

Perkembangan Gaya Hidup Remaja Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda

Arif Nur Huda¹, Andrian Khoirul Ummah², Nur Salmah³,
Rismawati⁴, Andri Tria Raharja⁵

^{1 2 3 4 5}Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda
drianhano2@gmail.com, arifnurhuda659@gmail.com, nursalmaa0811@gmail.com,
rsmaawatio2@gmail.com, atr105@umkt.ac.id

APA Citation:

Huda, A. N. et. al (2022). Perkembangan Gaya Hidup Remaja Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda. *EDUCASIA*, 7(3), 215-229

Abstract

The emergence of Japanese anime in Indonesia is a unique phenomenon considering that there have been many changes in behavior and a special attraction for the youth of this nation. The existence of a community of anime lovers has always been a topic of conversation among other teenagers. The reason is the polemic and the issue that its existence influences imitation behavior for other teenagers. This study aims to find out how the development of adolescent lifestyles towards imitation behavior among the Japan club east Borneo community in Samarinda. This research is a qualitative descriptive research study, and the data were obtained through observations of club associations and interviews with several informants. The results of this study indicate that the development of the lifestyle of weaboo adolescents is indeed very developed; a lot of imitative behavior, such as cosplay (custom and play) from here, is a form of the word imitation. Behavior in this club has another purpose besides the word like or love for anime or Japanese culture. But this also has a positive side; the difference is that they were all able to be united in big events like animfest.

Keywords: japan club, wibu, imitation, lifestyle

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian dari salah satu yang tidak mungkin sekali untuk dipisahkan dari sebuah proses pertumbuhan masyarakat tentu memiliki dan mempunyai partisipasi yang besar dalam upaya pengembangan ilmu pengetahuan, namun di sisi lain pendidikan juga harus bisa memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu

mencapai seluruh tujuannya secara efektif dan efisien. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh pada tingkah laku remaja dan perilaku imitasi. Perilaku imitasi muncul karena adanya sebab. Sebab utama yang kami maksud adalah dengan hadirnya budaya baru yang lebih menarik mereka, karena budaya baru tersebut sesuai dengan apa yang mereka harapkan hingga terjadi fanatisme berlebihan terhadap budaya tersebut.

Masyarakat sekarang cenderung lebih menyukai budaya baru yang bukan budaya asli negara tempat mereka tinggal. Tempat di mana mereka menganggap budaya baru itu baik, hebat, atau keren. Hal ini konsisten ketika orang mulai meninggalkan budaya aslinya. Karena dipandang sebagai budaya kontemporer baru, seiring dengan maraknya budaya luar yang mampu memikat hati khalayak. Padahal, budaya adalah suatu identitas kelompok, suku, kaum ataupun negara.

Tanpa budaya mereka kehilangan ciri khas sebagai suatu kelompok yang berbudaya dan mudah dikenali. Kalahnya budaya lokal terhadap budaya luar adalah suatu permasalahan apabila sudah tidak adanya individu pengembang budaya, yang dimana masyarakat sudah meninggalkan budaya asli mereka dan beralih kepada budaya yang mereka pandang baik. Hal ini dapat dilihat dari para anak muda yang saat ini sudah mulai beralih kegiatan. Era globalisasi juga membuat perilaku masyarakat khususnya remaja cenderung lebih malas dikarenakan adanya kemudahan pada sektor teknologi yang dapat membantu mereka.

Dewasa ini banyak sekali kita dapati perilaku fanatisme remaja terhadap tontonan dan bacaan seperti animasi Jepang, sehingga menimbulkan perubahan serta pergeseran paradigma pendidikan. Fakta ini menunjukkan kepada kita bahwa telah menjadi sebuah kebutuhan sekaligus tuntutan pada era global terkait penggunaan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran.¹ Kepada masing-masing individu apakah mereka mampu mengurangi dampak yang terjadi dan meminimalisir fanatisme terhadap kehidupan sehari-harinya.

Keingintahuan seorang pecinta anime yang lebih dikenal dengan istilah wibu tentang budaya Jepang tercermin dari penggunaan Internet yang semakin aktif. Bagaimanapun, Internet merupakan salah satu pintu gerbang untuk menemukan hiburan seperti anime dan film-film favorit dan terbaru. Remaja-remaja yang menyukai budaya Jepang bukan hanya mengikuti gaya berpakaian atau fashion, tetapi juga menyantap masakan Jepang seperti contoh sushi, sashimi, dan ramen, serta mengikuti acara-acara yang berbau budaya-budaya Jepang. Acara-acara tersebut memang beberapa kali rutin dilaksanakan guna mengumpulkan seluruh pecinta anime.

Dari hal itu banyak sekali masyarakat yang memandang bahwa hal tersebut adalah kegiatan kekanakan, aneh dan berisi orang-orang aneh, pandangan berbeda tersebut menimbulkan pemahaman yang salah terkait pecinta anime. Dengan semakin rendahnya nilai toleransi, moderasi, inklusivitas, dan solidaritas sebagai warga bangsa yang menurun, maka dengan ini harus dibangun dengan iklim sosial yang kondusif.

Kenyataan sosial juga sebagai kondisi nyata yang mengharuskan adanya pendidikan multikultural yaitu menunjukkan bahwa kesadaran bangsa Indonesia terhadap keberagaman masyarakat masih dalam pengakuan yang dangkal. Walaupun wibu

¹Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII, No. 2, Tahun 2010.

Indonesia tidak sama dengan wibu Jepang, namun kondisi sosial masyarakat khususnya di Indonesia yang semakin saja tidak peduli satu dengan yang lain, membuat para remaja dan anak muda menyukai budaya Jepang yang terus berkembang. Rasa ingin tahu yang tumbuh dan tak terkendali justru berujung pada obsesi terhadap dunianya, yang coba ia tutup karena merasa kondisi sosial di sekitarnya telah mengecewakannya.

Para remaja Wibu khususnya di kota Samarinda yang menyukai anime dan fashion memiliki cara tersendiri untuk menunjukkan diri mereka sebagai penggemar anime atau Wibu pada umumnya itu menunjukkan gaya hidup, pakaian, aksesoris dan bahasa yang digunakan. Pada kehidupan sehari-hari juga sama, mereka menunjukkan keberadaannya dengan model rambut, makanan kesukaan pun juga digemari, oleh masyarakat bahkan dianggap *superior* oleh masyarakat.

Jika dilihat kembali pengaruh budaya Jepang disebar hanya melalui anime dan juga tontonan animasi Jepang lain yang beberapa kemungkinan memiliki pengaruh positif dan negatif karena itu, perlunya filterisasi terhadap budaya luar dan penguatan terhadap budaya lokal. Penguatan budaya lokal saja tidak cukup untuk mengatasi budaya luar yang muncul, karena budaya luar yang masuk ke Indonesia tidak bisa dicegah, yang bisa kita lakukan adalah menerima, menghargai perbedaan juga memfilter hal-hal yang tidak penting.

Masalah sosial yang muncul di masyarakat menunjukkan bahwa kebanggaan atas realitas pluralisme bangsa tidak dilandasi oleh pengetahuan yang mendalam tentang hakikat keragaman budaya dan penghargaan yang tinggi terhadapnya. Keberagaman ini dapat menimbulkan berbagai masalah, disadari atau tidak.² Perbedaan karena adanya budaya luar dan budaya lokal menjadikan klub Japan/pecinta anime merasa berbeda dari yang lain juga perspektif masyarakat yang awam terhadap budaya memandang bahwa masuknya budaya Jepang membawa pengaruh negatif, maka disini diperlukan pendidikan multikultural tidak hanya masyarakat lebih khusus pada remaja.

Dalam menetapkan serta merealisasikan pendidikan multikultural ternyata ditemukan ada beberapa permasalahan awal pembelajaran berbasis multikultural, yaitu: tenaga pendidik yang kurang mengenal tentang budayanya, budaya etnis maupun budaya-budaya yang dimiliki siswanya, tenaga pengajar yang belum menguasai garis besar dari struktur dan budaya lokal siswanya, dan terakhir kurangnya kemampuan tenaga pendidik dalam menyiapkan media pembelajaran yang mampu merangsang minat, bakat, ingatan maupun pengenalan dalam konteks budaya dari masing-masing siswanya. Namun, fokus penelitian kali adalah untuk mengetahui perkembangan gaya hidup remaja dan perilaku imitasi di club anime Japan, yang dimana hal ini juga berkaitan dengan multikulturalisme di Negara kita terhadap perbedaan yang ada.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Multikultural di Indonesia

Pendidikan multikultural diawali dengan kata “budaya”. Disebut *tsaqāfah* dalam bahasa Arab, tetapi juga berasal dari bahasa Latin yang berarti membajak, mengerjakan,

²Siti Nur Afifatul Hikmah, Multicultural-Based Literary Education in the Era of Society 5.0, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, Vol. 1, No.1, Tahun 2022.

menyuburkan, mengembangkan, terutama mengolah tanah atau bercocok tanam. Segala sesuatu dan kegiatan manusia untuk pengelolaan dan modifikasi alam.³

Multikulturalisme merupakan konsep dasar yang menegaskan pada derajat keragaman budaya yang ada.⁴ Berdasarkan pengertian tersebut, pendidikan multikultural dapat dikatakan sebagai pendidikan yang menekankan persamaan keragaman budaya dan asal usul manusia. Istilah multikulturalisme ini baru-baru saja dikenal oleh para masyarakat yang dengan mudah kita simpulkan artinya adalah dengan hidup banyak budaya, hal ini menjadi identitas negara kita karena keberagaman budaya yang ada. Namun, dengan banyaknya masalah yang terjadi saat ini terkait perbedaan sudah seharusnya anak didik, keluarga, teman dan lain-lain harus paham dengan multikultural. Masalah yang muncul mengharuskan masyarakat lebih mengutamakan pendidikan multikultural pada lingkungan keluarga dahulu.

Pendidikan multikultural merupakan sebuah upaya pendekatan yang menekankan pengenalan diri siswa serta penghormatan terhadap budaya yang berbeda-beda dengan budaya asalnya. Pendidikan multikultural adalah bentuk solusi dari berbagai macam permasalahan yang ada di masyarakat hingga menimbulkan perpecahan. Dalam kerangka yang lebih luas, sistem pendidikan negara dapat menjadi wakil dari segala perbedaan penduduk Indonesia yang terdiri dari berbagai macam suku, bahasa, dan agama.

Dalam upaya membangun negara ini, gagasan multikulturalisme menjadi isu strategis yang merupakan tuntutan dan keharusan yang tidak bisa di negosiasi. Alasannya karena Indonesia adalah bangsa yang lahir dengan multikultural dan kebudayaan serta keragaman kita tidak dapat dilihat sebagai kekayaan bangsa saja, akan tetapi juga wajib diposisikan sebagai wadah kelangsungan hidup bangsa yang bermasyarakat berbeda. Di dalam pendidikan multikultural, keanekaragaman dan segala potensi positif maupun negatif di kelola, sehingga pandangan masyarakat pada perbedaan bukanlah menjadi sebuah ancaman juga masalah besar. Perbedaan ini adalah menjadikan dorongan positif bagi bangsa kita guna perkembangan moral baik masyarakat bangsa. Pendidikan multikultural relevan dalam konteks Indonesia saat ini, Berbagai kelompok masyarakat yang tergolong "orang Indonesia" dewasa ini dapat dibagi secara horizontal ke dalam berbagai kelompok etnis, kelompok bahasa, dan kelompok pemeluk agama yang berbeda. Di sisi lain, kelompok masyarakat yang dibedakan secara vertikal menurut cara yang mengarah pada perbedaan kelas sosial dan budaya.⁵

Dalam hal ini perlu diketahui bahwa banyak sekali peserta didik yang berada di lembaga pendidikan memiliki latar belakang suku, agama, etnis, budaya dan bahasa, asumsi ini dibangun didasarkan pada data bahwa benar di Indonesia terdapat 250 kelompok suku, 250 lebih bahasa lokal, 13.000 pulau dan terdapat 5 agama yang resmi.⁶

Pada dasarnya, pendidikan multikultural ini merupakan bagian penting yang harus kita sandingkan dengan dunia pendidikan. Bukan tanpa sebab, yang mana pendidikan

³Joko Tri Prasetya, *Ilmu Budaya Dasar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), h. 28.

⁴Suparlan Parsudi, *Multikulturalisme Sebagai Modal Dasar Bagi Aktualisasi Kesejahteraan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), h. 14.

⁵Talango, Sitti Rahmawati. "Konsep perkembangan anak usia dini," *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1.1 (2020): 93-107.

⁶Neti Anggraeni, firdaus. "Hegemoni Budaya Jepang Dalam Gaya Hidup Cosplayer (Studi Sosiologi Pada Komunitas Cosplay Makassar Suki di Makassar), *Jurnal Phinisi Integration Review*. Vol 4(3).

multikultural adalah bentuk pengelolaan segala bentuk perbedaan etnis, ras, suku, budaya, agama dan lain sebagainya. Oleh karena itu, perlunya penerapan pendidikan multikultural yang secara sederhana dapat mencakup seluruh aspek yang ada dalam dunia pendidikan saat ini.

2.2 Konsep Perkembangan

Perkembangan adalah pertumbuhan kemampuan seseorang dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola pelaksanaan yang teratur dan dapat diprediksi sebagai hasil dari proses pematangan tersebut.

Makna perkembangan mengacu pada peningkatan fungsi sosial dan psikologis seseorang dan berlanjut sepanjang hidup. Seifert & Hoffnung mendefinisikan perkembangan hanya sebagai "perubahan jangka panjang dalam pertumbuhan manusia, emosi, pola pikir, hubungan sosial dan keterampilan motorik." Pernyataan ini menjelaskan bahwa perkembangan adalah perubahan jangka panjang dalam pertumbuhan, perasaan, dan pemikiran manusia. Pola, hubungan sosial dan keterampilan motorik. Semua aspek tersebut merupakan hal-hal yang dapat mempengaruhi fungsi sosial dan psikologis seorang anak dalam kehidupannya.⁷

Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan berlanjut sepanjang hidup. Sebagian besar perkembangan melibatkan pertumbuhan, meskipun juga melibatkan pembusukan (dengan kematian). Pola gerakan itu kompleks karena merupakan hasil dari berbagai bentuk proses biologis, kognitif, dan sosio-emosional yang memang benar-benar harus diterapkan guna memberikan perkembangan yang signifikan.

Santrock menekankan bahwa perkembangan adalah pola kompleks yang dihasilkan dari kombinasi proses yang mencakup aspek fisik, kesadaran, dan emosional. Perkembangan melibatkan beberapa proses diantaranya yaitu diferensiasi sel somatik, jaringan, organ, dan sistem organ untuk berkembang memenuhi fungsinya masing-masing. Melibatkan perkembangan emosi, intelektual dan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

Perkembangan juga merupakan satu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus menerus sejak lahir sampai dengan akhir hayatnya. Perkembangan dapat juga diartikan sebagai bentuk perubahan-perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju beberapa tingkatan kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara baik, sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik fisik maupun psikis.

Perkembangan juga dapat dikatakan berkembang jika seseorang mengalami hal-hal yang lebih baik dari yang sebelumnya. Konsep perkembangan ini merupakan bentuk perkembangan yang lebih identik dengan hal-hal baru yang memang sebelumnya belum pernah ada pada fase itu ataupun mengubah sesuatu yang dari sebelumnya telah ada menjadi lebih baik, kreatif serta inovatif.

Individu yang mengalami fase perkembangan adalah individu yang biasanya menginginkan hal-hal baik lain di dalam kehidupannya, hal-hal yang sekiranya akan membuat mereka sadar bahwa diri mereka masih memiliki kekurangan lain yang mungkin

⁷Talango, Sitti Rahmawati, "Konsep perkembangan anak usia dini." *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1.1 (2020): 93-107.

tidak disukai lingkungan atau masyarakat sekitar mereka yang membuat mereka inisiatif melakukan perubahan pada fase hidup maupun hal-hal lain dalam diri mereka.

Perkembangan ialah suatu proses dimana fungsi atau kapasitas kerja organ-organ tubuh menjadi lebih teratur (terkontrol) dan terspesialisasi (sesuai dengan keinginan fungsi masing-masing). Perkembangan dapat berupa perubahan kuantitatif dan kualitatif. Perubahan kuantitatif adalah perubahan yang dapat diukur, sedangkan perubahan kualitatif adalah perubahan bentuk:

Semakin baik, semakin halus, dll, yang pada prinsipnya tidak dapat diukur. "Perkembangan" dan "gerakan" bersama-sama berarti perkembangan motorik dan seiring bertambahnya usia berarti suatu proses di mana gerakan individu yang bertahap dan terus menerus meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisir dan tidak terlatih menjadi manifestasi aktivitas motorik yang kompleks dan terorganisir dengan baik. kemampuan dan kemungkinan terlibat dalam proses penuaan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh pengembangan: a) Seorang Bayi masih belum bisa berjalan-terpincang-pincang 2-3 langkah-stabil hingga beberapa langkah, dan b) pada awalnya, anak kecil hanya bisa memegang bola dengan-memukul bola di tanah satu atau dua kali-berulang kali dengan dua atau satu tangan.⁸

2.3 Gaya Hidup Remaja

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat, disisi lain adalah perkembangan pada budaya juga tidak kalah pesatnya dengan perkembangan dunia teknologi, ini kita bisa lihat dari banyaknya gaya hidup anak-anak muda sekarang yang lebih suka mengikut-ikuti atau memelihara budaya dari luar daripada budaya bangsa sendiri. Dari hal inilah dapat kita lihat bahwasanya dampak dari adanya globalisasi, budaya asing yang masuk serta merusak budaya asli bangsa kita sendiri.

Globalisasi budaya yang terus berlanjut di segala bidang kehidupan masyarakat telah melahirkan konsep baru budaya pop, yang biasa kita kenal dengan budaya pop baik musik atau lain sebagainya. Budaya pop ini mengusung nilai-nilai ideologis negara asalnya, yang sangat berbeda dengan negara-negara yang terpengaruh budaya pop. Saat ini, budaya populer yang sangat berkembang dan populer di kalangan anak-anak di Indonesia, adalah selain budaya Korea, adalah budaya Jepang, khususnya budaya pop seperti contoh anime, manga, dan game.

Selain anime, manga, serta game merupakan faktor terbesar dalam perkembangan budaya Jepang di Indonesia. Melalui kebiasaan membaca dan menonton berbagai anime, manga, dan game Jepang, ia menjadi tertarik untuk menyerupai karakter anime, manga, dan game melalui cosplay (kostum dan play).⁷ Menurut Ibrahim, gaya hidup yaitu hasil adopsi jadi dan kreasi buatan. Oleh karena itu, gaya hidup adalah masalah pilihan. Gaya hidup bebas untuk digunakan dan dibuang kapan pun serta di mana pun gaya diciptakan, dipraktikkan, disalin, dan didaur ulang dalam siklus hidupnya, terutama dalam arus konsumsi dan budaya populer.⁹

Gaya hidup remaja wibu saat ini cenderung ikut-ikutan dengan budaya luar bahkan mereka rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit hanya untuk memuaskan rasa

⁸ Encep Sudirjo dan Muhammad Nur Alif, "Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik," *Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*, UPI Sumedang Press, Tahun 2018.

⁹ Ibrahim, Idi Subandy, "Budaya populer sebagai komunikasi", Yogyakarta: Jalasutra, 2011. Hal.307.

keinginannya menjadi seperti karakter anime kesukaanya. Dan jika dilihat dari gaya serta perilaku mereka sudah dapat ditebak bahwa remaja ini adalah penggemar anime, tak hanya itu saja dari segi fashion juga kita sudah dapat mengenalinya. Biasanya para penggemar anime ini cenderung pribadi yang introvert. Karena dari perilaku sosialnya itu mereka tidak dapat bergurau dengan siapa-siapa saja, mereka bisa bergurau hanya dengan teman sesama pecinta anime (wibu) saja.

Gaya hidup remaja pada zaman ini sangat mengikuti arus globalisasi yang terjadi, remaja Indonesia saat ini cenderung kurang mencintai tanah air dikarenakan beberapa hal yang mereka ikuti dari budaya lain, baik itu budaya Jepang, Korea maupun budaya Barat yang sebelumnya pun telah banyak diikuti remaja saat ini. Gaya hidup remaja yang mengikuti budaya luar memiliki hal-hal yang baik maupun buruk untuk diri mereka maupun lingkungan masyarakat memandangi mereka nantinya.

Remaja yang mengikuti tren luar saat ini semakin marak di Indonesia, sebagai contoh budaya Korea mulai dari cara berpakaian, kegiatan sehari-hari dan juga selera musik K-Pop. Selain Korea, remaja saat ini juga banyak yang mengikuti tren Jepang seperti anime Jepang yang mereka ikuti dan juga cosplay yang sekarang ini makin banyak komunitasnya yang diminati para remaja yang menyukainya.

Beberapa hal yang perlu diingat dalam mengikuti tren budaya luar, bahwa setidaknya tetaplah berpegang pada budaya sendiri, yaitu budaya Indonesia. Boleh saja menyukai hal-hal yang berbau budaya luar tetapi baiknya sebagai remaja calon penerus bangsa nantinya, kita perlu juga mewariskan beberapa budaya kita sendiri.

2.4 Komunitas dan Perubahan Gaya

Yola menjelaskan bahwa komunitas adalah sebuah kata dengan makna perasaan memiliki, diterima dan dihargai pada lingkungan tersebut. Hal ini disebabkan oleh penamaan komunitas, jadi apabila sebuah komunitas dibentuk maka sebagai anggota komunitas merasa memiliki dan mencintai hal tersebut contoh: komunitas menulis, maka semua anggota mencintai menulis, suka menulis, dan mereka menemukan lingkungan hingga *supporting system* yang cocok. Komunitas dapat digambarkan lebih dari sebuah komunitas yang hanya dibentuk untuk kemudahan administratif, tetapi memiliki sebuah ciri perkumpulan dan himpunan orang-orang yang dimana perasaan memiliki hal ini penting dan diakui dengan jelas.

Komunitas akan sangat memiliki arti dan manfaat untuk beberapa orang yang sekiranya sangat membutuhkan tempat untuk menampung pendapat mereka yang sebelumnya tidak ada wadah. Komunitas dapat dijadikan wadah untuk orang-orang agar lebih bisa mengekspresikan diri mereka sesuai dengan tempat dimana komunitas yang akan mereka tuju.

Komunitas menurut beberapa para ahli merupakan satu unit atau sejumlah individu yang saling berinteraksi dan memiliki kesamaan yang saling berdekatan dengan kemampuan bertindak dalam cara yang sama melalui serangkaian pertemuan maupun aktivitas serta kegiatan dan saling bergantung dalam mencapai suatu tujuan yang sama.

Dalam kaitannya, komunitas yang juga dapat diartikan sebagai paguyuban dapat dimaknai sebagai suatu bentuk kehidupan atau aktivitas bersama dalam sebuah wadah bersama yang mana anggotanya akan diikat oleh hubungan murni yang erat kaitannya dengan keakraban masing-masing baik itu individu maupun suatu kelompok yang besar.

Skala yang ada dalam suatu komunitas terbatas adanya pada setiap orang yang bergabung di dalamnya. Dimana mereka akan saling mengenal satu sama lain dan kemudian mereka akan melakukan suatu interaksi yang nantinya akan mudah diakses oleh semua orang yang ada dalam komunitas tersebut. Selain itu juga, di dalam komunitas setiap anggotanya akan memiliki identitas kepemilikan mereka sendiri yang akan menjadi suatu aspek bagian yang paling penting dalam hubungan komunitas di dalamnya. Dengan adanya identitas dan kepemilikan tersebut setiap anggotanya akan merasa memiliki dan diakui di dalam satu wadah yang sama tersebut dari hal-hal yang mereka anggap bahwa mereka tidak diterima di beberapa lingkungan yang memang tidak menyukai hal yang mereka inginkan atau sukai.

Dalam suatu komunitas itu juga setiap individunya diajarkan bahwa betapa pentingnya tanggung jawab bagi setiap aspek dalam kehidupan, dalam pemeliharaan komunitas, tanggung jawab setiap anggotanya menjadi satu hal yang sangat dibutuhkan demi kelancaran tujuan bersama. Komunitas juga dapat digunakan sebagian orang yang ingin lebih bisa terbuka terhadap hal-hal yang mereka sukai. Hal yang membuat mereka lebih memilih komunitas daripada lingkungan bebas untuk lebih terbuka terhadap hal-hal yang mereka sukai yaitu respon orang lain.

Terkadang respon tidak baik yang mereka dapatkan sangat berpengaruh terhadap diri mereka untuk memulai hal yang mereka suka, mereka jadi tidak bebas untuk melakukan kegiatan yang mereka suka. Maka komunitas inilah yang nantinya akan menjadi wadah orang-orang yang kurang percaya diri terhadap lingkungan luar agar mereka menjadi lebih percaya diri dan terbuka untuk kegiatan yang mereka akan lakukan dan sukai. Perubahan gaya adalah hal yang sudah biasa terjadi pada setiap hal. Namun konteks kali ini pada perubahan gaya remaja, remaja yang mengalami transisi ataupun perubahan gaya akan mengalami proses dimana proses tersebut berbanding terbalik dengan kebiasaannya. Perubahan terhadap gaya juga terjadi sebab adanya faktor yang memicunya.

Dalam penelitian kali ini adalah perubahan zaman, masuknya budaya luar yang begitu bebas setelah itu mereka mencoba budaya baru tersebut lalu masuk kepada faktor lingkungan yang dimana mereka telah menemukan lingkungan yang mereka rasa nyaman dengan budaya mereka. Sama halnya dengan mencari teman bisnis, maka anda akan melakukan hal seperti berkumpul dengan para pebisnis juga.

2.5 Perilaku Imitasi

Perilaku Imitasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Secara luas dan umum, masyarakat menyebut kata imitasi dengan arti sebagai barang tiruan atau meniru. Imitasi juga tak hanya diartikan sebagai barang tiruan namun juga dapat diartikan sebagai perkembangan perilaku manusia dengan melihat dan juga mencoba mengikuti perilaku orang lain.

Hanya dengan melihat suatu model saja, seorang individu mampu meniru seperti apa yang dilakukan model tersebut. Peniruan dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima rangsangan serta memasang kemampuan untuk merespon dan memonitor segala informasi dari rangsangan tersebut dengan kemampuan untuk menghasilkan motorik untuk melakukan gerakan. Proses penyesuaian pada lingkungan untuk melakukan suatu tindakan atau perlakuan.

Imitasi merupakan bentuk pembelajaran sosial yang mengarah pada pengembangan suatu tradisi dan budaya sehingga terjadi transfer informasi dari satu individu ke individu lain atau dari konten ke beberapa individu dalam bentuk perilaku, sikap, kebiasaan dan lain-lain tanpa harus pewarisan genetik. Salah satu syarat munculnya suatu perilaku imitasi yaitu munculnya minat atau perhatian seseorang yang cukup besar dapat berpengaruh terhadap sesuatu yang ingin diimitasi.

Melalui imitasi ini, seseorang dapat mempelajari nilai dan norma di masyarakat atau sebaliknya, mereka mempelajari perbuatan yang menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku di lingkungannya. Perilaku imitasi ini dapat mendorong seseorang untuk dapat melakukan dan memenuhi norma-norma yang seharusnya dipatuhi yang akhir-akhir ini banyak yang menyimpang dari norma-norma yang ada.

Istilah imitasi dapat diterapkan dalam sejumlah bahkan banyak konteks, mulai dari pelatihan hewan hingga kearifan internasional. Peniruan yang digunakan dalam konteks ini adalah untuk remaja. Selanjutnya, imitasi saat ini sedang dipelajari dari berbagai sudut ilmiah, termasuk psikologi, neurologi, kognisi, zoologi, antropologi, ekonomi, sosiologi, dan filsafat. Ini menyangkut baik fungsi peniruan, khususnya dalam pembelajaran anak-anak, dan kemampuan manusia untuk secara sosial menghubungkan warisan budaya dengan generasi mendatang.

Perilaku imitasi ini juga memiliki beberapa hal negatif yang sekiranya memang dapat berdampak buruk terhadap dirinya dan sekitar. Misalnya seperti remaja-remaja zaman sekarang yang sudah banyak meniru budaya luar, mulai dari cara berpakaian yang kurang pantas di umur yang masih terbilang dini, juga seperti pergaulan bebas yang saat ini banyak berdampak buruk terhadap kepribadian anak-anak usia dini. Perilaku imitasi atau meniru ini juga baik dilakukan dengan cara hati-hati dan menyaring yang baik dan membuang yang buruk. Tetapi hal ini juga tergantung pada masing-masing individu dalam menyikapi dan menyaring hal-hal baik yang seharusnya mereka akan tiru.

3. METODE PENELITIAN

Fokus penelitian kali adalah untuk mengetahui perkembangan gaya hidup remaja dan perilaku imitasi yang berkaitan dengan multikulturalisme di Indonesia, khususnya Samarinda. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan gaya hidup remaja terhadap perilaku peniruan di kalangan komunitas Japan club Kalimantan Timur di Samarinda. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dan data diperoleh melalui observasi asosiasi klub dan wawancara dengan beberapa informan. Data dianalisis menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku peniruan di kalangan remaja.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian kali ini, kami wawancarai beberapa orang secara random baik anggota club ataupun bukan anggota yang cukup fanatik dan menyukai film animasi, konten jepang serta fashion-fashion Jepang.

3.1. Bagaimana gaya hidup remaja pencinta anime yang ada di Samarinda?

Gaya hidup remaja wibu bervariasi tergantung dari apa yang dia konsumsi entah itu anime, manga, game, dan lain-lain. Apabila konsumsi konten mereka bagus, mereka bisa menjadi manusia dengan pikiran yang maju. Namun apabila konten yang mereka konsumsi tidak baik, mereka justru kemungkinan besar bisa menjadi orang yang tertinggal. Selain konsumsi konten itu tadi, ada juga faktor lingkungan yang mempengaruhi.

Dengan lingkungan di sekitar yang baik maka perkembangan karakter remaja wibu ini tidak terhambat, malah justru semakin baik, bahkan dengan dia diterima di lingkungan dia bergaul, maka hilanglah salah satu faktor penghambat perkembangan. Tapi kalau ada penolakan di lingkungan itu, otomatis ini akan menghambat perkembangannya. Bila masyarakat yang meminati hal tentang jejepangan maka pengalaman yang akan dia dapatkan juga akan sangat bagus dan terkesan baik.

Sebaliknya kalau dari orang biasa dan tidak terlalu mengikuti hal jejepangan tersebut pasti menanggapinya asing dan kemungkinan sebagian akan merasa sedikit tidak nyaman dengan suasananya. Kepribadian juga akan ditanggapi berbeda oleh masing-masing orang. Bila memiliki jiwa sosial atau extrovert akan cenderung mencari hubungan sosial baru dengan lingkungan sekitar dan lebih aktif daripada biasanya.

Seperti contohnya mencari sebuah perkenalan baru dengan seseorang yang memiliki sesama minat jejepangan atau mengajak foto seorang cosplayer. Sedangkan untuk orang yang memang lebih tertutup atau introvert akan lebih kurang dalam hal bersosialisasi dengan sekitar dan fokus menikmati suasana dari eventnya secara pribadi oleh dirinya.

Dari penjelasan narasumber diatas sudah sangat jelas. Menurut Little Jhon dan Foss dengan fenomena remaja wibu adalah sebab orang-orang secara aktif menginterpretasikan pengalaman-pengalaman dan mencoba memahami kejadian atau kondisi yang dilihat melalui pengalaman langsung. Maka dari itu seperti yang dikatakan Narasumber bila masyarakat meminati hal tentang jejepangan maka pengalaman yang dia dapatkan baik juga, itu semua dilihat dari pengalaman.

Ini alasan mengapa animasi dari Jepang mudah memberikan pengaruh yaitu karena kebaruannya dan sebagai bentuk alternatif produk di pasaran luar produk-produk Amerika, oleh karena itu Jepang dan budayanya menemukan kekuatannya di pasar global.¹⁰ Kekuatan Jepang dipasar global khususnya dalam animasi cukup bagus dan banyak menarik minat, walaupun sekedar animasi, bagaimana sang penerbit ataupun pembuat mengemas ceritanya dengan menarik banyak orang.

3.2. Menurut pendapat anda, apa saja manfaat dan kerugian jika terlalu fanatik sama anime atau konten jejepangan gitu?

Dari pendapat saudara Adzra, *"...seseorang tersebut akan menjadi lebih tertutup karna terlalu kecanduan dalam hal Jepang nolep (no life/ anti sosial) terlalu banyak dirumah juga, karena mereka sudah menemukan zona nyaman tapi balik lagi sebenarnya ke diri sendiri bisa menyeimbangkan atau tidak gitu, asalkan tau waktu tau batasan aja atau diri sendiri bisa ngekontrol atau ga gitu aja si."*

Dari pendapat saudara Gilang, *"... manfaatnya sih buat menghibur diri aja, kalo kerugian nya terlalu fanatik gitu sih terlalu buang-buang waktu menurut ku tapi wibu itu rata-*

¹⁰Dan, "Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer," Jepang Melalui Anime.

rata pintar, karena tontonan animenya ini berbeda ada yang anime sains, anime cinta, anime action dan lain-lain. Nah ini aja sudah bisa menunjukkan bahwa anime juga bisa jadi wadah belajar dan menambah literasi juga wawasan..”

Menurut pendapat kami dari pernyataan narasumber diatas bahwa menjadi wibu tidak selalu buruk, karena jika kita menghabiskan waktu menonton anime, secara tidak langsung kita bisa memanfaatkannya untuk belajar bahasa Jepang. Menonton anime membiasakan telinga kita dengan percakapan bahasa Jepang, sehingga mereka tidak bingung lagi dengan bahasa ini. Penggunaan bahasa Jepang juga dapat ditambahkan dalam percakapan sehari-hari. Dengan mengadakan festival budaya Jepang, para milenial juga mengetahui tentang budaya Jepang dan bagaimana pelaksanaannya.

Dan bisa dikatakan bahwa budaya Jepang juga merupakan cara kita untuk meningkatkan aktivitas dan hubungan interpersonal, serta hiburan. Kebanyakan orang menonton anime hanya untuk hiburan, tapi selain itu banyak juga generasi milenial Indonesia yang belajar bahasa dan budaya Jepang hanya melalui anime, dan itu bagus sekali. Penulis berpesan kepada pembaca bahwa mengikuti budaya negara lain itu baik untuk kita, namun jangan sampai identitas budaya Indonesia terhapus dari keseharian kita karena pada akhirnya sebagai generasi milenial kita harus selalu melestarikan budaya kita sendiri serta negara sendiri.

Dan kebanyakan jawaban dari narasumber terdapat manfaat dan kerugian. Manfaat dari hal tersebut: **Pertama**, kita bisa mendapatkan wawasan atau pengetahuan baru, misalnya kita bisa mengetahui tradisi, makanan khas, perilaku, sampai gaya hidup masyarakat Jepang juga. **Kedua**, memperluas relasi pertemanan karena banyak sekali para remaja Indonesia khususnya di Samarinda yang fanatik terhadap jejepangan atau anime, walaupun mereka membentuk komunitas tentunya akan ramai bakal seru dan pasti nambah teman dari berbagai daerah juga. **Ketiga**, bisa menjadi moodbooster, sama seperti kita suka Korea atau bola tentunya akan antusias banget dan semangat mengikuti acara tersebut. Dan **keempat**, apabila kita pintar dalam berbisnis, kita pasti bakal dapat banyak untung dari jual merchandise atau barang-barang berbau jejepangan, misal rental baju cosplay, jual bando, keychain, dan lain-lain. yang jelas hal itu sangat menguntungkan sekali, pasalnya para pecinta anime ataupun tidak pasti beli apalagi jika jualnya di event-event jejepangan yang biasa di Mall.

Kerugian dari hal tersebut: **Pertama**, jelas rugi waktu, banyak menghabiskan waktu untuk nonton anime seharian, bahkan ada yang tidak tidur, tidak makan dan tidak belajar, padahal seharusnya dapat melakukan kegiatan lain yang lebih positif. **Kedua**, anime tidak semuanya positif, di Jepang juga memproduksi anime dewasa atau biasa disebut hentai sehingga ada kecenderungan untuk menonton terutama anak laki-laki, nah itu merusak pikiran sama otak terutama jika yang nonton masih dibawah umur, jelas bahaya. **Ketiga**, fanatik jejepangan juga bisa buat orang jadi berimajinasi berlebihan, misal berimajinasi rumah tangga sama tokoh anime yang dia anggap istrinya sendiri. **Keempat**, mengganggu aktivitas rutin sehari-hari, seperti lupa tidur, lupa makan, lupa beribadah dan bahkan lupa menghabiskan waktu dengan keluarga dan teman-teman. **Kelima**, cenderung mengikuti gaya hidup dari apa yg kita tonton, misal dia nonton yang LGBT dia bakal menganggap LGBT itu wajar, dan tidak cocok untuk budaya di Indonesia yang mayoritas beragama Islam, lalu cara berpakaian, sikap, yang juga akhirnya mengadopsi budaya dari

Jepang. Banyak hal di Jepang yang bermanfaat untuk diadopsi seperti halnya disiplin dalam hal apapun, namun yang diadopsi adalah hal-hal negatif.

Dari pendapat di atas dapat mewakili keseluruhan jawaban dari narasumber, karena beberapa orang memiliki jawaban yang kurang lebih sama dan jelas dampak serta pengaruhnya. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yoga pada jurnalnya mengatakan, bahwa pecinta anime dapat menyangkal keras tentang pandangan orang seperti “para pecinta anime cenderung pendiam mengasingkan diri dari masyarakat, fanatik juga aneh.” Menurut pendapat narasumber tersebut mereka memang banyak sekali menghabiskan waktu untuk menonton, mengikuti acara dan lain sebagainya namun, mereka tidak benar-benar sepenuhnya mengasingkan diri.

Mereka mampu membagi waktunya mana waktu yang bisa untuk dihabiskan untuk menonton dan mana waktu yang digunakan untuk kepentingan bermasyarakat dan mereka juga tidak pernah melalaikan waktu untuk beribadah, selalu bertanggungjawab atas apapun.¹¹ Perbedaan pendapat dari berbagai narasumber menjadikan peneliti mengerti terhadap hal-hal yang berbau dengan multikultural. Yang tak hanya dengan keragaman saja, namun bisa melalui perbedaan pendapat.

Pada kesempatan yang lain, narasumber juga mengatakan bahwa mereka menyadari perbedaan dari masing-masing individu terkait asal usul, kesukaan karakter dan juga mereka tidak memandang dan membawa unsur suku, agama, ras, antar golongan. Mereka memandang semua sama pada satu wadah dan satu kecintaan terhadap anime. Walaupun perilaku imitasi ini dipandang oleh masyarakat sangat aneh karena adaptasi dari budaya luar, namun hal ini sangat-sangat digemari bahkan berdasarkan observasi kami, perilaku ini banyak dijumpai pada animfest yang pada tahun ini banyak dilaksanakan di pusat perbelanjaan (Mall) contohnya saja Samarinda Central Plaza dan Big Mall Samarinda. Perilaku imitasi yang mereka terapkan pada realitas sosial dapat dijumpai disana, mulai dari cosplay, gara bahasa, aksesoris, pakaian dan lain sebagainya.

Akan tetapi untuk di beberapa kesempatan, para penyuka dan peminat anime Jepang ini kadang memiliki beberapa orang yang tidak menyukainya. Seperti halnya jika kita menyebut seseorang menyukai Jejepangan atau wibu maka ada sekelompok atau beberapa orang yang akan bereaksi berbeda, seperti mengejek dan mengolok-olok bahwa mereka menyukai anime Jepang.

Mereka beranggapan bahwa orang yang menyukai Jejepangan baik itu anime, cosplay dan hal-hal lain yang mengandung unsur Jepang adalah orang yang lemah, mudah ditindas, jorok dalam beberapa hal seperti misalnya mereka mengetahui bahwa sebagian anime Jepang memiliki visual yang tidak pantas atau terlalu vulgar maka orang-orang yang menyebutnya akan juga beranggapan bahwa remaja yang menyukai anime juga sebagai orang yang vulgar. Pandangan remaja atau teman sebaya dari pecinta anime selalu berbeda-beda, karena memang hampir kebanyakan pecinta anime memiliki ciri yang sama.

Dengan adanya anggapan seperti tersebut maka terkadang orang-orang yang menyukai Jejepangan tidak akan menyebutkan secara terang-terangan bahwa mereka menyukai Jepang karena takut terhadap tanggapan beberapa orang dan kalangan

¹¹Yoga Gumelar Alfah Rezi. “ Analisis Terhadap Konsep Diri Remaja Pecinta Anime Di Komunitas Genesis Art Semarang” Majalah Lontar, Universitas PGRI Semarang Vol. 34 No. 1 | Juli 2022. Hal. 71

tersebut. Karena hal ini, baiknya orang-orang yang memiliki anggapan kurang baik tersebut mendapat pemahaman lebih terhadap hal-hal yang mereka kira tidak baik itu.

Penelitian ini mengungkap jika ada perbedaan gaya hidup di setiap generasi. Perbedaan yang sangat mencolok tidak hanya karena hidup di era yang berbeda, namun ditambah lagi dari bonus demografi dan etnis yang berbeda, sehingga menciptakan perbedaan kebiasaan dan budaya dan juga tingkah laku di kalangan remaja. Dari sini cukup rentan untuk menciptakan perpecahan, maka penting untuk menjaga toleransi¹², menjaga kedamaian dan ketertraman¹³. Salah satu upaya dalam kerangka pendidikan adalah dengan menanamkan pendidikan multikultural¹⁴ untuk menciptakan semangat saling menghargai.

Di tengah perubahan perilaku remaja yang banyak berubah, maka pendidikan karakter¹⁵ penting untuk diterapkan oleh guru¹⁶ bahkan perlu diupayakan sedini mungkin¹⁷. Penanaman pengetahuan bahwa ada perbedaan perspektif antara Islam dengan Barat¹⁸ yang perlu disikapi dengan baik dan bijaksana. Selain pendidikan karakter, pendidikan moral¹⁹ juga akhlak²⁰ juga tetap perlu menjadi perhatian utama dalam mendidik anak dan remaja baik melalui sekolah, keluarga, atau masyarakat.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari artikel penelitian ini adalah pendidikan multikultural merupakan sebuah upaya pendekatan yang menekankan pengenalan diri siswa serta penghormatan terhadap budaya yang berbeda-beda dengan budaya asalnya. Juga merupakan bentuk solusi dari perbedaan yang menjadi penyebab timbulnya masalah pada masyarakat. Perkembangan merupakan salah satu proses di dalam kehidupan manusia yang berlangsung dari awal lahir hingga di akhir kehidupan nanti. Jika kita ulas kembali perkembangan para pecinta anime ini semakin banyak peminatnya, karena terjadi

¹² Dea Putri Wahdatul Adla et al., 'Peran Pendidikan Multikultural Di SMA Negeri 17 Samarinda Dalam Menerapkan Sifat Toleransi Beragama', *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 31 December 2020, 177–84, <https://doi.org/10.21462/educasia.v5i3.125>.

¹³ Edhy Rustan, Nurul Hanifah, and Bulu' Kanro, 'De-Radicalization in the Implementation of Islamic Education Curriculum in SMA Masamba South Sulawesi', *Dinamika Ilmu*, 31 December 2018, 271–83, <https://doi.org/10.21093/di.v18i2.1338>.

¹⁴ Muchammad Eka Mahmud, 'Exploring Teachers' Perception on the Teaching of Multicultural-Based Religious Education', *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 31 December 2018, 259–70, <https://doi.org/10.21093/di.v18i2.1155>.

¹⁵ Muhammad Iwan Abdi, 'The Implementation of Character Education in Kalimantan, Indonesia: Multi Site Studies', *Dinamika Ilmu*, 6 December 2018, 305–21, <https://doi.org/10.21093/di.v18i2.1289>.

¹⁶ Hajriana and Helenawati, 'Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 30 June 2017, <http://www.educasia.or.id/index.php/educasia/article/view/16>.

¹⁷ Ahyar Rasyidi and Dwina Dwina, 'Metode Penanaman Karakter Santri Dan Santriwati TK Dan TPA Al-Futuhiyyah Banjarmasin', *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 31 December 2021, 205–13, <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.113>.

¹⁸ Siti Aisyah and Nur Kholik Afandi, 'Pengembangan Pendidikan Karakter Perspektif Barat Dan Islam', *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 30 December 2021, 145–56.

¹⁹ Wuwuh Yunhadi, 'Pengajaran Nilai Moral Dalam Perspektif PPKN', *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 30 December 2019, 105–15, <https://doi.org/10.21462/educasia.v4i2.48>.

²⁰ Wahid Waham et al., 'Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri Di Kabupaten Penajam Paser Utara', *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 30 June 2022, 45–66, <https://doi.org/10.21462/educasia.v7i1.72>.

penularan biasanya orang yang awalnya tidak suka menjadi suka dan tertarik pada konten anime juga jejepangan.

Gaya hidup merupakan salah satu hasil dari pendidikan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dan dari hasil penelitian diatas bahwa gaya hidup remaja wibu itu sangat bervariasi tergantung dari apa yang individu tersebut suka, gaya hidup mereka yang lebih condong adalah imitasi atau ikut-ikutan dengan karakter kesukaannya. Selain itu ada juga manfaat dan hal negatif dari terlalu fanatik dengan wibu atau event jejepangan yaitu salah satu manfaat nya dapat memperluas relasi dan hal negatif nya seseorang yang terlalu fanatik dengan event jejepangan akan menjadi lebih tertutup dan terlalu buang-buang waktu juga.

Komunitas merupakan sebuah kata dengan makna perasaan memiliki, diterima dan dihargai pada lingkungan tersebut. hal ini disebabkan oleh penamaan komunitas, jadi apabila sebuah komunitas dibentuk maka sebagai anggota komunitas merasa memiliki dan mencintai hal tersebut. Imitasi merupakan bentuk pembelajaran sosial yang mengarah pada pengembangan suatu tradisi dan budaya sehingga terjadi transfer informasi dari satu individu ke individu lain atau dari konten ke beberapa individu dalam bentuk perilaku, sikap, kebiasaan dan lain-lain tanpa harus pewarisan genetik.

REFERENSI

- Abdi, Muhammad Iwan. 'The Implementation of Character Education in Kalimantan, Indonesia: Multi Site Studies'. *Dinamika Ilmu*, 6 December 2018, 305–21. <https://doi.org/10.21093/di.v18i2.1289>.
- Adla, Dea Putri Wahdatul, Kautsar Eka Wardhana, Imam Mustafa Syarif, Kiki Amelia, and Norlita Norlita. 'Peran Pendidikan Multikultural Di SMA Negeri 17 Samarinda Dalam Menerapkan Sifat Toleransi Beragama'. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 31 December 2020, 177–84. <https://doi.org/10.21462/educasia.v5i3.125>.
- Aisyah, Siti, and Nur Kholik Afandi. 'Pengembangan Pendidikan Karakter Perspektif Barat Dan Islam'. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 30 December 2021, 145–56.
- Dan, J. M. A. *Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer*.
- Hajriana, and Helenawati. 'Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam'. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 30 June 2017. <http://www.educasia.or.id/index.php/educasia/article/view/16>.
- Hikmah, Siti Nur Afifatul. *Multicultural-Based Literary Education in the Era of Society 5.0*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH), Vol. 1, No.1.
- Ibrahim, Idi Subandy. *Budaya populer sebagai komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Mahmud, Muchammad Eka. 'Exploring Teachers' Perception on the Teaching of Multicultural-Based Religious Education'. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 31 December 2018, 259–70. <https://doi.org/10.21093/di.v18i2.1155>.
- Muhson, Ali. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII, No. 2, 2010
- Neti Anggraeni, firdaus. "Hegemoni Budaya Jepang Dalam Gaya Hidup Cosplayer (Studi

- Sosiologi Pada Komunitas Cosplay Makassar Suki di Makassar).*” *Jurnal Phinisi Integration Review*. Vol 4, 2021.
- Parsudi, Suparlan. *Multikulturalisme Sebagai Modal Dasar Bagi Aktualisasi Kesejahteraan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009.
- Prasetya, Joko Tri. *Ilmu Budaya Dasar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009
- Rasyidi, Ahyar, and Dwina Dwina. ‘Metode Penanaman Karakter Santri Dan Santriwati TK Dan TPA Al-Futuhiyyah Banjarmasin’. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 31 December 2021, 205–13.
<https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.113>.
- Rustan, Edhy, Nurul Hanifah, and Bulu’ Kanro. ‘De-Radicalization in the Implementation of Islamic Education Curriculum in SMA Masamba South Sulawesi’. *Dinamika Ilmu*, 31 December 2018, 271–83. <https://doi.org/10.21093/di.v18i2.1338>.
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik: Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*. UPI Sumedang Press. 2018
- Talango, Sitti Rahmawati. “Konsep perkembangan anak usia dini.” *Early Childhood Islamic Education Journal* 1.1 93-107, 2020
- Waham, Wahid, M. Ajie Faisal Muttaqin Z.a, Rifka Novi Utami, Andri Wardana Putra, Sherly Susilo Rahayu, Sirajuddin, and Siti Aisyah. ‘Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri Di Kabupaten Penajam Paser Utara’. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 30 June 2022, 45–66. <https://doi.org/10.21462/educasia.v7i1.72>.
- Yoga Gumelar Alfah Rezi. “Analisis Terhadap Konsep Diri Remaja Pecinta Anime Di Komunitas Genesis Art Semarang,” *Majalah Lontar*, Universitas PGRI Semarang Vol. 34 No. 1, 2022.
- Yunhadi, Wuwuh. ‘Pengajaran Nilai Moral Dalam Perspektif PPKN’. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 30 December 2019, 105–15.
<https://doi.org/10.21462/educasia.v4i2.48>.