

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang

Data statistik menurut pencarian *google trends* (2022), Indonesia menduduki peringkat ke-8 tertinggi pada pencarian *keyword anime* dapat ditafsirkan sekitar 3% jumlah penggemar *anime* yang mayoritasnya adalah anak muda atau sekitar kurang lebih 8.010.000 jiwa yang menjadi penggemar *anime*. Tingginya jumlah penggemar dan seringnya aktivitas menonton *anime* ini dilakukan tentunya dilatarbelakangi oleh visual yang ditampilkan dari setiap tokoh yang acap kali membuat penonton terkesima bahkan sempat berharap bahwa karakter tokoh yang ada didalam *anime* tersebut dapat menjadi nyata. Ditambah lagi karena alur cerita yang disuguhkan membuat penasaran para penonton hingga menimbulkan rasa ingin terus berlanjut menonton tayangan *anime* ini hingga tamat. Adanya berbagai macam pilihan *genre* untuk ditonton juga menjadi salah satu yang membuat *anime* memiliki kesan dan dampak tersendiri karena selalu ada warna baru disetiap *genre* nya.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Zanitri,dkk (2018) yang menyatakan bahwa setiap *genre anime* tidak hanya memberikan perasaan terhibur, *anime* itu sendiri memiliki dampak psikologis yang positif maupun negatif terhadap banyak aspek kehidupan bagi para penggemarnya apabila menonton *anime* ini telah melebihi batas. Pernyataan penelitian tersebut mengatakan bahwa *anime* menjadi stimulus eksternal yang dapat merubah perilaku dari para penggemar *anime*, entah itu menjadi perilaku positif atau perilaku negatif. Efek positif yang timbul akibat dari seringnya menonton *anime* pada seseorang yaitu tidak takut untuk mencoba berbagai solusi dalam menyelesaikan masalah yang terjadi pada dirinya.

Selain ada efek positif, efek negatif akibat yang timbul yaitu *anime* membuat seseorang mengisolasi dirinya dari dunia nyata dan lebih memilih untuk menikmati dunia *anime* nya sendiri, hal ini menyebabkan seseorang yang menggemari *anime* dicap sebagai seseorang yang kurang bersosialisasi dengan lingkungannya. Berdasarkan pernyataan dari jurnal penelitian yang dilakukan Bayutiaro (2017) menuturkan bahwa adanya keanehan pada pola perilaku komunikasi antar penggemar *anime*, hal ini diperkuat dengan fakta yang terjadi yaitu sebelum memulai percakapan dengan orang lain mereka melakukan perang batin terhadap diri sendiri hanya untuk memikirkan topik apa yang tepat untuk dibicarakan dengan orang disekitarnya hingga jawaban apa yang tepat untuk menimpali percakapan dari lawan bicaranya.

Para penggemar *anime* memiliki beberapa tingkatan dalam penyebutan berdasarkan intensitas dan kedalaman mereka dalam mengetahui tentang *anime*. Salah satu tingkatan yang difokuskan pada penelitian ini yaitu pada penggemar *anime* yang memiliki kecenderungan lebih banyak memberikan waktu yang dimilikinya untuk menonton *anime*. Penggemar *anime* pada tingkatan ini juga dianggap sebagai orang yang tidak mampu dalam menjalani tahapan-tahapan dalam bersosialisasi secara langsung, munculnya anggapan dari orang-orang disekitar menjadi faktor yang mengakibatkan para penggemar *anime* semakin menjauhkan diri dari lingkungan sehingga mereka memilih untuk berbalik mencari apa yang membuat mereka senang dan lebih sering melakukan komunikasi secara *online* (Agustina, 2015). Maulana, dkk (2013) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi antara individu-individu yang dilangsungkan secara tatap muka dan memungkinkan setiap individu untuk

menangkap pesan reaksi orang secara langsung baik itu secara verbal maupun nonverbal.

Komunikasi interpersonal merupakan proses terjadinya pertukaran informasi atau pemindahan pengertian dari mulut ke mulut secara tatap muka yang dilakukan oleh beberapa pribadi (Rogers, 2018). Komunikasi interpersonal juga dapat diartikan sebagai proses pertukaran pesan yang terjadi antar dua pribadi atau lebih yang berada dalam kelompok kecil secara tatap muka baik itu berupa pesan verbal maupun nonverbal untuk memperoleh umpan balik dari lawan bicara secara langsung. Terdapat empat kemampuan dasar yang diperlukan agar komunikasi interpersonal dapat berjalan dengan baik seperti yang dijelaskan oleh Johnson (dalam Dharmayanti, 2013) menyebutkan yaitu dapat memahami dan mempercayai satu dengan yang lain, dapat mengungkapkan perasaan dan pikiran secara seksama, dapat bersikap suportif, dan dapat memecahkan masalah dengan cara yang membangun. Komunikasi interpersonal dapat terjadi secara tidak efektif, ketidakefektifan ini dikarenakan beberapa hal menurut Rakhmat (2007) yaitu adanya rasa kurang percaya diri dalam melakukan proses sosialisasi dengan dunia luar, sensitif terhadap kritikan sehingga cenderung menghindari diskusi terbuka, merasa senang dipuji namun senang juga menjatuhkan orang lain, tidak mampu memberikan penghargaan terhadap pencapaian orang lain, merasa tidak mampu seperti orang lain dan menganggap diri sendiri rendah, serta berusaha menghindari komunikasi dengan orang lain.

Fakta tersebut dikuatkan dengan hasil survei kepada 20 orang serta wawancara kepada 3 orang anggota grup *WhatssApp Otaku Anime Indonesia* yang dilakukan oleh peneliti. Hasil survei menyatakan 60% (12 orang) lebih menyukai cara berkomunikasi melalui dunia maya daripada dunia nyata, ketika

berada di tengah keramaian 75% (15 orang) lebih memilih untuk menepi dan mencari dimana tempat yang jauh dari keramaian, ketika sedang berada dalam ruang diskusi atau sebuah forum 60% (12 orang) merasa sulit untuk menyamakan pendapatnya dengan pendapat orang lain dan merasa sulit untuk mengutarakan ide atau pendapat yang sudah dipikirkan.

Dari wawancara yang peneliti lakukan pada salah satu subjek berinisial Z yang saat ini berusia 20 tahun, subjek menyatakan bahwa dirinya telah menonton *anime* sejak ia SMP tahun 2014 dan semakin kesini ia semakin aktif untuk menonton meski usianya sudah menginjak 20 tahun. Keaktifannya tersebut ditandai dengan dirinya yang sering bergadag hanya untuk menonton tayangan *anime* ini dan biasanya Z mampu menyelesaikan empat judul *anime* yang mana satu judulnya dapat menghabiskan waktu empat jam. Subjek Z menyatakan kala awal-awal menonton *anime* dirinya masih cukup lancar dalam mengobrol, namun seiring berjalannya waktu yang ia habiskan untuk menonton *anime*, ia merasa semakin malas untuk keluar untuk bersosialisasi. Sampai titik dimana subjek Z masuk SMK, subjek merasa sudah sulit untuk mengobrol dengan orang lain hingga selama SMK ia betul-betul sulit untuk mendapat teman. Saat itu juga, subjek Z pernah dimusuhi satu angkatan karena sempat berdebat dengan beberapa kubu didalam kelasnya hanya untuk mempertahankan opini dirinya. Subjek Z juga menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan ketika ia berbincang lewat media sosial maupun secara tatap muka, ketika sedang berbincang secara langsung subjek Z perlu berpikir banyak untuk menentukan apa kata yang keluar dari mulutnya sedangkan ketika berbincang melalui sosial media subjek Z merasa cukup sulit untuk menjabarkan dan mengartikan beberapa kata.

Terdapat perbedaan perilaku komunikasi pada penggemar *anime* dengan sesama penggemar *anime* dan perilaku komunikasi pada penggemar *anime* dengan yang bukan penggemar *anime*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sakinah dan Syahriar (2019), perilaku komunikasi verbal yang dilakukan penggemar *anime(otaku)* dengan sesama penggemar *anime(otaku)* lebih interaktif, lebih merasa nyaman dan terbuka dikarenakan mereka merasa sesama penggemar *anime(otaku)* dapat memahami satu sama lain. Sedangkan perilaku komunikasi verbal pada penggemar *anime(otaku)* dengan yang bukan penggemar *anime* cenderung menimbulkan keterbatasan dalam berinteraksi dari hasil wawancara, didapatkan ada dua hal yang menjadi penghambat yaitu dalam hal kepentingan, kepentingan akan membuat penggemar *anime(otaku)* menjadi selektif dalam menanggapi pesan yang disampaikan oleh lawan bicaranya, mereka akan memilah informasi yang diterima dan akan ditanggapi sesuai dengan kebutuhannya saja. Penghambat yang ke dua yaitu prasangka, penggemar *anime(otaku)* merasa mereka yang bukan penggemar *anime(otaku)* tidak akan menerima pendapat dan informasi yang disampaikan, begitu pula sebaliknya.

Dalam proses interaksi dan penyampaian pesan yang dilakukan oleh penggemar *anime* kepada lawan bicaranya yang bukan penggemar *anime* mengalami hambatan bukan hanya karena kepentingan dan prasangka. Devito (2011) memperjelas bahwa komunikasi interpersonal dapat berjalan dengan baik apabila penggemar *anime* dapat membangun hubungan interpersonal yang baik apabila diiringi dengan *self-disclosure* antara satu sama lain. Dalam Hidayat (2012) Cara pengungkapan informasi mengenai diri pribadi ini dilakukan secara deskriptif dengan menjelaskan atau menggambarkan informasi fakta mengenai diri sendiri yang tidak diketahui oleh lawan bicara dan secara evaluatif artinya individu

dapat memberikan pendapat maupun kritikan terhadap hal yang disukai dan tidak disukai. *Self-disclosure* berperan penting dalam ranah menjalin komunikasi interpersonal sebab dengan adanya *self-disclosure* seseorang dapat memberi ruang agar orang lain dapat memahami mengenai dirinya sendiri serta membangun hubungan yang memiliki arti dengan orang lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rhozydah (2015) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara keterbukaan diri dengan keterampilan komunikasi interpersonal menantu perempuan pada ibu mertua di daerah Karanganyar Probolinggo. Kemampuan komunikasi interpersonal yang baik membuat hubungan interpersonal menjadi lebih efektif apabila diiringi dengan sikap terbuka antar keduanya. Keterbukaan diri dapat memperbaiki hubungan satu dengan yang lain dapat dapat membangun kepercayaan antara komunikan dan komunikator. Oleh karena itu, untuk mencapai hubungan yang harmonis dan baik harus dimulai dengan keterbukaan diri yang baik juga agar komunikasi interpersonal dapat berjalan. Seperti yang dijelaskan oleh Gainau (2009) mengatakan bahwa dengan melakukan *self-disclosure* dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk menjalin komunikasi dengan yang lain, mampu membangun rasa kepercayaan diri seseorang serta menjadikan hubungan lebih dekat. Pada tahap perkembangan sosial remaja, *self-disclosure* menjadi salah satu aspek yang penting saat seseorang melakukan komunikasi baik itu sebagai pemberi informasi dan penerima informasi dengan orang-orang disekelilingnya.

Banyaknya stigma yang ditetapkan oleh masyarakat awam bagi penggemar *anime* ini seperti yang dijelaskan oleh Reysen, dkk (2016) menyatakan bahwa masyarakat awam memberikan kesan bahwa penggemar *anime* ini merupakan seseorang yang memiliki kepribadian *introvert*, terlihat kaku ketika

bersosialisasi, dan menjauhkan diri dari kehidupan yang nyata. Karena adanya kesan yang tertanam untuk mereka ini membuat sebagian dari penggemar *anime* ini menutupi jati diri mereka seperti tidak jujur akan hobi dan kesukaannya selain kepada penggemar *anime*. Contohnya yang terjadi pada subjek Y, adanya kemudahan sosial media membuat Y bisa berinteraksi dengan teman-teman lainnya secara *online* melalui *platform discord*. Y menyatakan bahwa dirinya lebih menyukai ketika berinteraksi secara *virtual* dibanding secara tatap muka, karena di *platform* tersebut Y dapat berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal olehnya dan dapat membuka diri tanpa merasa di hakimi, namun hal ini akan merasa berbeda ketika Y bercerita dengan orang yang dikenal (dekat secara tatap muka). Dalam kondisi ini, Y ada keinginan untuk berinteraksi dengan orang-orang yang non penggemar *anime*, hanya saja Y merasa ada batasan yang Y rasakan ketika bertemu dengan orang-orang non penggemar *anime* yaitu munculnya pikiran-pikiran bahwa ia akan dihujat, *dibully* sebagai seorang penggemar *anime*.

Penelitian ini berfokus kepada remaja penggemar *anime* yang tidak hanya menjadikan *anime* sebagai sebuah hiburan dikala senggang tetapi menjadi penggemar *anime* yang betul-betul mengidolakan karakter dua dimensi ini. Penggemar *anime* di dominasi oleh remaja hingga dewasa awal dari usia 15-29 tahun baik itu laki-laki maupun perempuan. Masyarakat awam (non penggemar *anime*) menganggap bahwa tayangan ini hanya dikhususkan untuk anak-anak karena visualnya, namun pada dasarnya alur cerita pada *anime* ini tidak hanya untuk anak-anak saja, bahkan ada yang alur cerita nya hanya untuk mereka yang sudah cukup umur. Hal ini yang memunculkan persepsi dari masyarakat awam kepada penggemar *anime* sebagai sekelompok orang yang aneh karena menonton tayangan anak-anak. Banyaknya pandangan orang awam terhadap

penggemar *anime* ini memunculkan dampak psikologis juga pada diri mereka. Penggemar *anime* (otaku) dicirikan sebagai seorang yang mempergunakan waktu dan penghasilannya untuk menghidupi hobinya, tidak memiliki rasa ketertarikan terhadap *fashion*, dan memilih untuk berada di kamar sendiri (Kam, 2013). Littlejohn & Foss (2009) menyatakan ketika seseorang merasa bahwa dirinya tidak layak atau tidak diterima secara sosial, mereka dapat menarik diri mereka dan semakin memperkuat gambaran tentang ketidaksesuaian mereka.

Berlandaskan dari paparan latar belakang diatas, penelitian ini perlu dilakukan dikarenakan demografi dari para penggemar *anime* yang kurang lebih 3% dari penduduk Indonesia dan mayoritas adalah para remaja. Saat ini pengaruh tayangan *anime* tidak hanya dipandang sebagai hiburan semata tetapi tayangan *anime* sudah merasuk kedalam seluruh aspek kehidupan, salah satunya aspek sosial remaja. Remaja merupakan tahap perkembangan yang penting dan tahap ini akan mempengaruhi tahap-tahap perkembangan selanjutnya apabila di tahap ini seseorang tidak menjalankan tugas-tugas perkembangannya dengan (Hurlock, 1993) Pada perkembangan psikososial remaja, Agustiani (2009) menjelaskan bahwa perkembangan ini remaja mampu mengemukakan siapa dirinya sebagai seorang individu, mampu menentukan rasa nyamannya tanpa harus merasa ketergantungan, mampu membentuk relasi dengan orang lain, mampu mengekspresikan perasaan dengan orang lain, dan mencapai kemampuannya sebagai anggota di lingkungan masyarakat. Perkembangan sosial remaja tentunya memiliki perubahan yang signifikan dibanding ketika seseorang tersebut masih dalam usia kanak-kanak, remaja akan menghadapi masa pubertas yang mana dalam masa ini seseorang tersebut sudah mampu untuk memikirkan tentang

orang-orang yang berada di sekelilingnya serta mampu untuk menyampaikan emosi yang dirasakannya menjadi sebuah perilaku.

Hurlock (1993) juga menyatakan ketika seseorang telah menginjak usia remaja, ia diharapkan mampu untuk menjalani tugas perkembangannya salah satunya yaitu mampu menjalin relasi yang baru dan lebih matang terhadap teman sebaya (sejenis dan lawan jenis) sesuai dengan aturan moral yang ditetapkan di masyarakat, mampu menerapkan perilaku sosial secara mandiri dan bertanggung jawab, serta seorang remaja diharapkan mampu menjalin kerjasama yang baik dengan orang disekitarnya apalagi ketika seseorang telah menginjak masa remaja akhir tentu akan mempengaruhi juga di kehidupan kerjanya. Memang pada penelitian yang dilakukan oleh Syahriar (2019) menyatakan bahwa penggemar *anime* mampu berkomunikasi dengan baik ketika sedang berada dalam komunitasnya, namun pada kenyataannya seseorang penggemar *anime* tentu akan memerlukan orang lain di luar komunitasnya itu seperti teman sebaya (sesama jenis maupun lawan jenis), anggota keluarga, rekan kerja serta masyarakat sekitar. Pada penelitian Agustina (2015) salah satu informannya menyatakan bahwa stigma buruk dari orang lain terhadap para penggemar *anime* ini sulit untuk diperbaiki apabila tidak ada *disclosure* antara mereka, ketidakterbukaan ini timbul karena ketidakmampuan informan dalam menyampaikan tentang hal-hal yang ia petik dari kegiatan yang dilakukannya.

Penelitian yang dilakukan ini akan menjelaskan lebih dalam mengenai pengaruh dari *self-disclosure* remaja penggemar *anime* terhadap kemampuannya dalam melakukan komunikasi interpersonal. Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul untuk penelitian kuantitatif ini yaitu "Pengaruh *Self-disclosure* terhadap Komunikasi Interpersonal pada Remaja Penggemar *Anime*".

B. Rumusan Permasalahan

Apakah terdapat pengaruh *self-disclosure* terhadap komunikasi interpersonal pada remaja penggemar *anime*?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *self-disclosure* terhadap komunikasi interpersonal pada remaja penggemar *anime*.

Untuk manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis seperti berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dalam bidang ilmu psikologi pada bidang psikologi sosial, klinis, dan perkembangan khususnya mengenai *self-disclosure* dan komunikasi interpersonal pada remaja penggemar *anime* untuk dikembangkan dan dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis

a) Penggemar *Anime*

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam bersikap dan berperilaku bagi para remaja penggemar *anime* agar komunikasi interpersonal pada para remaja penggemar *anime* dapat berjalan dengan efektif, tercipta hubungan yang akrab, dapat tercipta hubungan yang harmonis dan tanpa adanya prasangka antara satu dengan yang lain.

b) Non Penggemar *Anime*

Hasil dari penelitian ini dapat mengubah stereotipe dari masyarakat yang selama ini melabeli para penggemar *anime* sebagai seorang yang

antisosial, aneh, dan tertutup menjadi seseorang yang sama seperti yang lainnya dan sama-sama ingin saling bersosialisasi.

D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Dilakukannya penelitian ini tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian yang telah lalu agar dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan. Menilik pada penelitian yang dilakukan Syahriar (2019) yang meneliti tentang perilaku komunikasi *Otaku* dalam interaksi sosial pada anggota di sebuah komunitas Jepang Soshonbu Bandung. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode pendekatan kualitatif fenomenologi dan menggunakan paradigma konstruktivisme untuk mengungkapkan perilaku *Otaku* dalam berinteraksi sosial. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan perilaku komunikasi baik itu saat berkomunikasi verbal maupun nonverbal secara asosiatif dan disosiatif. *Otaku* menjadi lebih nyaman ketika berkomunikasi dengan sesama *Otaku* karena dapat mengeluarkan *unek-unek* dan hal yang ada di pikirannya, berbeda dengan ketika *Otaku* berinteraksi dengan non-*Otaku*, dikatakan mereka lebih banyak menjadi pendengar dan hanya membahas hal-hal yang bersifat informatif berupa pekerjaan dan tugas sekolah. Persamaan penelitian yang dilakukan Syahriar (2019) ini dengan yang akan saya teliti yaitu sama-sama meneliti tentang perilaku komunikasi pada penggemar *anime*. Untuk perbedaannya itu sendiri penelitian yang dilakukan oleh Syahriar (2019) penelitian berupa penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan fenomenologi dan hanya berfokus kepada lima subjek yang sudah masuk dalam satu komunitas, sedangkan penelitian sekarang yang akan dilakukan peneliti berupa penelitian kuantitatif dan berfokus kepada

pengaruh dari *self-disclosure* (variabel X) terhadap komunikasi interpersonal (variabel Y) dengan subjek penelitian pada penggemar *anime*.

Pada skripsi kedua yang diteliti oleh Firadian (2021) yang berfokus pada proses komunikasi interpersonal otaku Prodi Sastra Jepang di Universitas Brawijaya Malang dalam membangun *committed romantic relationship* oleh karena itu subjek yang diteliti pada penelitian milik Firadian (2021) ini pada *otaku* yang telah memiliki pasangan. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama ingin melihat kemampuan komunikasi interpersonal pada seseorang terlebih pada penelitian yang dilakukan oleh Firadian (2021) ingin meneliti lebih dalam terkait kemampuan komunikasi interpersonalnya dalam membangun hubungan yang romantis pada *otaku* terhadap pasangannya. Untuk perbedaannya ini sendiri fokus penelitiannya pada komunikasi interpersonal penggemar *anime* yang memiliki hubungan romantis yang memang sudah memiliki ikatan antarsatu dengan yang lain dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual. Sedangkan fokus penelitian pada subjek yang akan diteliti saat ini yaitu antar penggemar *anime* dengan yang bukan penggemar *anime* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Selanjutnya skripsi yang menjadi acuan peneliti sekarang yaitu skripsi yang telah diselesaikan oleh Rhosyidah (2015) yang meneliti tentang pengaruh dari keterbukaan diri terhadap keterampilan komunikasi interpersonal menantu perempuan pada ibu mertua. Persamaan dari penelitian ini sama-sama mengungkapkan keterampilan komunikasi interpersonal pada individu, kebenaran yang ingin digali yaitu pengaruh dari faktor keterbukaan diri terhadap keterampilan komunikasi interpersonal. Perbedaan dari penelitian yang telah lalu dengan penelitian sekarang yang paling jelas yaitu pada subjek penelitiannya. Penelitian

yang dilakukan oleh Rhosyidah, (2015) menggunakan subjek penelitian yaitu menantu dan ibu mertua, menantu merupakan sebutan dalam sebuah hubungan yang merujuk pada istri atau suami dari anak sedangkan mertua merupakan orangtua baru yang dihasilkan dari pernikahan seseorang dengan pasangannya. Menantu dan mertua merupakan hubungan baru namun menjadi memiliki hubungan kekeluargaan dan tidak akan pernah putus, diantara hubungan ini dikatakan ada banyak faktor yang menimbulkan konflik antarkeduanya sedangkan subjek pada peneliti sekarang menggunakan penggemar *anime* yang memiliki label populer yang melekat oleh sebagian masyarakat dengan dikatakan bahwa mereka merupakan orang aneh, anti-sosial, dan hal.