

KONSEP DIRI PADA REMAJA OTAKU ANIME

Bagas Reffi Hernanda Putra^{1*}, Mohammad Khasan²

^{1,2}Program Studi Ilmu Psikologi, Universitas Muria Kudus, Indonesia

*Korespondensi: bagasreffihernanda2@gmail.com

Citation (APA):

Putra, B. R. H. P., & Khasan, M. (2024). Konsep Diri Pada Remaja Otaku Anime. *Jurnal Noken: Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(2), 407-416. <https://doi.org/10.33506/jn.v10i2.3805>

Email Authors:

bagasreffihernanda2@gmail.com
mohammad.khasan@umk.ac.id

Submitted: 29 Oktober, 2024

Accepted: 15 November, 2024

Published: 08 Desember, 2024

Copyright (c) 2024 Bagas Reffi Hernanda Putra, Mohammad Khasan

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



ABSTRAK

Otaku merupakan kaum muda, baik pria maupun wanita, biasanya berusia antara 15 hingga 29 tahun, dan ketika mereka mencapai usia dewasa, mereka tetap antusias terhadap film kartun yang sebagian besar ditujukan untuk anak-anak. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis faktor-faktor konsep diri pada remaja *otaku anime*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Teknik pengambilan data menggunakan metode observasi dan wawancara kepada remaja *otaku anime*. Sedangkan metode analisis data menggunakan koding dan uji kredibilitas menggunakan triangulasi rekan sejawat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Informan I menjelaskan bagaimana anggota komunitas *anime* memberikan pengaruh positif yang signifikan, dengan menciptakan rasa keterhubungan dan solidaritas melalui rekomendasi serta dukungan di tengah perbedaan minat. Sementara itu, Informan II menyoroti peran komunitas *online*, seperti di *Facebook* dan *Discord*, dalam memperkuat identitas diri sebagai penggemar *anime*. Informan III menekankan peran aktifnya sebagai penggemar *anime* yang tidak hanya menikmati hiburan tetapi juga memahami budaya Jepang. Ia berusaha mengubah stereotip negatif terhadap penggemar *anime* melalui partisipasinya dalam komunitas yang positif. Demikian pula, Informan I lebih berfokus pada dukungan sosial dan penemuan diri, Informan II pada pencarian jati diri dan keberanian, sementara Informan III pada pemahaman budaya dan peran aktif dalam komunitas.

Kata kunci: Konsep Diri; *Otaku Anime*; Remaja

ABSTRACT

Otaku are young people, both male and female, usually between the ages of 15 to 29, and when they reach adulthood, they remain enthusiastic about cartoons that are mostly intended for children. The purpose of this study is to analyze the factors of self-concept factors in *anime otaku teenagers*. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach. The data collection technique uses observation and interview methods to *anime otaku teenagers*. While the data analysis method uses coding and credibility testing using peer triangulation. The results showed that Informant I explained how anime community members provide a significant positive influence, by creating a sense of connectedness and solidarity through recommendations and support amidst differences in interests. Meanwhile, Informant II highlighted the role of online communities, such as on *Facebook* and *Discord*, in strengthening her identity as an anime fan. Informant III emphasized her active role as an anime fan who not only enjoys entertainment but also understands Japanese culture. She seeks to change negative stereotypes of anime fans through her participation in positive communities. Similarly, Informant I focuses more on social support and self-discovery, Informant II on self-discovery and courage, while Informant III on cultural understanding and active role in the community.

Keywords: Self Concept, *Otaku Anime*, Adolescents

PENDAHULUAN

Pada awal periode kemajuan Jepang, terdapat berbagai jenis *anime* yang beragam, di antaranya adalah *anime* fiksi yang menjadi salah satu yang paling populer di Jepang, *anime* fiksi ini disukai karena ceritanya yang ringan dan tidak terlalu banyak efek, seolah-olah menggambarkan kehidupan nyata dan selain itu, terdapat juga *anime* tentang robot yang banyak disukai oleh anak-anak pada masa itu, karena

memberikan gambaran yang sangat mengagumkan dan merangsang imajinasi mereka (Mapossa, 2018). Salah satu genre *anime* yang paling diminati adalah *anime action* yang menampilkan adegan perkelahian, kekerasan, kekacauan, dan gerakan cepat (Nugroho & Hendrastomo, 2017).

Penggemar *anime* sering disebut sebagai “*Otaku*”, kata berasal dari Jepang dan istilahnya yang digunakan untuk merujuk kepada orang-orang dengan minat obsesif, terutama di *anime* dan manga atau komik Jepang (Al-Farouqi, 2020). Menurut (Galbraith, 2009), mengatakan bahwa *otaku* diartikan sebagai penggemar fanatik terhadap *anime*, manga, dan *game* yang sangat mengidolakan karakter fantasi. Sedangkan menurut (Pratama, 2022), *otaku* merupakan anak muda yang memiliki obsesi dengan perangkat komputer atau aspek-aspek dari budaya populer hingga merusak kemampuan bersosialisasi mereka. Menjadi seorang *otaku* dan menghabiskan banyak waktu untuk mengejar hobi adalah pilihan hidup yang sering kali didorong oleh dukungan dari orang terdekat, terutama keluarga (Afiuddin, 2019). Ketika seorang anggota keluarga memilih gaya hidup *otaku*, sering kali keluarga memberikan akses yang luas kepada hiburan melalui televisi dan internet. Akibatnya, interaksi antar anggota keluarga dapat mengalami penurunan baik dalam jumlah maupun kualitasnya (Ulfa, 2019).

Menurut Dwishintaria & Suparman (2024) hasil penelitian perbedaan konsep diri penggemar *anime* antara *cosplayer* dan *non-cosplayer* yang memperoleh data 125 partisipan menunjukkan bahwa kelompok penggemar *anime cosplayer* memiliki konsep diri yang lebih positif daripada kelompok penggemar *anime non-cosplayer*. Kelompok penggemar *anime cosplayer* memiliki fisik diri, moral etik diri, diri personal, identitas diri, dan penerimaan diri yang tinggi, namun memiliki sosial diri, kritik diri dan tingkah laku diri yang rendah. Penelitian tentang bagaimana menonton *anime* yang berlebihan mempengaruhi konsep diri pada remaja. Persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri, termasuk penilaian terhadap keterampilan, penampilan, harga diri, dan identitasnya, dikenal sebagai konsep diri. Menonton *anime* yang berlebihan secara signifikan dapat mempengaruhi konsep diri seseorang, terutama anak remaja (Proborini, 2015).

Menurut (Panggabean, 2023) mengatakan bahwa periode remaja merupakan masa yang paling kritis pada pembentukan identitas, bahkan pencarian identitas menjadi tugas perkembangan yang utama. Masa remaja merupakan masa peralihan dimana seorang remaja merasakan keraguan akan peran yang dipilih dan dibentuk sesuai dengan keinginannya. Perubahan fisik yang terjadi pada masa remaja juga berpotensi adanya perubahan pada remaja itu kembali melakukan penyesuaian diri. Remaja mempunyai ciri khas sendiri dalam membentuk siapa dirinya. Sedangkan Menurut (Septiani, 2017) mengemukakan konsep diri ialah cara seseorang untuk menunjukkan kepada lingkungan sekitar tentang “siapa dirinya”, konsep diri juga sebuah cermin yang bisa dinilai oleh orang lain, dan mengundang reaksi seseorang jika melihat dirinya.

Menurut (Irawan, 2017) menjelaskan bahwa memiliki konsep diri positif bukanlah tentang mengagung-agungkan diri sendiri, melainkan tentang menerima diri apa adanya, termasuk kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, sehingga individu dapat merasa menerima dirinya sendiri dan orang lain. Penelitian oleh (Yelvita, 2022) terkait analisis konsep diri remaja *otaku anime* di komunitas Genesis Art Semarang menunjukkan adanya potensi konsep diri positif maupun negatif. Konsep diri yang positif di antaranya mencakup kesadaran penggemar *anime* akan potensi yang dimiliki, kemampuan mereka dalam menerima tanggapan atau kritik yang mungkin tidak disetujui oleh masyarakat terkait penggemar *anime*,

serta upaya mereka untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap buruk dalam perilaku mereka oleh masyarakat umum.

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan yang terjadi, penelitian ini berupaya untuk mengetahui konsep diri pada remaja *otaku anime*.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, menggunakan observasi dan wawancara. Fenomenologi adalah sebuah pendekatan studi yang memfokuskan pada pemahaman fenomena, termasuk penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman individu, cara individu mengalami suatu hal, dan makna yang terkandung dalam pengalaman individu tersebut. Dalam fenomenologi, perhatian tidak hanya tertuju pada fenomena itu sendiri, tetapi juga pada pengalaman sadar yang dialami oleh individu secara langsung (Kuswarno, 2009).

Penelitian ini melakukan penggalian informasi di beberapa kecamatan di sekitar Kota Kudus. Namun, lokasi penelitian yang spesifik dipilih berbeda karena setiap informan tinggal di tempat yang berbeda dari yang lain. Selain itu, peneliti tidak terfokus pada satu tempat; sebaliknya, mereka melakukannya berdasarkan kesepakatan yang dibuat antara peneliti dan informan. Dalam penelitian ini tidak semua orang dapat dijadikan sebagai informan penelitian, adanya beberapa identifikasi yang disyaratkan sebagai informan penelitian ini, ialah: Minimal 1 tahun memiliki minat pada dunia *anime*, serta telah mengenal kebudayaan populer Jepang, khususnya dunia *anime*.

Analisis data menggunakan koding, serta kredibilitas data menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi dibedakan menjadi empat macam sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan peneliti (peneliti), sumber, metode dan teori (Pahleviannur, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Semua informan menunjukkan hubungan yang kuat antara karakter fiksi yang mereka sukai dan proses penilaian diri mereka. Mereka masing-masing terinspirasi oleh karakter-karakter *anime* yang mencerminkan pengalaman emosional dan keinginan pribadi. Misalnya, Informan I merasa terhubung dengan Itachi Uchiha dan Itadori Yuji, sedangkan Informan II terinspirasi oleh Light Yagami dan Jiraiya. Ini menunjukkan bahwa karakter-karakter ini menjadi alat refleksi bagi informan dalam menilai diri mereka sendiri. Setiap informan mengalami resonansi emosional yang mendalam dengan karakter-karakter yang mereka pilih. Informan I merasakan pengalaman emosional yang kompleks, Informan II mengaitkan kematian Jiraiya dengan kehilangan figur ayah, dan Informan III merasa minder saat membandingkan kehidupannya dengan karakter romansa. Kesamaan ini mencerminkan bagaimana karakter fiksi dapat menjadi saluran untuk mengekspresikan dan memahami emosi pribadi yang sulit dijelaskan.

Ketiga informan menilai perjalanan hidup mereka melalui karakter fiksi, menunjukkan adanya proses transformasi diri. Informan I dan II berfokus pada bagaimana pengalaman hidup mereka, seperti *bullying*

dan kehilangan, membentuk pandangan mereka, sementara Informan III mencerminkan harapannya untuk berkembang dan lebih kreatif. Ini menunjukkan bahwa *anime* berfungsi sebagai cermin yang memperlihatkan potensi untuk pertumbuhan dan perubahan. Namun, perbedaan mencolok muncul dalam cara masing-masing informan merespons pengalaman tersebut. Informan I dan III lebih mendalami pencarian identitas dan keberanian, sementara Informan II menunjukkan kebutuhan untuk mengatasi rasa sakit dari *bullying* melalui pencarian kekuatan. Ini mengindikasikan bahwa latar belakang dan pengalaman unik setiap individu membentuk cara mereka memahami diri sendiri dan hubungan mereka dengan dunia di sekitar.

Informan I menekankan pentingnya pengalamannya dalam memahami budaya Jepang, meskipun ia menyadari adanya stereotip negatif terhadap penggemar *anime*. Ia menunjukkan sikap percaya diri dengan tetap menikmati apa yang disukainya dan berfokus pada kebahagiaan pribadinya, meskipun ada reaksi negatif dari lingkungan. Sebaliknya, Informan II juga menolak pengaruh stigma negatif dan memilih untuk tetap fokus pada manfaat menonton *anime* sebagai hiburan dan pengisi waktu. Namun, ia lebih menekankan pada penerimaan diri dan pengembangan kepercayaan diri melalui fashion dan kreativitas yang terinspirasi dari karakter *anime*. Sementara itu, Informan III mengakui bahwa *anime* membantunya memahami budaya Jepang dan memperbaiki persepsi negatif yang ada melalui kegiatan positif di komunitas penggemar. Ia menunjukkan bahwa reaksi positif dari orang lain mempengaruhi ketertarikan dan keputusan untuk menonton *anime*, serta meniru gerakan dalam *anime* olahraga, yang menunjukkan pengaruh sosial terhadap perilaku dan konsep diri. Secara keseluruhan, meskipun ketiga informan menunjukkan sikap positif dan menolak stigma negatif, mereka memiliki cara yang berbeda dalam merespons reaksi sosial, baik melalui penekanan pada kebahagiaan pribadi, penerimaan diri, maupun keterlibatan aktif dalam komunitas dan pengaruh dari orang lain.

Selanjutnya, Informan I menjelaskan bagaimana anggota komunitas *anime* memberikan pengaruh positif yang signifikan, dengan menciptakan rasa keterhubungan dan solidaritas melalui rekomendasi serta dukungan di tengah perbedaan minat. Sebelum bergabung dengan komunitas, individu merasa terasing, namun setelah berinteraksi dalam kelompok, mereka merasa dihargai, memiliki teman, dan mengalami peningkatan kenyamanan serta penerimaan diri. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas *anime* membantu membangun identitas kolektif sebagai pecinta *anime*, mengurangi stigma dari luar, dan memperkuat konsep diri positif anggotanya. Informan II menyoroti peran komunitas *online*, seperti di *Facebook* dan *Discord*, dalam memperkuat identitas diri sebagai penggemar *anime*. Diskusi yang terjadi dalam komunitas ini memperluas wawasan dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta kepercayaan diri dalam berpendapat. Selain itu, partisipasi dalam event *anime* lokal dan interaksi dengan teman-teman dari berbagai negara menambah wawasan budaya dan bahasa, sehingga membentuk identitas yang lebih global. Aktivitas ini juga meningkatkan rasa keterhubungan sosial, membangun keterampilan komunikasi, dan memperkuat rasa percaya diri. Informan III menyampaikan bahwa komunitas *anime* memberikan rasa aman dan dukungan emosional, yang memungkinkan informan untuk menjadi diri sendiri tanpa rasa takut akan penilaian orang lain. Pengaruh karakter *anime*, seperti Simon dari *Tengen Toppa Gurren Lagann*, juga menjadi panutan dalam pengembangan konsep diri.

Di Indonesia, *otaku* sering diartikan sebagai sekelompok orang yang menaruh minat pada budaya populer dari negara Jepang. Namun, definisi ini jelas berbeda dengan konsep *otaku* yang berlaku di Jepang. Meskipun begitu, tidaklah aneh jika penggemar budaya populer Jepang diidentifikasi sebagai *otaku*. Di sana, istilah *otaku* merujuk kepada seseorang yang mendalami suatu bidang secara mendalam, dan maknanya lebih kurang mirip dengan geek. Dengan demikian, di Jepang, istilah *otaku* tidak hanya diperuntukkan bagi mereka yang mendalami *anime*, manga, game, atau budaya populer Jepang, melainkan dapat mencakup berbagai bidang lainnya (Biiznilla Yulian, 2019).

Menjadi seorang *otaku* di tengah budaya Indonesia yang dipenuhi dengan interaksi langsung antar sesama manusia merupakan suatu tantangan tersendiri. *Otaku* yang pada dasarnya memilih untuk fokus pada kesenangannya dan berusaha menggunakan sumber daya yang dimilikinya untuk memuaskan hobi, dihadapkan pada tuntutan untuk beradaptasi dengan budaya yang telah lama hadir dalam struktur sosial di tempat tinggal mereka (Handaningtias & Agustina, 2017).

Mendapatkan pengakuan atau pemahaman dari lingkungan sekitar bukanlah pencapaian yang dapat diperoleh oleh setiap *otaku*. Namun, jika mampu mendapatkan pengakuan dari lingkungan sekitar dan dapat menyampaikan makna di balik eksistensi *otaku* mereka, maka *otaku* tersebut memiliki potensi untuk menggali sisi positif yang ada dalam diri mereka. Hal ini dapat berakibat pada pembentukan konsep diri mereka yang lebih positif dan membangun (Pratama, 2022). Untuk memahami lebih dalam, pembahasan berikut akan mengaitkan temuan ini dengan teori-teori konsep diri serta studi-studi sebelumnya yang relevan, guna memberikan perspektif yang lebih komprehensif tentang bagaimana konsep diri terbentuk dalam konteks remaja otaku anime.

Dari keempat faktor yang dikemukakan oleh Hartanti (2018) terdapat faktor yang tampak pada Informan I, II dan III yaitu:

Self Appraisal – Viewing Self As An Object. Menunjukkan hubungan yang kuat antara karakter fiksi yang mereka sukai dan proses penilaian diri mereka. Mereka masing-masing terinspirasi oleh karakter-karakter *anime* yang mencerminkan pengalaman emosional dan keinginan pribadi. Misalnya, Informan I merasa terhubung dengan Itachi Uchiha dan Itadori Yuji, sedangkan Informan II terinspirasi oleh Light Yagami dan Jiraiya. Ini menunjukkan bahwa karakter-karakter ini menjadi alat refleksi bagi informan dalam menilai diri mereka sendiri. Setiap informan mengalami resonansi emosional yang mendalam dengan karakter-karakter yang mereka pilih. Informan I merasakan pengalaman emosional yang kompleks, Informan II mengaitkan kematian Jiraiya dengan kehilangan figur ayah, dan Informan III merasa minder saat membandingkan kehidupannya dengan karakter romansa. Karena seseorang yang membutuhkan dorongan yang baik untuk melakukan suatu kegiatan tentu saja memerlukannya, maka motivasi pada hakikatnya adalah keadaan mental yang memberi kekuatan untuk melakukan suatu tindakan dan merangsang pemuasan kebutuhan atau pengurangan ketidakseimbangan (Hadjarati, 2020).

Reaction and Response of Others. Konsep diri pada dasarnya tidak dapat berkembang jika kita hanya mampu menilai diri kita sendiri. Namun, konsep diri dapat berkembang melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, konsep diri dipengaruhi juga oleh penilaian maupun pandangan orang lain terhadap diri kita. Ketiga informan menilai perjalanan hidup mereka melalui karakter fiksi,

menunjukkan adanya proses transformasi diri. Informan I dan II berfokus pada bagaimana pengalaman hidup mereka, seperti *bullying* dan kehilangan, membentuk pandangan mereka, sementara Informan III mencerminkan harapannya untuk berkembang dan lebih kreatif. Ini menunjukkan bahwa *anime* berfungsi sebagai cermin yang memperlihatkan potensi untuk pertumbuhan dan perubahan. Individu mempelajari siapakah dirinya melalui pengalaman khususnya dalam berinteraksi dengan orang lain. Salah satu cara individu mempelajari tentang dirinya dalam interaksi sosial adalah dengan menemukan apa yang dipikirkan orang lain tentang dirinya, proses persepsi mengenai sisi baik atau buruk berdasar pada apa yang orang lain pikirkan tentang individu, yang dengan penaksiran yang direfleksikan (*reflected appraisals*). Kemampuan individu dalam memandang diri sendiri terbagi kedalam beberapa aspek (Habibah, 2018).

Roles You Play – Roles You Taking. Dalam poin ini terkait peran yang kita ambil saat berperilaku. Peran disini maksudnya adalah konsep dalam pemilihan perilaku apa yang akan kita tunjukkan di masyarakat sehingga apa yang kita tiru, ucap, lakukan sudah tepat di mata orang lain dan mendapatkan penilaian tepat dari orang lain. Ketiga informan menunjukkan bahwa informan memainkan berbagai peran melalui *anime* yang mempengaruhi pembentukan identitas dan pengembangan diri. Sebagai teman belajar tentang hubungan sosial melalui karakter *anime*, dan tema keberanian menginspirasi untuk bersikap proaktif dalam interaksi sosial. *Anime* juga membantu informan mengeksplorasi jati diri dan berperan aktif dalam komunitas penggemar, di mana informan berkontribusi untuk mengubah stereotip negatif tentang penggemar *anime*. Karakter *anime* mempengaruhi perilakunya dalam kehidupan sehari-hari, sementara fleksibilitasnya dalam memainkan peran sesuai lingkungan menunjukkan kemampuannya menavigasi hubungan sosial. Interaksi ini memperkuat konsep dirinya dan mendukung pertumbuhan pribadi. Dalam studi mengenai media dan identitas, media memainkan peran penting dalam pembentukan identitas diri, khususnya bagi remaja. *Anime*, sebagai salah satu bentuk media populer, menyediakan narasi dan karakter yang memungkinkan penggemar untuk berefleksi terhadap diri mereka dan mengeksplorasi peran sosial yang diinginkan. Hal ini konsisten dengan gagasan bahwa seseorang dapat membentuk dan mengkonstruksi identitas melalui interaksi dengan media yang mereka konsumsi (Ayun, 2015).

Reference Group. Kelompok rujukan yang dimaksud disini adalah kelompok dimana individu dapat menjadi anggota di dalamnya. Jika kelompok ini dirasa penting, maka kelompok ini mampu meningkatkan dan/atau mengembangkan konsep diri individu kedepannya. Penting disini yaitu dimana kelompok ini memberikan penilaian positif dan membawa reaksi baik terhadap perkembangan konsep diri. Ketiga informan menyatakan hal yang sama mengenai tersedianya ruang berekspresi dan pengembangan kemampuan mereka ketika bergabung dalam sebuah kelompok. Menurut (Nuraini, 2020) dalam konteks pencinta *anime*, reference group menunjukkan bahwa partisipasi dalam kelompok penggemar *anime* dapat meningkatkan rasa penerimaan dan identitas diri remaja. Remaja yang merasa terhubung dengan kelompok ini cenderung mengalami peningkatan dalam konsep diri positif, berkat interaksi sosial yang mendukung dan berbagi minat yang sama. Penelitian oleh (Hidayati, 2024) menunjukkan bahwa kelompok referensi, seperti komunitas penggemar, berperan penting dalam pembentukan identitas remaja. Anggota kelompok ini saling mendukung dan memberikan validasi terhadap minat dan hobi mereka, yang sering kali berbeda dari norma sosial yang lebih luas. Ini sejalan dengan penjelasan Informan I, yang menyatakan bahwa komunitas *anime* memberikan pengaruh positif melalui rekomendasi dan dukungan, menciptakan rasa keterhubungan di antara anggota, meskipun terdapat perbedaan dalam minat. Lebih lanjut, penelitian

oleh (Assidiq, 2023) menggaris bawahi pentingnya platform online dalam membangun identitas dan koneksi sosial di kalangan remaja. Dalam konteks ini, peran komunitas online di *Facebook* dan *Discord*, seperti yang disoroti oleh Informan II, tidak hanya memperkuat identitas diri sebagai penggemar *anime* tetapi juga memberikan ruang untuk diskusi yang mendalam. Ini berkontribusi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kepercayaan diri, yang mencerminkan tentang bagaimana interaksi sosial di dunia maya dapat memperluas wawasan dan mendorong pengembangan diri. Selain itu, dukungan emosional yang disampaikan oleh Informan III mencerminkan temuan dari penelitian oleh (Bugiaro, 2015), yang menunjukkan bahwa komunitas online dapat menyediakan rasa aman dan dukungan, memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri tanpa takut akan penilaian. Ini menciptakan lingkungan di mana remaja merasa nyaman untuk menjadi diri sendiri, yang merupakan aspek penting dalam proses perkembangan identitas mereka.

SIMPULAN

Pada faktor pertama *Self-appraisal – Viewing Self as An Object* baik informan I, II dan III memiliki persamaan bahwa mereka menilai diri mereka sendiri melalui karakter fiksi dari *anime* yang mereka tonton. Meskipun ada perbedaan karakter yang dipilih, mereka semua terhubung dengan karakter yang mencerminkan pengalaman pribadi atau sifat mereka. Persamaannya, ketiganya menggunakan karakter *anime* untuk merefleksikan diri, baik dalam hal kekuatan, kelemahan, maupun perjuangan hidup. Informan I dan II fokus pada pengalaman emosional yang mendalam, dengan Informan I terinspirasi oleh karakter seperti Itachi dan Yuji yang menggambarkan perjalanan emosional yang kompleks, sementara Informan II lebih menekankan pada pengalaman bullying dan kehilangan, menghubungkannya dengan karakter Light Yagami dan Jiraiya. Di sisi lain, Informan III lebih menilai dirinya berdasarkan kemampuan atau keinginan tertentu, seperti kreativitas dan kemalasan, serta merasa minder karena kurangnya pengalaman romansa, yang berbeda dari kedua informan lainnya.

Faktor kedua *Reaction and response of others*, ketiga informan memiliki cara berbeda dalam merespons pandangan orang lain terhadap hobi menonton *anime*, tetapi ada beberapa kesamaan di antara mereka. Semua informan menyadari adanya stereotipe negatif tentang penggemar *anime*, namun mereka tetap percaya diri dan tidak terlalu terpengaruh oleh pendapat negatif tersebut. Mereka lebih menekankan pada manfaat pribadi yang diperoleh, seperti pemahaman budaya, inspirasi, dan peningkatan konsep diri. Informan I lebih fokus pada pemahaman budaya Jepang dan tema filosofi dalam *anime* yang memperkaya dirinya, sementara Informan II menyoroti bagaimana *anime* mempengaruhi kreativitas dan kepercayaan diri, terutama melalui fashion dan menggambar. Di sisi lain, Informan III menunjukkan bahwa reaksi sosial, seperti hype dari penonton lain, sering memengaruhi pilihannya dalam menonton *anime*, dan ia juga terinspirasi untuk menirukan gerakan dalam *anime* olahraga, yang membuatnya lebih aktif.

Faktor ketiga *Roles You Play – Roles You Taking*, baik informan I, II, dan III menunjukkan bagaimana *anime* memengaruhi peran yang mereka mainkan dan ambil dalam kehidupan sehari-hari, serta berkontribusi pada pembentukan identitas mereka. Ketiganya menggunakan *anime* sebagai sarana untuk mempelajari hubungan sosial seperti persahabatan dan keberanian, yang kemudian diterapkan dalam kehidupan nyata. Mereka juga aktif berperan sebagai penggemar *anime*, menjadikannya sebagai hobi yang mendukung penemuan dan ekspresi diri, serta merasa mendapatkan dukungan sosial dari komunitas

penggemar *anime*, meskipun terkadang merasa terasing di lingkungan yang tidak berbagi minat yang sama. Namun, ada perbedaan dalam fokus masing-masing informan. Informan I lebih menekankan bagaimana *anime* membantunya mengeksplorasi identitas diri dan belajar menjadi lebih proaktif dalam hubungan sosial. Informan II fokus pada keinginannya untuk menjadi "main character" dalam hidupnya, terinspirasi oleh karakter *anime* untuk lebih berani dan aktif dalam menghadapi tantangan. Sementara itu, Informan III menunjukkan keterlibatannya yang lebih dalam, tidak hanya sebagai penggemar tetapi juga berusaha mengubah stereotipe negatif terhadap penggemar *anime* dan lebih terpengaruh oleh sifat-sifat karakter *anime* yang memengaruhi perilakunya sehari-hari.

Faktor keempat *Reference Group*, ketiga informan menunjukkan bahwa komunitas *anime* sebagai *Reference Group* memainkan peran penting dalam pembentukan konsep diri mereka. Ketiganya merasakan manfaat positif dari keterlibatan dalam komunitas, yang memberikan dukungan emosional, rasa keterhubungan, dan rasa dihargai. Melalui komunitas ini, mereka juga mampu mengurangi stigma negatif dari masyarakat luar dan memperkuat konsep diri yang lebih positif. Mereka merasa lebih nyaman dan terbuka dalam mengekspresikan diri di lingkungan yang memiliki minat yang sama, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri dan pemahaman budaya. Namun, ada perbedaan dalam pengalaman mereka. Informan I menggambarkan komunitas *anime* seperti Akatsuki dalam *Naruto Shippuden*, di mana solidaritas tetap terjaga meskipun ada perbedaan, memberikan perasaan diterima setelah sebelumnya merasa terasing. Informan II lebih menonjolkan interaksinya di komunitas *otaku* online, yang memperluas wawasan tentang budaya dan bahasa, serta mengasah keterampilan sosialnya melalui diskusi karakter *anime*. Sementara itu, Informan III merasa lebih tertutup di luar komunitas *anime*, tetapi setelah bergabung, ia menemukan banyak orang dengan minat yang sama, yang memperkaya konsep dirinya melalui keberagaman karakter dan budaya Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiuddin, M. C. (2019). *Fenomena gaya hidup remaja wibu pada budaya populer Jepang melalui anime dan fashion (studi di daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat)*. Universitas Satya Negara Indonesia.
- Al-Farouqi, A. (2020). The Law of Anime: Otaku, Copyright, Fair Use, and It's Infringements in Indonesia. *JIPRO : Journal of Intellectual Property*, 3(1), 42–60. <https://doi.org/10.20885/jipro.vol3.iss1.art3>
- Assidiq, W. F. R. (2023). Analisis Peran Media Sosial Dalam Membentuk Identitas Nasional Generasi Milenial di Indonesia. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(9), 772–775. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i9.912>
- Ayun, P. Q. (2015). Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 3(2), 1–16. <https://doi.org/10.24090/komunika.v11i2.1365>
- Biiznilla Yulian, S. (2019). Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung). *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 191–200. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art6>
- Bugiardo, D. (2015). *Berkomunikasi ala Net-Generation*. Elex Media Komputindo.
- Dwishintaria, J., & Suparman, M. Y. (2024). Perbedaan Konsep Diri Penggemar Anime Antara Cosplayer

- dan Non-Cosplayer. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4137–4146.
- Galbraith, P. W. (2009). Exploring virtual potential in post-millennial Japan. *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, 9.
- Habibah. (2018). Aspek Konsep Diri. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hadjarati, H. (2020). Jurnal Ilmu Keolahragaan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8, 127–135.
- Handaningtias, U. R., & Agustina, H. (2017). Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Communication Events in Forming the Self Concept of. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(2), 202–209.
- Hartanti, J. (2018). *Konsep Diri Karakteristik berbagai usia*.
- Hidayati, S. (2024). Analisis Perilaku Sosial Masyarakat Perkotaan Dalam Pembelian Merchandise Pada Kalangan Remaja Kpop Di Kota Medan. *Jurnal Noken: Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(2), 321–336.
- Irawan, S. (2017). Pengaruh konsep diri terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 39–48.
- Mapossa, J. B. (2018). PSIKOLOGI ANIME. *Psikologi*, 372(2), 2499–2508.
- Nugroho, P. A., & Hendrastomo, G. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer... (Prista Ardi Nugroho). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3), 1–15.
- Nuraini. (2020). *Pengaruh Self-Esteem, Perceived Sosial Support, Dan Sense Of Community Terhadap Subjective Well-Being Penggemar Anime*. 7(2), 20–29.
- Pahleviannur, M. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (F. Sukmawati (ed.)). Pradina Pustaka.
- Panggabean. (2023). Analisis Terhadap Konsep Diri Remaja Pecinta Anime. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Pengembangan Sdm*, 12(8), 13–18.
- Pratama. (2022). Konsep Diri Mahasiswa Otaku Di Kota Bandung (Analisis Terhadap Konsep Diri Yang Dimiliki Oleh Mahasiswa Otaku Yang Ada Di Kota Bandung). *Communication*, 13(1), 86. <https://doi.org/10.36080/comm.v13i1.1688>
- Proborini, A. (2015). Hubungan Menonton Animasi Jepang (Anime) Dengan Konsep Diri Remaja Di Komunitas Atsuki Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Respati*, 2(September), 29–36.
- Septiani, N. W. (2017). KONSEP DIRI REMAJA DITINJAU DARI KEGEMARANNYA TERHADAP MUSIK POP KOREA (KOREAN POP). *Universitas Negeri Surabaya*, 2012, 1–14.
- Ulfa, U. (2019). PEMBENTUKAN KONSEP DIRI OTAKU ANIME DI KOTA SEMARANG. *UNIVERSITAS SEMARANG*, 3–4.
- Yelvita, F. S. (2022). ANALISIS TERHADAP KONSEP DIRI REMAJA PECINTA ANIME DI KOMUNITAS GENESIS ART SEMARANG. *MAJALAH LONTAR*, 34(8.5.2017), 2003–2005.

PROFIL SINGKAT



Nama Penulis: Bagas Reffi Hernanda Putra

Afiliasi: Universitas Muria Kudus, Fakultas Psikologi

Email: 202060095@std.umk.ac.id / bagasreffihernanda2@gmail.com

Biografi Singkat:

Saya Bagas Reffi Hernanda Putra adalah mahasiswa Psikologi dari Universitas Muria Kudus angkatan 2020. Penulis memiliki minat mendalam dalam penelitian di bidang psikologi sosial dan ilmu sosial, dengan fokus pada pengembangan kompetensi interpersonal dan dinamika kelompok.

Sebelumnya, penulis telah berkontribusi dalam berbagai penelitian yang berkaitan dengan pengungkapan diri dan kebutuhan afiliasi dalam konteks organisasi mahasiswa.