

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Di era kemajuan yang pesat ini, masyarakat menyaksikan perkembangan pesat berbagai budaya populer, termasuk budaya asing yang semakin mudah diakses dalam kehidupan sehari-hari. Jepang, sebagai salah satu negara asing yang budayanya mudah dijangkau, dikenal tidak hanya sebagai negara maju tetapi juga sebagai negara yang mampu mempertahankan kekayaan budaya tradisionalnya. Selain itu, Jepang juga berhasil mengembangkan berbagai bentuk budaya populer yang terkenal secara global. Contoh dari budaya pop Jepang meliputi manga (komik), anime (animasi), permainan video, musik, dan drama (Rezi, 2022). Anime adalah sebuah bentuk animasi yang berasal dari budaya Jepang dan telah memiliki penggemar sejak tahun 1963. Jenis animasi ini menarik perhatian berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam menontonnya. Kecintaan yang mendalam terhadap karakter-karakter terkenal dalam anime sering kali membuat individu mengidolakan tokoh-tokoh tersebut (Yamane, 2020).

Anime itu sendiri merupakan manifestasi dari kreativitas dan imajinasi yang dituangkan dalam bentuk karya visual dan naratif yang dapat dinikmati oleh publik secara luas. Sebagai karya seni, anime menawarkan sajian yang bergerak dan dapat dinikmati secara visual, yang mencerminkan ekspresi budaya Jepang dan menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat (Ditaputri, 2020).

Anjani dan Astiti (2020) mengungkapkan bahwa gaya penggambaran yang khas dalam anime, termasuk karakter, alur cerita, dan seting latar waktu, telah menarik minat banyak penggemar di Indonesia, khususnya di kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Kecintaan terhadap anime ini juga dirasakan oleh mahasiswa, yang sering kali merasa terhubung secara emosional dengan tokoh-tokoh dalam anime, baik dalam bentuk emosi positif maupun negatif saat menonton. Menurut Millah (2018), anime dapat memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif dari fandom anime mencakup peningkatan penghargaan terhadap hubungan interpersonal, keberanian dalam menghadapi masalah, serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Sebaliknya, dampak negatifnya meliputi munculnya pikiran-pikiran negatif yang sebelumnya tidak ada, seperti penutupan diri dari dunia nyata, yang dapat menyebabkan penurunan sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, Zanitri (2018) menambahkan bahwa anime memiliki pengaruh besar pada fashion, karena karakter-karakter anime sering kali mengenakan kostum atau aksesoris yang menarik, yang memicu fenomena *Cosplay* atau *Costume Play*. Dampak negatif lainnya yang dapat terjadi dalam kehidupan sosial adalah kurangnya keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain, yang menyebabkan kesulitan dalam bergaul dengan teman baru dan dapat membuat seseorang menjadi anti-sosial (Gunawan, 2022).

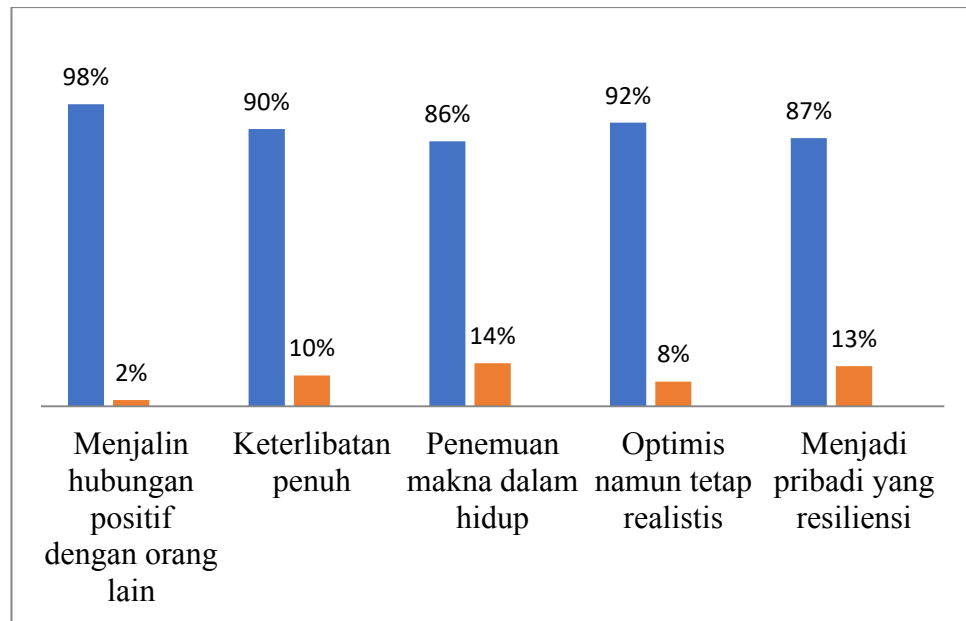
Menurut Anjani (2020), minat yang mendalam terhadap anime dapat menimbulkan sejumlah dampak bagi remaja. Dampak positif dari kecintaan terhadap anime meliputi peningkatan imajinasi, perluasan pengetahuan mengenai budaya Jepang, penghindaran dari pergaulan bebas, serta peningkatan kreativitas.

Namun, jika minat tersebut berlebihan, dampak negatif yang mungkin muncul meliputi kecenderungan untuk bersikap anti-sosial, terlalu banyak berkhayal, melupakan budaya sendiri, kesulitan membedakan antara realitas dan dunia maya, serta ketidakminatan untuk menjalin hubungan romantis dengan orang lain (Anjani, 2020).

Kebahagiaan yang dialami oleh individu berkontribusi terhadap terciptanya rasa damai dan kepuasan dalam hidup mereka. Tingkat kebahagiaan seseorang cenderung meningkat seiring dengan tingginya harapan dan kebutuhan yang dimilikinya, serta semakin banyak pencapaian yang dapat diraihinya. Dengan kata lain, individu akan merasa lebih bahagia jika harapan dan kebutuhan mereka dapat dipenuhi secara optimal, serta jika mereka mampu mencapai berbagai tujuan yang telah ditetapkan. Kebahagiaan ini merupakan refleksi dari sejauh mana individu merasa puas dengan kehidupan mereka dan seberapa efektif mereka dapat memenuhi keinginan serta aspirasi pribadi mereka.

Penjelasan ini memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang bagaimana harapan dan pencapaian berhubungan dengan kebahagiaan, serta bagaimana hal tersebut berkontribusi terhadap perasaan damai dan puas dalam kehidupan individu (Ditaputri, 2020). Berdasarkan survei awal yang dilaksanakan oleh peneliti antara tanggal 24 hingga 30 September 2023, kepada 30 mahasiswa Universitas Malikussaleh yang merupakan penggemar anime Jepang, diperoleh data melalui pembagian beberapa pertanyaan kepada responden yang terdiri dari laki-laki maupun perempuan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang berdasarkan aspek-aspek yang terkait dengan kebahagiaan yaitu menjalin

hubungan yang positif, keterlibatan penuh, penemuan makna dalam hidup, optimis namun tetap realistis, menjadi pribadi yang resiliensi, sebagaimana diuraikan oleh Seligman (2005). Berikut adalah hasil yang diperoleh dari survei awal selama penyebaran kuesioner di Universitas Malikussaleh:



Gambar 1.1. Diagram hasil survey awal kebahagiaan pada penggemar anime Jepang.

Berdasarkan hasil survei awal mengenai tingkat kebahagiaan, terlihat bahwa sebagian besar mahasiswa Universitas Malikussaleh menunjukkan keberadaan indikator-indikator seperti kemampuan menjalin hubungan positif dengan orang lain, tingkat keterlibatan penuh dalam aktivitas sehari-hari, penemuan makna dalam hidup, sikap optimis dan realistis, serta resiliensi yang baik. Indikator-indikator ini mencerminkan aspek-aspek penting dari kebahagiaan yang dirasakan oleh para penggemar anime Jepang di kalangan mahasiswa tersebut.

Menurut Maulida dan Haryadi (2023), hasil penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Martapura dengan melibatkan 60 sampel menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam tingkat kebahagiaan antara remaja penggemar K-Pop dan non penggemar K-Pop. Penelitian ini mengungkap bahwa konsep diri remaja yang menyukai K-Pop berbeda secara signifikan dibandingkan dengan mereka yang tidak menyukai K-Pop, menandakan bahwa minat terhadap K-Pop mempengaruhi kebahagiaan dan persepsi diri remaja.

Menurut Ahmad (2021), mahasiswa yang merasakan tingkat kebahagiaan yang tinggi umumnya menunjukkan prestasi yang lebih baik di perguruan tinggi jika dibandingkan dengan mahasiswa yang tingkat kebahagiaannya lebih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kebahagiaan memiliki pengaruh positif terhadap pencapaian akademik. Selanjutnya, Nurdin (2023) menyatakan bahwa anime memainkan peran yang signifikan dalam mempengaruhi gaya hidup mahasiswa secara drastis. Perubahan yang dimaksud mencakup berbagai aspek, seperti gaya berbicara, penampilan fisik, pandangan terhadap dunia, pilihan dalam karir, serta preferensi terhadap pasangan hidup.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang menonton anime Jepang mengalami perasaan bahagia. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Millah (2018), yang menunjukkan bahwa pengaruh kognitif mahasiswa terhadap anime meliputi beberapa aspek. Pertama, terdapat fenomena delusi di mana mahasiswa merasa bahwa tokoh anime hadir dalam kehidupan nyata mereka. Kedua, anime mempengaruhi pola pikir mahasiswa dengan memperkenalkan perspektif kehidupan yang berbeda dari yang

mereka miliki sebelumnya. Ketiga, anime berfungsi sebagai motivasi yang mendorong mahasiswa untuk memperluas cara berpikir mereka. Selanjutnya, dampak psikologis yang ditunjukkan termasuk perhatian atau minat yang timbul akibat peristiwa-peristiwa unik dan menarik dalam anime tersebut.

Berdasarkan fenomena yang terjadi diatas maka penelitian ini di nilai sangat penting dan sratetis untuk diteliti. Karena penelitian yang akan dilakukan dengan judul Gambaran kebahagiaan pada mahasiswa penggemar anime jepang belum pernah diteliti sebelumnya.

1.2 Keaslian Penelitian

Dalam penelitian Maulida (2023) yang berjudul “Perbedaan Tingkat Kebahagiaan K-Popers dan Non K-Popers di SMK Negeri 1 Martapura,” tujuan utama adalah untuk mengidentifikasi adanya perbedaan tingkat kebahagiaan antara dua kelompok: penggemar K-pop dan non-penggemar K-pop. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 18 orang penggemar K-pop dan 18 orang non-penggemar K-pop yang diambil dari SMK Negeri 1 Martapura. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kebahagiaan adalah Skala Kebahagiaan. Dalam penelitian ini, uji asumsi yang diterapkan mencakup Uji Normalitas dan Uji Homogenitas, yang menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal. Data dianalisis menggunakan *Two Independent Sample T-Test* dengan bantuan aplikasi *SPSS for Windows versi 25*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,327, dengan nilai probabilitas $p > 0,05$. Temuan ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat kebahagiaan antara penggemar K-pop dan non-penggemar K-pop. Penelitian

Maulida (2023) mengkaji perbedaan antara dua kelompok variabel dan meneliti sebanyak 18 responden, sementara penelitian ini lebih fokus pada analisis satu variabel dan meneliti sebanyak 385 responden.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anjani (2023) berjudul "Gambaran Kebahagiaan Pada Penggemar Boyband K-pop BTS", fokus utama dari studi ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana penggemar boyband K-pop BTS mengalami dan mengartikan kebahagiaan mereka. Penelitian ini mengadopsi metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yang ditandai dengan penggunaan teknik wawancara dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa kebahagiaan penggemar BTS tidak hanya bergantung pada alasan mereka menyukai boyband tersebut, tetapi juga pada makna yang mereka berikan terhadap idola mereka. Alasan penggemar mengagumi K-pop dapat dilihat dari tiga aspek utama: kualitas musik dari idola, penampilan visual mereka, serta sikap yang ditampilkan oleh idola tersebut. Sementara itu, makna yang diberikan penggemar kepada idola mereka termasuk sebagai peningkat suasana hati dan sebagai sarana untuk menyalurkan emosi. Kebahagiaan yang dirasakan oleh penggemar BTS dapat dipahami sebagai hasil dari kemampuan mereka untuk memaknai dan menghubungkan idola mereka dengan berbagai aspek positif dalam hidup mereka. Penggemar yang dapat melihat idola mereka sebagai sumber motivasi, inspirasi, serta tempat untuk melampiaskan perasaan sedih, cenderung mengalami kebahagiaan psikologis yang lebih besar. Dalam konteks ini, perbedaan utama antara penelitian Anjani (2023) menerapkan metode kualitatif, sedangkan pada penelitian ini akan menggunakan

pendekatan kuantitatif deskriptif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anjani dan Astiti (2020), berjudul "Hubungan Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Perilaku Konsumtif Remaja Penggemar Animasi Jepang (Anime) di Denpasar," fokus utama adalah untuk mengkaji bagaimana kontrol diri dan konformitas mempengaruhi perilaku konsumtif di kalangan remaja penggemar anime Jepang di kota Denpasar. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier sederhana dan berganda. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak ada hubungan simultan antara kontrol diri dan konformitas dengan perilaku konsumtif. Secara spesifik, kontrol diri tidak menunjukkan hubungan signifikan terhadap perilaku konsumtif, sementara konformitas memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku konsumtif. Selain itu, penelitian Anjani dan Astiti (2020) menerapkan teknik kluster sampling, sementara pada penelitian ini menggunakan teknik insidental dalam pengambilan sampel secara kebetulan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prabowo & Laksmiwati (2020) berjudul "Hubungan antara Rasa Syukur dengan Kebahagiaan pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Universitas Negeri Surabaya", tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi hubungan antara rasa syukur dan kebahagiaan di kalangan mahasiswa jurusan psikologi di Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dan melibatkan 252 mahasiswa sebagai subjek penelitian, yang dipilih melalui teknik *random sampling*. Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan signifikan antara rasa syukur dan

kebahagiaan, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat rasa syukur seseorang, semakin tinggi pula tingkat kebahagiaannya. Berbeda dengan penelitian Prabowo & Laksmiwati (2020) hanya berfokus pada mahasiswa jurusan psikologi, sedangkan pada penelitian ini akan melibatkan seluruh mahasiswa di Universitas Malikussaleh untuk memperoleh gambaran yang lebih luas tentang hubungan ini.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dkk. (2021) yang berjudul "Gambaran Kebahagiaan pada Mahasiswa Keperawatan", digunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan instrumen utama adalah *Oxford Happiness Questionnaire* (OHQ). Penelitian ini mengaplikasikan analisis data deskriptif menggunakan nilai numerik untuk menggambarkan tingkat kebahagiaan. Populasi yang menjadi fokus penelitian adalah mahasiswa aktif angkatan 2016, 2017, 2018, dan 2019 dari Fakultas Keperawatan, yang jumlahnya mencapai 960 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster sampling*, yang menghasilkan 283 responden. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjajaran cenderung merasa bahagia. Ahmad dkk. (2021) fokus pada kebahagiaan mahasiswa keperawatan, penelitian ini berbeda karena membahas kebahagiaan di kalangan mahasiswa khususnya di Universitas Malikussaleh.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan masalah secara umum yaitu sejauh makna gambaran kebahagiaan pada mahasiswa penggemar Anime Jepang?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui Gambaran Kebahagiaan pada Mahasiswa penggemar Anime Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini memiliki potensi manfaat yang signifikan, terutama sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas tentang gambaran kebahagiaan di kalangan mahasiswa yang memiliki minat terhadap anime Jepang. Penemuan ini juga berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam memberikan wawasan baru yang dapat dijadikan bahan acuan dalam studi-studi mendatang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas pemahaman kita tentang kebahagiaan yang berkaitan dengan penggemar anime, tetapi juga membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut yang dapat menggali topik serupa dengan pendekatan yang berbeda atau lebih mendalam.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi:

A. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai alat yang berguna untuk mengimplementasikan pengetahuan tentang Kebahagiaan. Melalui edukasi yang diberikan, responden diharapkan dapat membagikan informasi mengenai kebahagiaan kepada teman, keluarga, dan kerabat terdekat. Dengan demikian, responden tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep

kebahagiaan tetapi juga berkontribusi dalam menyebarluaskan pengetahuan tersebut dalam lingkungan sosial mereka.

B. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan data dan wawasan yang berguna bagi peneliti untuk mempertimbangkan strategi dan intervensi yang tepat dalam meningkatkan kebahagiaan di kalangan mahasiswa penggemar anime Jepang. Peneliti dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk merancang program seminar atau kegiatan edukatif lainnya yang fokus pada peningkatan kebahagiaan di kalangan kelompok mahasiswa tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada pengembangan teori tentang kebahagiaan tetapi juga pada praktik aplikasi yang lebih spesifik dan terarah.