaya Kaum Muda dalam Anime Wind Breaker: Studi tentang Gaya Hidup dan Solidaritas di Perkotaan Jepang

Nuradha¹⁾, Hardizen²⁾, Nadya Yuliawati³⁾, Yose Arya Putra⁴⁾, Mutiara Azzahra⁵⁾

Universitas Riau
nuradha6949@student.unri.ac.id

Abstract

This study examines how the anime “Wind Breaker” represents youth culture in Japan, focusing on lifestyle and solidarity in an urban environment. In this context, anime becomes an effective means of depicting the social dynamics and interactions between teenagers that reflect the values of friendship, courage and solidarity. This research uses a qualitative approach with descriptive analysis to explore the characters and relationships between characters in the anime and how they reflect the reality of youth life in contemporary Japan. The results show that the anime effectively portrays solidarity among teenagers in Japan, especially in episodes 1 and 3, but in episode 2 the anime shows the lifestyle of teenagers who tend to judge and condemn others, reflecting the negative side of social interaction. The results show that the anime is not only entertaining, but also provides insights into the challenges and aspirations of urban youth, as well as how they build communities and support each other in the face of various social problems.

Keywords: adolescent, life style, solidarity, wind breaker,

Abstrak

Penelitian ini membahas bagaimana anime “Wind Breaker” merepresentasikan budaya kaum muda di Jepang, dengan fokus pada gaya hidup dan solidaritas di lingkungan perkotaan. Dalam konteks ini, anime menjadi sarana yang efektif untuk menggambarkan dinamika sosial dan interaksi antar remaja yang mencerminkan nilai-nilai persahabatan, keberanian, dan solidaritas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif untuk mengeksplorasi karakter dan hubungan antar karakter dalam anime, serta bagaimana mereka mencerminkan realitas kehidupan kaum muda di Jepang saat ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime ini secara efektif menggambarkan solidaritas di kalangan remaja di Jepang terutama pada episode 1 dan 3, akan tetapi pada episode 2 nya, anime ini menunjukkan gaya hidup remaja yang cenderung suka menilai dan menghakimi orang lain, mencerminkan sisi negatif dari interaksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan wawasan tentang tantangan dan aspirasi yang dihadapi oleh kaum muda di perkotaan, serta bagaimana mereka membangun komunitas dan saling mendukung dalam menghadapi berbagai masalah sosial.

Kata Kunci: Gaya Hidup, Remaja, Solidaritas, Wind Breaker

PENDAHULUAN

Remaja adalah fase kehidupan dari penuh dengan pencarian jati diri, di mana mereka mulai mengembangkan pemahaman tentang dunia dan bagaimana mereka ingin dikenal di tengah masyarakat. Hurlock (1999) mengatakan bahwa konsep diri bertambah stabil pada periode masa remaja. Pada masa ini, mereka seringkali terlibat dalam berbagai kegiatan yang dapat membentuk perilaku sosial. Salah satu aspek yang seringkali terlihat adalah dorongan untuk menjadi lebih unggul dari orang lain. Hal ini bisa terlihat dalam berbagai bentuk, mulai dari prestasi akademik, keterampilan

sosial, hingga penampilan fisik. Para remaja biasanya ingin membuktikan bahwa mereka lebih baik atau lebih sukses dibandingkan orang lain, bahkan terkadang, dorongan ini berasal dari perbandingan langsung, baik secara nyata maupun tidak.

Perilaku ini tercermin dalam berbagai aktivitas sehari-hari, yang terkadang dilakukan dengan meniru hal-hal yang mereka lihat di sekitar mereka, baik itu kehidupan nyata maupun dalam bentuk representasi media. Salah satu media yang sangat berpengaruh pada remaja saat ini adalah Anime. Anime merupakan bentuk hiburan populer asal Jepang, menurut Sya'dian, T. (2016) bahwa Anime, Manga, dan Cosplay telah menjadi bagian tak terpisahkan dari budaya populer di Indonesia khususnya di kalangan para remaja. Banyak remaja yang terinspirasi oleh karakter-karakter dalam Anime dan sering kali menunjukkan sikap atau nilai-nilai tertentu yang dapat menjadi referensi dalam membentuk identitas mereka. Sebagai contoh, Anime dapat memberikan contoh tentang bagaimana perjuangan untuk mencapai tujuan, solidaritas antar teman, hingga nilai-nilai kekeluargaan yang erat.

Anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata. Banyak anime yang menyampaikan pesan mendalam tentang kehidupan, perjuangan, dan solidaritas dalam masyarakat. Salah satunya adalah *Anime Wind Breaker*, karya *Satoru Nii* yang tayang pada 4 April 2024 dan berakhir pada 28 Juni 2024. Anime ini menceritakan tentang perjalanan seorang remaja yang mencari jati diri dengan bergabung dengan sebuah kelompok dan bagaimana mereka membentuk solidaritas serta gaya hidup mereka di perkotaan Jepang. Tujuan dari analisis ini adalah untuk melihat bagaimana remaja dalam *Anime Wind Breaker* membentuk gaya hidup mereka, serta bagaimana Anime ini menggambarkan solidaritas dalam konteks perkotaan yang penuh dinamika. Analisis juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana Anime ini menjelaskan karakter dalam hal solidaritas dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial di dunia nyata.

LANDASAN TEORI

a. Gaya Hidup Remaja

Kata remaja berasal dari bahasa Latin yang berarti *Adolescence*. Hurlock (1980) menyatakan bahwa masa remaja adalah periode ketika seseorang mulai beradaptasi dengan kelompok orang dewasa, yaitu saat anak-anak merasa sejajar dengan orang-orang yang lebih tua.

Berdasarkan pandangan Erik Erikson (1968), remaja merupakan fase untuk menemukan identitas, di mana seseorang mencoba untuk mengetahui siapa dirinya dan apa peranannya dalam masyarakat. Proses ini melibatkan interaksi dengan teman sebaya, keluarga, dan masyarakat secara keseluruhan, yang berdampak pada pembentukan identitas mereka.

Chaney (1996) berpendapat bahwa gaya hidup merupakan suatu bentuk simbolis yang mencerminkan nilai-nilai, pilihan, dan harapan seseorang dalam kelompok tertentu. Di dalam konteks anak muda Jepang, cara hidup mereka biasanya dibentuk oleh dampak dari lingkungan perkotaan, kemajuan teknologi, dan budaya internasional. Karakter dalam *Wind Breaker* menunjukkan gaya hidup yang melibatkan kebebasan, solidaritas, dan interaksi sosial di perkotaan.

Solidaritas adalah elemen penting dalam masyarakat, termasuk di lingkungan perkotaan yang lebih cenderung pada sifat individu. Menurut Durkheim (1893), solidaritas dapat dibagi menjadi dua: solidaritas mekanik yang didasarkan pada kesamaan, dan solidaritas organik yang timbul akibat perbedaan namun saling ketergantungan. Dalam *Wind Breaker*, solidaritas kaum muda digambarkan melalui persahabatan, kerja sama dalam tim, dan perjuangan bersama untuk menghadapi berbagai tantangan.

b. Anime Sebagai Medium Representasi

Representasi dalam media berkaitan dengan konsep, individu atau kelompok yang digambarkan atau ditampilkan dalam media umum. Stuart Hall (1997) menyatakan bahwa media tidak hanya merefleksikan kenyataan sosial, melainkan juga membentuknya.

Anime sebagai salah satu media yang populer seringkali digunakan untuk merepresentasikan berbagai aspek dalam kehidupan, termasuk budaya kaum muda. Menurut Napier (2005), anime tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sebagai medium atau sarana untuk menyampaikan nilai-nilai budaya, sosial, dan politik. Dalam anime *Wind Breaker* tema utama yang diangkat adalah representasi gaya hidup serta solidaritas, yang mencerminkan dinamika sosial dari generasi muda di perkotaan Jepang.

Kehidupan di perkotaan Jepang memiliki ciri khasnya tersendiri, seperti perkembangan yang pesat dan kehadiran budaya lama yang tetap kokoh. Dalam anime, biasanya kehidupan di lingkungan perkotaan digambarkan sebagai ruang hubungan antar individu, pembentukan jati diri, dan rintangan pribadi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif, yang berfokus pada pengamatan mendalam terhadap tayangan anime *Wind Breaker* untuk mengidentifikasi dan menganalisis *scene-scene* yang menggambarkan dinamika sosial dan pembentukan gaya hidup remaja dalam konteks perkotaan. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan terhadap beberapa *scene* kunci dalam anime tersebut yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam hal interaksi sosial, pengambilan keputusan, maupun solidaritas yang dibangun di antara karakter-karakternya. Setiap *scene* dipilih berdasarkan kemampuannya untuk mencerminkan nilai-nilai dan perilaku yang relevan dengan kehidupan remaja, seperti semangat kerja keras, persahabatan, dan bagaimana cara mereka menghadapi tantangan dalam mencapai suatu tujuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anime *Wind Breaker* menceritakan kisah seorang remaja bernama Sakura Haruka yang merupakan siswa pindahan dan memiliki tujuan untuk menjadi siswa yang berambisi menjadi nomor 1 di Bofurin. Dengan perolehan skor IMDb yang cukup tinggi, yaitu 7.5/10, anime ini berhasil menarik perhatian penonton melalui cerita yang penuh aksi dan nilai-nilai sosial yang mendalam. Di episode

pertama, cerita dimulai dengan adegan seorang perempuan berambut coklat yang diganggu oleh kelompok anak-anak yang menyebarkan di sebuah gang. Namun, Sakura Haruka, yang memiliki rambut setengah hitam dan setengah putih, melihat kejadian tersebut dan tidak bisa tinggal diam. Dia pun langsung menghajar kelompok tersebut untuk membela perempuan yang sedang diganggu. Meskipun sempat berhasil, Sakura segera dihadang oleh kelompok yang lebih besar, namun kelompok Bofurin yang berjumlah 4 orang datang tepat waktu untuk membantu dan mengalahkan para pengganggu tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat solidaritas yang kuat antara anggota Bofurin dalam menjaga perdamaian kota, meskipun pada saat itu mereka belum mengenal Sakura secara pribadi. Solidaritas ini tercermin dalam sikap saling membantu dan bekerja sama, tanpa memandang siapa yang membutuhkan bantuan, terlebih lagi di saat itu Sakura memakai seragam yang Bofurin di kala itu bahkan jika mereka tidak tahu latar belakang atau identitas orang tersebut [Muhamad Fahri Marwadi et al., 2024]. Ketika Sakura menghadapi kelompok yang lebih besar dan berpotensi membahayakan, kelompok Bofurin datang untuk membantunya, bukan karena mereka mengenalnya, tetapi karena mereka memiliki jiwa yang saling membantu untuk Bersama sama menjaga keamanan dan ketertiban kota. Ini mencerminkan pentingnya nilai-nilai kolektivitas dan rasa tanggung jawab sosial yang lebih besar, di mana setiap individu di dalam kelompok berperan dalam memastikan bahwa kota tetap aman dan damai bagi seluruh penghuninya. Sikap ini juga mengajarkan bahwa solidaritas tidak selalu bergantung pada hubungan pribadi, melainkan pada tujuan bersama dan tekad untuk melindungi kebaikan bersama, yang pada akhirnya memperkuat ikatan antar individu dalam masyarakat [Tejowibowo et al., 2017].

Selanjutnya, di menit 18:39, terlihat bahwa kelompok Bofurin memiliki tugas penting dalam menjaga keamanan kota. Mereka tidak hanya berfokus pada perlindungan fisik, tetapi juga memberikan rasa aman dan tentram kepada warga. Di menit 18:56, kita bisa mendengar ucapan terima kasih dari warga yang merasa lebih tenang dan aman berkat kehadiran kelompok tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Bofurin tidak hanya bertugas menjaga ketertiban, tetapi juga menjaga hak-hak dasar warga kota untuk merasa aman di lingkungan mereka. Kemudian, Sakura bertemu dengan seorang perempuan bernama Kotoha Tachibana, yang memiliki penampilan mencolok dengan rambut kuning. Sakura sempat menilai Kotoha dengan pandangan yang meremehkan, tetapi Kotoha kemudian memberikan analogi tentang biji kopi yang awalnya berwarna merah dan berubah menjadi coklat setelah melalui proses pengolahan. Dengan kata-kata tersebut, Kotoha mengingatkan Sakura untuk tidak cepat menilai sesuatu hanya dari penampilan luarnya saja, dan memberi pemahaman bahwa perubahan dan proses yang dialami seseorang atau sesuatu bisa jadi jauh lebih kompleks dari yang terlihat [Amat, 2021].

Di menit 07:24, Kotoha memberikan pelajaran berharga kepada Sakura dengan kalimat, "Kau takkan bisa tahu bentuk sebenarnya hanya dari satu sisi," yang mengajarkan untuk tidak menilai sesuatu hanya berdasarkan apa yang tampak di permukaan. Lebih lanjut, di menit 11:24, Sakura menyaksikan sebuah adegan di mana seorang anak berambut kuning bernama Akihiko Nirei sedang ditindas oleh sekelompok orang yang merasa superior karena mereka merasa lebih kuat. Sakura, yang

merasa geram dengan sikap tersebut, berteriak, "Aku cuma tidak suka orang yang mengira dirinya kuat, padahal lemah!" kepada para penindas tersebut, menunjukkan bahwa dia menentang sikap sombong dan tidak adil. Adegan ini menggambarkan bahwa penindasan bukanlah sesuatu yang dapat diterima dan bahwa menolong orang yang lemah adalah tindakan yang terpuji dan penuh nilai kemanusiaan.

Pada episode 3, cerita berlanjut dengan adegan patroli yang dilakukan oleh Sakura dan anggota Bofurin. Di menit 12:22, Sakura, yang kini telah menjadi bagian dari Bofurin, bertanya dengan rasa ingin tahu, "Jika ingin melindungi kota, mengapa tidak mencari pembuat onarnya lalu dihajar saja?" Namun, Toma Hiragi, salah satu anggota Bofurin, menjelaskan di menit 12:27 bahwa tindakan seperti itu bukanlah cara yang tepat untuk melindungi. Toma menjelaskan bahwa, jika mereka melakukannya, itu bukanlah bentuk perlindungan, melainkan justru tindakan menyerang yang tidak dapat dibenarkan. Pernyataan ini mengandung pesan moral yang penting yaitu melindungi bukan berarti membalas kekerasan dengan kekerasan, melainkan menjaga dan memastikan hak-hak setiap individu dihormati dan dilindungi.

Salah satu nilai yang disampaikan dalam anime ini sejalan dengan pendapat Prayoga yang menyatakan bahwa melindungi adalah menjaga hak asasi manusia, yaitu hak setiap orang untuk hidup dengan aman, dihormati, dan bebas dari penindasan [Prayogo et al., 2023]. Dalam konteks ini, menjaga kota dan masyarakat bukan berarti melakukan tindakan main hakim sendiri terhadap orang yang dianggap bersalah, melainkan memastikan bahwa proses perlindungan dilakukan dengan cara yang adil dan sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan. Oleh karena itu, untuk melindungi hak-hak orang lain, kita harus mengedepankan prinsip keadilan, bukan balas dendam atau kekerasan yang justru akan memperburuk situasi.

SIMPULAN

Remaja adalah fase kehidupan dari penuh dengan pencarian jati diri, di mana mereka mulai mengembangkan pemahaman tentang dunia dan bagaimana mereka ingin dikenal di tengah masyarakat. Para remaja biasanya ingin membuktikan bahwa mereka lebih baik atau lebih sukses dibandingkan orang lain, bahkan terkadang, dorongan ini berasal dari perbandingan langsung, baik secara nyata maupun tidak. Salah satu media yang sangat berpengaruh pada remaja saat ini adalah Anime. Banyak remaja yang terinspirasi oleh karakter-karakter dalam Anime dan sering kali menunjukkan sikap atau nilai-nilai tertentu yang dapat menjadi referensi dalam membentuk identitas mereka. Contoh anime yang kami gunakan pada kali ini adalah anime bertajuk "*Wind Breaker*". Meskipun *Wind Breaker* dipenuhi dengan berbagai aksi kekerasan dan pertarungan yang intens, anime ini sejatinya juga menyimpan makna yang jauh lebih mendalam jika dilihat dari perspektif yang lebih luas. Aksi kekerasan dalam anime ini bukan hanya untuk hiburan semata, tetapi digunakan untuk menggambarkan perjuangan dan tekad anak muda dalam melindungi kota mereka dari gangguan-gangguan yang mengancam ketertiban dan keamanan masyarakat. Karakter-karakter utama, seperti Sakura Haruka, melalui aksi mereka, menunjukkan nilai-nilai penting seperti solidaritas, keadilan, dan keberanian untuk melawan ketidakadilan. Melalui alur cerita dan interaksi antar karakter, anime ini

mengajarkan bahwa melindungi kota dan sesama bukanlah soal kekuatan fisik semata, melainkan tentang menjaga hak-hak dasar manusia untuk hidup dengan aman dan damai. Ini mencerminkan pentingnya nilai-nilai kolektivitas dan rasa tanggung jawab sosial yang lebih besar, di mana setiap individu di dalam kelompok berperan dalam memastikan bahwa kota tetap aman dan damai bagi seluruh penghuninya. Dengan demikian, *Wind Breaker* bukan hanya sebuah anime tentang balap sepeda dan pertarungan, melainkan sebuah refleksi tentang bagaimana anak muda dapat berperan aktif dalam membangun masyarakat yang lebih baik, bekerjasama dalam menjaga keamanan kota, meskipun harus menghadapi tantangan dan konflik yang berat.

Dari kasus ini kita dapat belajar bahwa perilaku dan pola pikir remaja dapat tercermin melalui tontonan mereka. Oleh sebab itu, dimasa-masa tumbuh kembang anak, transisi dari masa kecil menuju dewasa ini atau yang biasa kita sebut masa remaja, penting sekali bagi mereka untuk memilih tontonan apa yang pantas untuk mereka lihat. Salah satu contoh tontonan yang bisa remaja lihat adalah anime "*Wind Breaker*" ini, dimana ada pelajaran yang bisa diambil terlepas dari banyaknya adegan kekerasan yang terjadi pada anime ini. Namun, apabila penonton dapat melihat dengan cermat terdapat sisi-sisi kebaikan, kerja sama antar tim, solidaritas pertemanan dalam anime satu ini. Tidak hanya melalui anime ini, tapi para anak-anak remaja juga dapat melihat anime-anime yang lain yang mengandung banyak sisi positif dan pelajaran yang bisa diambil sehingga itu akan mempengaruhi pola pikir positif yang tertanam pada diri remaja tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- E. Emira and H. Sari, "Konsep Diri Remaja Penyandang Disabilitas Self-Concept In Disabled Adolescent," *JIM FKep*, vol. 3, no. 3, pp. 20–29, 2018.
- P. I. Ramadhan and S. Tamrin, "Ekspresi Gaya Hidup Pecinta Budaya Jepang pada Komunitas Wibu di Kota Makassar," *Predestinasi*, vol. 16, no. 1, pp. 22–32, 2024.
- A. M. dan M. A. Muhamad Fahri Mawardi, "Gotong Royong Sebagai Fondasi Moral Budaya: Perspektif Hukum Dan Keharmonisan Sosial," *Pros. Mimb. JUSTITIA Semin.*, vol. 1, no. 1, pp. 97–113, 2024.
- D. N. Tejowibowo and P. Lestari, "Strategi dalam Membangun Solidaritas Sosial Pada Komunitas Generasi Muda Penyelamat Budaya (GEMAMAYA)," *J. Pendidik. Sociol.*, vol. 7, no. 7, pp. 1–23, 2017, [Online]. Available: <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/societas/article/view/12788>
- A. Amat, "Pertumbuhan, Perkembangan Dan Kematangan Individu," *Society*, vol. 12, no. 1, pp. 59–75, 2021, doi: 10.20414/society.v12i1.2751.
- D. A. Prayoga, J. A. Husodo, A. Elok, and P. Maharani, "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Warga Negara Dengan Berlakunya Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2019 Tentang Pengelolaan Sumber Daya Nasional," *Sovereignty J. Demokr. dan Ketahanan Nas.*, vol. 2, no. 2, pp. 188–200, 2023, [Online]. Available: <https://journal.uns.ac.id/Sovereignty/article/view/865>
- Yenita, S. (2022). Gambaran psychological well being pada dewasa awal yang berstatus janda di



kenagarian air bangis. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(2), 150-155.

Mudak, S., & Mbura, E. (2024). Pelayanan Pendampingan Remaja di Gereja Bethel Sepat Kalimantan Barat. *Ra'ah: Journal of Pastoral Counseling*, 4(1), 17-34.

Napier, S. J. (2016). *Anime from Akira to Howl's moving castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. St. Martin's Griffin.

Hall, S., Nixon, S., & Evans, J. (Eds.). (2024). *Representation: cultural representations and signifying practices*. SAGE Publications Limited.

Holt, D. B. (1997). Poststructuralist lifestyle analysis: Conceptualizing the social patterning of consumption in postmodernity. *Journal of Consumer research*, 23(4), 326-350.

Erikson, E. H. (1968). *Identity youth and crisis* (No.7). WW Norton & company.

Durkheim, E. (1893). 1964. The division of labor in society. *Trans. WD Halls*. New York, NY: Free Press.