

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh adanya globalisasi menyebabkan perkembangan teknologi informasi masuk ke Indonesia dan memberikan ruang yang sangat luas bagi budaya populer Jepang yang juga ikut masuk ke Indonesia (Nugroho & Hendrastomo, 2017). Dalam hal ini salah satu dari budaya populer Jepang yaitu anime. Anime adalah animasi dari Jepang yang menampilkan gambar menarik dengan penampilan karakter yang penuh warna dalam berbagai cerita (Pertiwani & Paramita, 2023). Paling populer adalah anime ber-*genre action* yang menggambarkan perkelahian, kekerasan, kekacauan dan gerakan-gerakan cepat (MacWilliams, 2008).

Selain itu, tema yang di angkat ke dalam anime sangat berhubungan dengan kehidupan manusia yang mencakup cinta kasih, baik dan buruk, hubungan manusia dengan alam, mimpi untuk masa depan, hingga terdapat idealisme yang kuat dalam meraih tujuan atau mimpi (Prinando. Dkk, 2022). Hal inilah yang memunculkan suatu ketertarikan pada penggemar anime untuk menonton sampai mengoleksi beberapa series atau film anime (Millah, 2018). Kepopuleran anime telah banyak mengangkat acara-acara budaya Jepang baik berkaitan dengan manga, *cosplay*, ataupun anime (Nugroho & Hendrastomo, 2017). Fenomena anime tidak hanya terbatas pada masyarakat Jepang, akan tetapi juga sudah menjadi fenomena yang mendunia (Perdana & Rachmah, 2018).

Dalam hal ini, salah satu istilah dalam menggemari anime dinamakan otaku. Otaku adalah ketertarikan seseorang terhadap sesuatu hal, baik terhadap sesuatu

yang memiliki bentuk atau yang bersifat imajiner, dalam hal ini yaitu manga dan anime (Agustina, 2015). Otaku memiliki kebiasaan untuk selalu mencari informasi tentang anime yang mereka sukai, mengumpulkan berbagai barang yang berhubungan dengan anime, serta mengikuti karakter dalam film anime (Handaningsih & Agustina, 2017).

Penggemar anime atau otaku juga memberikan dampak yang dirasakan selama menonton anime (Gunawan, 2022). Anime dapat berdampak secara negatif terhadap individu, seperti semakin malas beraktivitas, pikiran menjadi kurang konsentrasi saat belajar dan lupa waktu (Noviarina, 2013). Di Masyarakat juga terdapat pandangan kurang baik terhadap penggemar anime dan manga sehingga dapat membuat penggemar anime kesulitan untuk berinteraksi dengan masyarakat normal (Prasetya, 2018). Karena banyak dari otaku merasa terbebas dari sistem masyarakat dengan memisahkan diri mereka dari masyarakat sehingga menjadi semakin kurangnya komunikasi antara mereka dengan masyarakat bahkan dengan keluarganya (Togau, 2018).

Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara kepada 5 orang yang tidak menyukai anime yang dilakukan pada 9 Oktober 2023 di lingkungan kampus Bukit Indah, mereka mengatakan orang yang menggemari anime atau otaku memiliki pribadi yang introvert dan cenderung menutup diri. Banyak dari otaku suka berekspresi mengenai karakter anime akibat menonton anime di berbagai tempat dan kondisi. Mereka senang menyendiri untuk menonton anime dan jarang berinteraksi dengan orang lain karena perbedaan kepentingan. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Reysen et al (2016) mengatakan bahwa persepsi non-penggemar

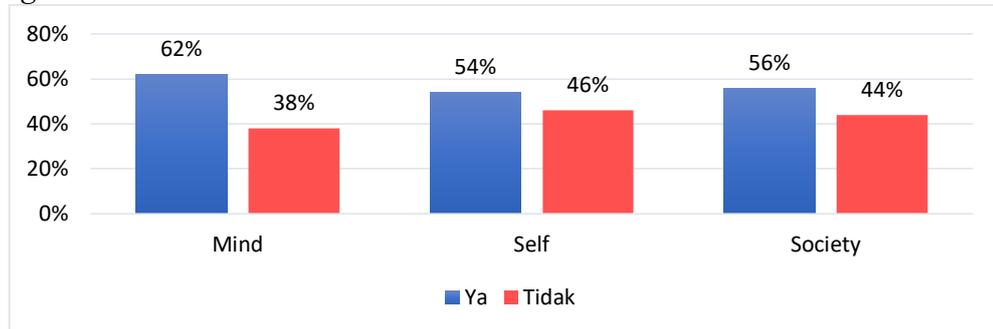
anime terhadap penggemar anime ialah introvert, canggung secara sosial, dan tidak memiliki dunia nyata.

Otaku di haruskan untuk berinteraksi dengan berbagai lapisan masyarakat yang tidak memiliki kegemaran yang sama (Handaningtias & Agustina, 2017). Interaksi yang dilakukan seorang penggemar anime berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan di dalam komunitas yang dinamakan interaksi simbolik (Derung, 2017). Interaksi simbolik adalah interaksi individu berdasarkan makna yang mereka lampirkan pada simbol seperti gerak tubuh, vokal suara, dan tindakan (Mead, 1972). Simbol-simbol ini meliputi gerak tubuh seperti suara atau vokal, gerakan fisik, dan bahasa tubuh yang dilakukan secara sadar. Misalnya interaksi simbolik yang dilakukan penggemar anime terlihat dari *gesture* mereka dalam berpakaian, dan tingkah laku mereka yang mengikuti karakter di film anime (Prihastuti & Handoyo, 2014). Penggemar anime umumnya juga memilih untuk menyendiri dan menghabiskan waktunya untuk membaca komik, menonton film animasi atau hanya sekedar berfantasi dengan model *figure* yang dimilikinya (Handaningtias & Agustina, 2017).

Adapun survei awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 26 Oktober 2023 dengan menggunakan media *g form* kepada komunitas anime di Kota Medan dengan menggunakan aspek-aspek Interaksi Simbolik menurut G. Hearbert Mead (1972) yaitu Pikiran, Diri, dan Masyarakat. Berikut merupakan hasil survei awalnya, yaitu:

Gambar 1. 1

Diagram Hasil Survei Awal



Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi simbolik pada komunitas anime lebih membentuk aspek pikiran (*mind*) 62%, diri (*self*) 54%, dan Masyarakat (*society*) 56%. Pada aspek pikiran (*mind*) anggota komunitas anime memiliki interaksi simbolik seperti menggunakan bahasa dari karakter anime ketika berbicara dengan orang yang tidak menyukai anime. Mereka juga merasa canggung dan kesulitan memulai percakapan kepada orang yang tidak menyukai anime. Tidak jarang penggemar anime menunjukkan kecintaannya dalam gaya hidup sehari-hari, seperti sering memakai pakaian yang bertema anime, bergaya layaknya karakter dalam anime, dan lain-lain (Atikkah & Fitra, 2021). Hal ini berkaitan juga dengan penelitian Pasaribu (2016) yang menyatakan bahwa orang yang tidak mampu berinteraksi sosial dengan baik merasa kesulitan memulai pembicaraan, merasa canggung dan tidak dapat terlibat dalam pembicaraan yang menyenangkan. Selanjutnya pada aspek diri (*self*) interaksi simbolik anggota komunitas anime terlihat tidak memikirkan pandangan orang lain terhadap dirinya. Dimana mereka terlihat tidak mempertimbangkan terlebih dahulu terkait respon apa yang harus dirinya lakukan ketika sedang bersama dengan orang yang tidak menyukai anime. Mereka terus membicarakan dan menampilkan minat terhadap anime ketika sedang

berhadapan dengan orang yang tidak menyukai anime. Hal ini menggambarkan bahwa aspek diri yang dimiliki oleh anggota komunitas anime adalah negatif. Dimana aspek diri yang negatif sering menimbulkan kesulitan dalam memahami kebenaran atau berhubungan dengan orang lain (Pasaribu, 2016).

Terakhir pada aspek masyarakat (*society*) interaksi simbolik anggota komunitas anime terlihat tidak dapat menerima kritikan serta tidak dapat menerima perbedaan pendapat dari orang yang tidak menyukai anime. Mereka merasa jika orang tersebut berpendapat hanya pada apa yang mereka yakini saja, tidak mencari tahu lagi tentang kenyataan yang ada. Masyarakat terbentuk melalui pertukaran gerak tubuh dan bahasa (simbol) yang mewakili proses mental (Derung, 2017). Namun dalam hal ini proses mental timbul hanya pada anggota komunitas anime dengan setiap anggota komunitas anime lainnya.

Namun, walaupun penggemar anime terlihat memiliki interaksi simbolik, masih terdapat beberapa dari anggota komunitas anime yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan selain pada komunitas anime. Dimana terdapat hasil survei sebanyak 38% (pikiran), 46% (diri), dan 44% (masyarakat) memiliki arti bahwa anggota komunitas anime dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dapat berkomunikasi dengan orang yang tidak menyukai anime, serta mampu menerima kritik dan perbedaan pendapat dari orang yang tidak menyukai anime. Mereka juga dapat mempertimbangkan dan memikirkan respon apa yang harus diucapkan ketika berhadapan dengan orang yang tidak menyukai anime. Hal ini dapat diartikan bahwa anggota komunitas anime dapat berinteraksi dengan baik, menciptakan

hubungan yang harmonis, serta tidak mengalami kesulitan dalam menjalani hubungan dengan orang baru (Pasaribu, 2016).

Berdasarkan hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa anggota komunitas anime tidak dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat yang tidak menyukai anime. Ketika menggemari anime seseorang menjadi tidak peduli dengan pandangan orang lain. Selain itu, para penggemar anime biasanya lebih suka membatasi diri untuk bergaul dengan masyarakat luas pada umumnya (Prihastuti & Handoyo, 2014).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mendalam dengan judul “**Gambaran Interaksi Simbolik Pada Komunitas Anime di Kota Medan**”. Peneliti ingin mengetahui bagaimana gambaran interaksi simbolik pada komunitas anime yang berada di Kota Medan.

1.2 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada penelitian terdahulu penelitian ini tentu tidak bisa lepas dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Sehingga penelitian yang akan dilakukan memiliki keterkaitan yang sama beserta perbedaan dalam subjek yang akan diteliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulian dan Sugandi (2019) dengan judul “Perilaku Komunikasi Otaku Dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam proses asosiatif interaksi yang terjadi otaku menjadi leluasa ketika berkomunikasi dengan sesama otaku. Ia merasa nyaman untuk mengeluarkan

pendapatnya bersama seseorang yang sepemahaman dengannya. Berbeda halnya ketika otaku berinteraksi dengan non-otaku. Mereka lebih banyak menjadi pendengar dibanding menjadi pembicara. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini pada subjek penelitian dan teori interaksi sosial. Dimana subjek pada penelitian ini adalah komunitas anime medan sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan subjek anggota komunitas Soshonbu Bandung. Selain itu pada penelitian ini menggunakan teori dari G. Hearbert Mead (1972), sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan teori beserta bentuk-bentuk interaksi sosial dari Gillin dan Gillin (1954).

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Indriani dan Kusuma (2022) dengan judul “Interaksi Sosial Fandom ARMY di Media Sosial Weverse”. Hasil analisis pada penelitian ini yaitu interaksi sosial di Weverse menunjukkan bahwa penggemar tertentu menjadi *gatekeeper* digital bagi penggemar lain. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini pada subjek penelitian dan metode penelitian. Dimana subjek penelitian ini dilakukan pada komunitas anime, sedangkan pada penelitian terdahulu dilakukan pada fandom ARMY di media sosial *Weverse*. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Prihastuti dan Handoyo (2014) dengan judul “Interaksi Simbolik Penggemar Jepang (Otaku)”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa di dalam dunia penggemar Jepang terdapat interaksi yang ditunjukkan dengan adanya otaku dan weaboo. Pola interaksi antar kelompok

keduanya berbeda. Otaku lebih sering berteman dan berbicara dengan mereka yang mempunyai kesamaan dalam hal anime maupun manga. Sedangkan para weaboo lebih senang berinteraksi dengan semua orang agar bisa menunjukkan bahwa dirinya adalah seorang penggemar Jepang. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada metode penelitian yang digunakan. Dimana pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengetahui fenomena yang terjadi.

Penelitian yang dilakukan oleh Harfiyanto, Utomo dan Budi (2015) dengan judul “Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menjadi malas untuk bertemu dengan siswa lain dikarenakan memilih berkomunikasi melalui gadget karena lebih praktis dan efisien. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah siswa menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka karena menjadi lupa waktu. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini pada subjek penelitian, metode penelitian, serta teori yang digunakan. Dimana penelitian ini dilakukan pada komunitas anime di Medan, sedangkan pada penelitian terdahulu dilakukan pada siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif.

Kemudian pada penelitian oleh Prinando, Darwadi, dan Wulandari (2022) dengan judul “Analisis Identitas Budaya Populer Jepang Terhadap Komunitas Anime Palembang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada komunitas tersebut memiliki identitas sosialnya sendiri seperti karena menganut paham

budaya Jepang yang artinya ia meraka bahwa dirinya adalah bagian dari budaya populer Jepang itu sendiri. Perbedaan penelitian pada penelitian ini ialah terletak pada variabel penelitian, dimana dalam penelitian ini menggunakan variabel identitas budaya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran interaksi simbolik pada komunitas anime di Kota Medan?

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat gambaran interaksi simbolik pada komunitas anime di Kota Medan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk memperkaya ilmu psikologi khususnya di bidang psikologi sosial mengenai interaksi simbolik pada komunitas anime, serta dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan interaksi simbolik pada komunitas penggemar anime.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi semua pihak yang berkaitan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Bagi Komunitas

Bagi komunitas, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk menerapkan interaksi simbolik yang lebih baik, serta mengetahui dampak positif dan negatif yang dimiliki dalam dunia sosialnya.

b. Bagi Penggemar Anime

Bagi penggemar anime, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran terkait interaksi simbolik yang dilakukan serta dijadikan landasan agar dapat mengetahui interaksi simbolik yang baik dengan ketika berhadapan dengan masyarakat luas.