

Konsep Diri *Otaku Anime* di Kota Serang

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Pada Konsentrasi *Public Relations*

Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh :

HELMY AGUSTINA

NIM 6662100959

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
2015**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Helmy Agustina

NIM : 6662100959

Tempat tanggal lahir :Serang, 31 Oktober 1991

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“KONSEP DIRI OTAKU ANIME DI KOTA SERANG”** adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti mengandung unsur plagiat, maka gelar kesarjanaan saya bisa dicabut.

Serang, Februari 2015

Helmy Agustina

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Helmy Agustina
NIM : 6662100959
Judul Skripsi : **Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang**

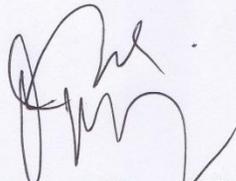
Serang, Februari 2015

Skripsi Ini Telah Disetujui untuk Disajikan

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Idi Dimyati, S.Ikom., M.Ikom
NIP: 197810152005011001



Uliviana Restu, S.Sos., M.Si
NIP: 198107172006042003

Mengetahui
Ketua Program Studi

Ilmu Komunikasi



Neka Fitriyah, S.Sos., M.Si
NIP: 197708112005012003

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Helmy Agustina

NIM : 6662100959

Judul Skripsi : Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang

Telah diuji di hadapan Dewan Penguji Sidang Skripsi di Serang, tanggal 26 bulan Maret tahun 2015 dan dinyatakan LULUS.

Serang, 6 April 2015

Ketua Penguji:

Nurprapti W, M.Si
NIP: 197002092009122001

Anggota:

Mia Dwianna W, S.Sos., M.Ikom
NIP: 197104222006042001

Uliviana Restu, S.Sos., M.Si
NIP: 198107172006042003



Mengetahui,

Dekan FISIP Umirta

Dr. Agus Sifari, S.Sos., M.Si
NIP: 19708242005011002

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Neka Fitriyah, S.Sos., M.Si
NIP: 197708112005122003

**Perpisahan itu tak menyedihkan...
Yang menyedihkan adalah bila sehabis ini saling lupa...**

-PIDI BAIQ-

Untuk Ayahanda serta Ibunda yang amat Ku cintai,
Mereka yang telah mendedikasikan hidupnya untuk anak-anaknya

ABSTRAK

HELMY AGUSTINA. 100959. 2015. Tim Pembimbing : Idi Dimyati, S.Ikom., M.Ikom. selaku dosen pembimbing pertama dan Uliviana Restu, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing kedua. Judul penulisan : Konsep diri *otaku anime* di kota Serang.

Otaku anime merupakan seseorang yang memiliki obsesi terhadap film animasi yang berasal dari negara Jepang. *Otaku anime* memiliki kegiatan untuk menghabiskan sumber daya yang ia miliki seperti uang dan waktu untuk menyaksikan film *anime* secara berkala. Karena aktivitasnya tersebut, muncul pandangan-pandangan kurang baik yang berkembang ditengah masyarakat. Makna serta perilaku *otaku anime* dibentuk oleh dua kelompok utama, yakni *significant other* dan *reference group*. Terkait hal tersebut, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana konsep diri *otaku anime* di kota Serang. Adapun yang menjadi tujuan dalam penulisan ini adalah untuk menguraikan bagaimana *mind* dan *self otaku anime* terbentuk. Serta untuk memahami bagaimana *society* memaknai konsep diri *otaku anime* di kota Serang. Penulis menggunakan teori interaksionisme simbolik milik George Herbert Mead serta menggunakan metode penulisan kualitatif deskriptif untuk menjabarkan hasil penulisan. Hasil yang didapat Penulis dalam penulisan ini adalah konsep diri sebagai seorang *otaku anime* merupakan hasil pembentukan dan timbal balik yang didapat oleh penggemar film *anime* dari hasil interaksi dan aktivitas yang mereka lakukan sebagai seorang *otaku*. Saran Penulis adalah agar *otaku anime* bisa lebih terbuka dalam interaksi yang dilakukan dengan masyarakat agar pandangan yang berkembang di masyarakat tidak semakin berkembang kearah yang negatif

Kata Kunci : Interaksionisme Simbolik, George Herbert Mead, Konsep diri *Otaku Anime*.

ABSTRACT

HELMY Agustina. 2015 100959. Adviser team : Idi Dimyati, S.Ikom., M.Ikom. as the first adviser and Uliviana Restu, S. Sos., M.Sc. as the second supervisor. Title of research: Self-concept of otaku anime in the city of Serang.

Anime otaku is someone who has an obsession with animated films from Japan. Otaku anime has activities to spend resources such as money and his/her time to watch anime movies regularly. Because of these activities, society has bad stigma on anime otaku. Meaning and behavior of the anime otaku formed by two main groups, they are the significant other and the reference group. Related to this, writers interested to know how the self-concept of otaku anime in the city of Serang. The purpose of this research is to describe how the mind and self otaku anime formed. Beside this, this reaserach is to understand how society to interpret the self-concept of anime otaku in Serang. Writers using symbolic interksionisme theory belongs George Herbert Mead and using descriptive qualitative research methods to describe the results of the research. The results which got by writers is the concept of self as an anime otaku was formed by feedback which got by fans of the anime movie of the results of them interactions and activities who did as an otaku. Writers has suggestion that anime otaku can be open-minded in his interaction with the community to counter negative stigma about them.

Keywords: Symbolic interactionism, George Herbert Mead, Self-Concept.of Anime Otaku

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji kita panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan pencipta alam semesta yang menjadikan bumi dan lainnya dengan begitu sempurna. Tuhan yang menjadikan kita semua mampu menjadi seorang petarung ditengah persinggahan kita didunia yang sementara ini. Sungguh berkat limpahan Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang**”. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih. Dalam kesempatan ini penulis mempersembahkan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yaitu :

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis masih mampu tetap diberikan kesempatan untuk hidup dan terus berpikir hingga hari ini.
2. Baginda Rasul Muhammad SAW, yang telah memberikan panutan bagaimana menjadi seorang hamba yang terus selalu beribadah untuk menjadi insan yang lebih baik.
3. Bapak Prof. Dr. H. Sholeh Hidayat, M.Pd, selaku Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

4. Bapak Dr. Agus Sjafari, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
5. Ibu Neka Fitriyah, S.Sos., M.Si, selaku Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
6. Ibu Puspita Asri Praceka, S.Sos., M.Si selaku Sekretaris Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
7. Bapak Idi Dimiyati, S.Ikom., M.Ikom, selaku Pembimbing I Skripsi yang telah dengan sabar membimbing dan meluangkan waktunya baik dilingkungan kampus ataupun digerai cahaya 31 milik beliau dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini.
8. Ibu Uliviana Restu, S.Sos., M.Si, selaku Pembimbing II Skripsi yang telah luar biasa sabarnya membimbing dan meluangkan waktunya baik dilingkungan kampus ataupun dikediaman beliau dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini. Coretan yang bertubi-tubi itu yang akhirnya membuat skripsi ini menjadi lebih baik.
9. Ibu Nurprapti W, M.Si, selaku ketua penguji pada sidang skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk mengujikan skripsi ini.
10. Ibu Mia Dwianna W, S.Sos., M.Ikom, selaku penguji pada sidang skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk mengujikan skripsi ini.

11. Ibu Naniek Afrilla Framaniek, S.Sos., M.Si, selaku dosen pembimbing dalam setiap kegiatan perlombaan karya tulis yang penulis dan kawan-kawan lakukan. Terimakasih atas bimbingannya untuk memperkenalkan pada dunia menulis dan sharing keilmuannya.
12. Seluruh dosen pengajar di program studi ilmu komunikasi atas semua sumbangsih ilmu dan didikannya selama menjadi mahasiswa.
13. Seluruh staf dan pegawai di jurusan komunikasi atas bantuan administrasinya untuk kepentingan perkuliahan selama ini maupun kepentingan penyusunan skripsi.
14. Kepada Mamah Nana dan Ayah Agus tercinta yang selalu memberikan motivasi. Serta tak hentinya memberikan doa serta restu kepada penulis, sehingga menjadikan setiap kesulitan dalam penulisan skripsi ini menjadi lebih terasa nikmat untuk dijalani sehingga semakin memudahkan dalam proses pengerjaannya.
15. Kemudian kepada saudara-saudara penulis, Riky Afriyadi dan Shintia Melinda Agustini, terima kasih atas gangguan yang diberikan kepada penulis.
16. Terkhusus untuk seseorang yang teramat luar biasa, Triesty Aprilia. Terimakasih atas semangat dan bantuannya dalam menemani penulis mencari data. Juga atas perhatian dan kasih sayang yang diberikan dalam proses penulisan ini.
17. Keluarga besar UMC, UKM Tirtayasa Research and Academic Society (TRAS UNTIRTA), dan UKM Jurnalistik yang tidak bisa penulis tuliskan

satu persatu. Terimakasih atas pelajaran yang penulis tidak bisa dapatkan didalam kelas.

18. Keluarga KKN 107 Lempuyang-Tanara 2013, Apin, Ardi, Deska, Diana, Feni, Ayu, Ade, Singgih, Ii, Fadhil, Fe'I, Arif, Bang Ari dan Bang Andi, yang telah memperkenalkan penulis dalam hidup bermasyarakat, dan terimakasih atas kebersamaannya selama satu bulan yang sanagt indah dan mengukir banyak cerita, Jika matakuliah KKN bisa diulang kembali, penulis pasti akan memilih untuk kembali bersama kalian.
19. Sahabat-sahabat terbaik ku Dindin Hasanudin, Victor Agustino, Hendrik Setiadi, Septian Hadi Rahmawan, serta teman-teman seperjuangan lainnya angkatan 2010 komunikasi B, atas semua kebersamaannya dan telah memberikan banyak cerita dan panutan serta pembelajaran yang pasti menjadi sesuatu yang tak terlupakan.
20. Teman-teman satu atap, Wahyu Putra Ramadhan, Diky Rizky Fadilah, Galih Pratama Putra, Unggun Gunawan, dan, Ilman Nurmubarok yang selalu menjadi tempat untuk pelarian untuk mencari hiburan.
21. Teman-teman di komunitas Nishikai dan Dokuritsu. Khususnya Johan Pribadi selaku imam besar di komunitas Dokuritsu, terima kasih atas bimbingan dan wejangannya yang penulis dapatkan ketika melakukan observasi.
22. Seluruh informan, Yudha, Bery, Harits, Bapak Bardiono, Ibu Mardiana, Ilham, Tika, Barqi, serta Hendra yang telah mau direpotkan oleh pertanyaan

penulis untuk mendapatkan informasi. Terima kasih atas sumbangsih yang telah kalian berikan.

23. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi lebih baiknya kinerja penulis yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan informasi yang bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Serang, 24 Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR QUOTE DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Identifikasi Masalah	12
1.4 Tujuan Penelitian.....	12
1.5 Manfaat Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
2.1 Kajian Teoritis	14
2.1.1 Ilmu Komunikasi	14
2.1.1.1 Proses Komunikasi.....	17

2.1.1.2 Sifat Komunikasi	18
2.1.2 Psikologi Komunikasi	19
2.1.2.1 Pengertian Psikologi Komunikasi.....	19
2.1.2.2 Ruang Lingkup Psikologi Komunikasi	20
2.1.2.3 Ciri Pendekatan Psikologi Komunikasi	22
2.1.2.4 Penggunaan Psikologi Komunikasi	23
2.1.3 Konsep Diri	25
2.1.3.1 Pengertian Konsep Diri	25
2.1.3.2 Dimensi-Dimensi Konsep Diri	26
2.1.3.3 Ciri-ciri Konsep Diri	27
2.1.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri	31
2.1.3.5 Proses Pembentukan Konsep Diri.....	35
2.1.4 Teori Interaksionisme Simbolik	38
2.1.5 Definisi Otaku	46
2.1.5.1 Pengertian Otaku.....	46
2.1.5.2 Otaku Anime.....	51
2.2 Kerangka Berpikir	53
2.3 Penulisan Terdahulu	57
BAB III METODELOGI PENELITIAN	61
3.1 Pendekatan dan Metode Penulisan	61
3.2 Fokus Penelitian	64
3.3 Lokasi Penelitian	64

3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	65
3.4.1	Metode Observasi	65
3.4.2	Metode Wawancara Mendalam (<i>Depth Interview</i>).....	65
3.5	Informan Penelitian	66
3.6	Teknik Pengolahan dan Analisis Data	69
3.7	Jadual Penelitian.....	73
BAB IV PEMBAHASAN.....		74
	Hasil Penelitian	74
4.1	Profil Narasumber	74
4.1.1	Profil Key Informan.....	75
4.1.2	Profil Informan	78
4.2	Hasil Penelitian.....	82
4.2.1	Konsep <i>Mind Otaku Anime</i> di Kota Serang	82
4.1.1	Konsep <i>self Otaku Anime</i> di Kota Serang	100
4.1.1	Peran <i>Society</i> dalam Memaknai Konsep Diri <i>otaku anime</i> di kota Serang	117
4.3	Pembahasan.....	135
4.3.1	Pikiran (<i>Mind</i>).....	138
4.3.1	Diri Sendiri (<i>Self</i>).....	141
4.3.1	Masyarakat (<i>Society</i>).....	147
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		163
5.1	Kesimpulan	163

5.2	Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	167

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penulisan Terdahulu	57
Tabel 3.1	Daftar Informan	68
Tabel 3.2	Jadual Penulisan	73
Tabel 4.1	Daftar Informan	76
Tabel 4.2	Kategorisasi <i>Otaku</i>	158

DAFTAR LAMPIRAN

1	Daftar Informan.....	170
2	Pedoman Wawancara	171
3	Transkrip wawancara dengan key informan pertama	175
4	Transkrip wawancara dengan key informan kedua.....	180
5	Transkrip wawancara dengan key informan ketiga	186
6	Transkrip wawancara dengan informan pertama	192
7	Transkrip wawancara dengan informan kedua	194
8	Transkrip wawancara dengan informan ketiga	196
9	Transkrip wawancara dengan informan keempat	198
10	Transkrip wawancara dengan informan kelima	201
11	Transkrip wawancara dengan informan keenam	204
12	Catatan hasil observasi	207
13	Kertas bimbingan skripsi	212
14	Lampiran gambar	213
14	Curriculum vitae.....	216

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya arus informasi dan teknologi, berbanding lurus dengan jumlah pertukaran budaya yang terjadi di dunia ini. Salah satu negara yang gencar melakukan transfusi kebudayaannya adalah Negara Jepang. Masuknya berbagai budaya asal negeri sakura yang mengincar segmentasi anak muda, telah membawa banyak sub budaya populer baru yang diantaranya adalah *otaku*. *Otaku* sendiri lahir dari akibat kurangnya interaksi dan kebiasaan orang Jepang yang sangat menggemari satu hal yang mereka anggap menarik.

Galbraith (2010) mendefinisikan *otaku* sebagai *hardcore fans* (penggemar fanatik) terhadap *anime*, *manga*, dan *game* yang mengidolakan (memuja) karakter fantasi.¹ Sejak tahun 2008 kamus Oxford mulai memasukan istilah *otaku* sebagai: "A young person who is obsessed with computer or particular aspect of popular culture to the detriment of their social skills". Dengan terjemahan "orang muda yang memiliki obsesi dengan perangkat komputer atau aspek-aspek dari budaya populer hingga merusak kemampuan bersosialisasi mereka." Dua definisi tersebut, dapat di

¹ Jurnal Elektronik, <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>, Patrick W Galbraith, (2010), *MOE: Exploring Virtual Potential in Post-Millenia Japan*, *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies* 5, diunduh pada tanggal 27 April 2014 pukul 01.19

sarikan bahwasanya *otaku* adalah seseorang yang memiliki ketertarikan yang luar biasa terhadap sesuatu hal, baik itu yang terhadap sesuatu yang memiliki bentuk atau juga yang bersifat imajiner. *Otaku anime* bergantung kepada hobi tersebut untuk mendapatkan kesenangan dari sesuatu yang menjadi idola ataupun barang-barang yang digemarinya.

Artikel yang ditulis oleh Grassmuck (1990) dengan judul "*I'm Alone, but not Lonely*" menyatakan beberapa gambaran tentang *otaku* dengan kutipan terjemahannya sebagai berikut:

*"Beberapa otaku berburu foto-foto bintang idola muda dari industri musik, beberapa dari mereka sangat fanatik kepada permainan komputer, dan banyak juga dari mereka yang tenggelam dalam buku komik hampir setiap hari saat dia terbangun, yang lainnya adalah seorang maniak plastic model..."*²

Otaku berkembang dari tahun ke tahun dan terus mengalami peningkatan dalam segi jumlah. Hal ini dapat dilihat dari data statistik Penelitian yang dilakukan oleh Yano Institute (2010). Angket yang disebar melalui internet itu berisikan dua pertanyaan: "apakah anda merasa bahwa diri anda *otaku*?" dan "pernahkah anda disebut *otaku* oleh orang lain?". Lalu dari 10.487 responden yang berpartisipasi dan

²Jurnal Elektronik, <http://waste.informatik.hu-berlin.de/grassmuck/Texts/otaku.e.html> , Volker Grassmuck, 1990, "*I'm Alone, but not Lonely*" : *Japanese Otaku-Kidscolonize the Realm of Information and Media, A Tale of Sex and Crime from Faraway Place*, diunduh pada tanggal 27 april pukul 02.39

turut mengisi jawaban, sebanyak 2.140 orang atau sebanyak 20,4% menjawab “YA” untuk kedua pertanyaan tersebut.³

Jurnal elektronik yang di release oleh *Nomura Research Institute*, sebuah perusahaan besar di Jepang yang bergerak dibidang konsultasi informasi teknologi mengklasifikasikan *otaku* kedalam 12 bidang, yaitu: *manga, idols, games*, komputer, peralatan audio-visual, peranti telekomunikasi, otomotif dan robotic, travel, *fashion*, kamera, perkereta apian, dan *anime*⁴. Penulis memfokuskan Penelitian kepada satu bidang yang digeluti oleh *otaku*, yakni *anime*. *Otaku anime* sendiri merupakan tipe *otaku* yang dalam kesehariannya sangat menyukai film animasi asal Jepang.

Fenomena *otaku* juga memunculkan dua kelompok tingkatan *otaku*, yakni *hikimori* dan *nijikon*. *Hikimori* adalah seorang *otaku* yang mulai menarik diri dari dunia luar. Mereka memilih mengurung diri dari kehidupan sosial dan selanjutnya mereka akan terus berdiam diri didalam rumah. Lalu dalam tingkatan selanjutnya, seorang *otaku* dalam tingkatan yang berat dapat memiliki kelainan seksual yang biasa dikenal sebagai *nijikon*. *Nijikon* adalah kelainan seksual dimana seseorang lebih menyukai karakter kartun 2 dimensi dari pada manusia normal pada umumnya. Lee Jin-gyu, pria asal Korea Selatan telah jatuh cinta dengan *dakimakura* atau sejenis guling empuk dari Jepang yang memiliki gambar. *Dakimura* yang dimilikinya adalah sebuah karakter anime populer. Karakter dari serial *anime* *Magical Girl Lyrical*

³ Yano Keizai Kenkyuujo , 2010, *Otaku Shiba ni Kan suru Chousa Kekka*, Yano Research Institute, http://release.nikkei.co.jp/attach_file/0263795_02.pdf diunduh pada tanggal 29 april pukul 00.26

⁴ Nomura Research Institute, “*New Market scale Estimation for Otaku*”, Nomura Resarch Institute, <http://www.nri.co.jp/english/news/2005/051006.html> diunduh pada tanggal 5 mei 2014 pukul 23.38

Nanoha ini bernama Fate Testarossa. Pria berumur 28 tahun itu telah resmi menikah dalam sebuah upacara khusus di hadapan seorang pendeta lokal.⁵

Menjadi seorang *otaku* dan memiliki kecenderungan untuk meluangkan banyak waktu dalam menjalankan hobi yang dimilikinya, tentunya merupakan pilihan hidup yang di dalamnya terdapat dorongan dari orang-orang terdekat terutama keluarga. Keluarga yang salah satu anggota keluarganya memilih menjadi seorang *otaku*, memberi akses hiburan seperti televisi dan internet yang begitu terbuka kepada anggota keluarga tersebut untuk mendapatkan apapun yang mereka inginkan. Sehingga interaksi anggota keluarga pun berkurang secara kuantitas ataupun kualitas. Kontrol untuk membatasi hiburan yang masuk sudah sulit untuk di kendalikan. Ketika filter tersebut tidak bekerja, sedangkan anggota keluarga tersebut merasa bahwa hiburan yang masuk sudah menjadi bagian yang penting dari hidup mereka dan bahkan *otaku anime* merasa bahwa itulah zona nyaman yang mereka miliki, maka jalan seorang *otaku* pun menjadi terbuka lebar.

Seorang *otaku* dengan tingkatan seperti di atas dapat disebabkan oleh banyak faktor dorongan. Salah satunya mereka merasa bahwasanya lingkungan di sekitar mereka tidak mampu untuk membaca dan memahami makna di balik ke-*otaku*-an yang dimilikinya. Sehingga tidak ada dukungan ataupun pencegahan yang diberikan. Ini merupakan salah satu alasan mengapa mereka memilih untuk sedikit menarik diri

⁵ <http://www.jepang.net/2010/03/orang-korea-menikah-dengan-guling.html> diakses pada tanggal 26 april 2014 pukul 22.56

dari kehidupan sosial yang mereka miliki. Jika remaja merasa tidak layak secara sosial, mereka dapat menarik kembali dan selanjutnya memperkuat gambaran tentang ketidakcukupan mereka⁶.

Otaku merupakan remaja laki-laki maupun perempuan yang umumnya berusia antara 15-29 tahun. Ketika usia *otaku anime* yang sudah bisa disebut menginjak tahap dewasa, mereka masih gandrung akan tontonan film kartun yang notabene disajikan untuk kepentingan anak-anak. Masyarakat awam yang belum mengerti konsep *otaku* dan *anime* tentunya akan memberi sebuah justifikasi akan kegiatan yang *otaku* lakukan ini. Ketidak mampuan seorang *otaku* dalam menyampaikan makna kepada lingkungan sekitar inilah yang menyebabkan munculnya berbagai tanggapan mengenai *otaku* itu sendiri. *Otaku* di pandang sebagai orang yang gagal dalam menjalani tahap demi tahap dalam kehidupan sosial. Hal ini cenderung membuat *otaku* semakin menutup diri dari lingkungannya dan semakin mengalihkan perhatiannya pada dunia *anime*, *manga*, ataupun *game* yang mampu mengakomodir segala bentuk kekecewaan mereka terhadap lingkungannya. Tentunya hal ini menambah panjang dari rangkaian sebuah gagalnya proses komunikasi dalam interaksi sosial yang dilakukan oleh para *otaku*.

Munculnya berbagai pandangan tentang *otaku*, ternyata memunculkan pula sisi psikologis unik yang tumbuh dalam diri mereka. *Otaku* secara tekun dan ulet

⁶ Stephen W. Littlejohn & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi : Theories of Human Communication*, Penerbit Salemba Humanika, Jakarta, 2009, halaman 234

terus menggali informasi tentang idola mereka ataupun cerita selanjutnya tentang *anime* yang mereka senangi. Tidak jarang, mereka menghabiskan sumber daya yang mereka miliki seperti uang dan waktu untuk berburu barang-barang yang dapat memenuhi kesenangan mereka. *Otaku* dapat hanyut terbawa emosi ke dalam lagu atau cerita *anime* yang digemarinya. Bahkan tidak sedikit dari mereka akan merasa terganggu bila idola atau karakter *anime* tersebut diejek oleh orang lain.

Meskipun fanatisme *otaku* yang berasal dari Indonesia tidak seperti fanatisme *otaku* yang berasal dari Jepang, kondisi sosial yang ada di masyarakat Indonesia yang semakin kurang peduli satu sama lain akan memicu fanatisme yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Fanatisme yang semakin berkembang dan tidak terbandung, akan benar-benar menghasilkan sebuah obsesi *otaku* dengan dunianya hingga cenderung menutup diri karena merasa gagal dengan keadaan sosial yang ada di sekitarnya.

Menjadi seorang *otaku* ditengah budaya Indonesia yang penuh dengan interaksi langsung antar sesama manusia, tentunya menjadi satu tantangan tersendiri bagi seorang *otaku*. *Otaku* yang pada dasarnya memilih fokus dengan apa yang menjadi kesenangannya dan berusaha menghabiskan sumber daya yang mereka miliki untuk memuaskan hobi mereka, dituntut untuk bisa beradaptasi dengan budaya yang telah lama hadir ditengah pranata sosial ditempat mereka tinggal. Terlebih ketika *otaku* tersebut harus hidup di tengah kota dengan budaya interaksi yang kuat seperti kota Serang. Kota Serang memiliki unsur religi yang sangat kuat. Sejak zaman dahulu

hingga saat ini, berbagai kegiatan dengan unsur islami telah menjadi budaya yang melekat pada kota ini. Berbagai tempat ibadah dari berbagai agama dapat dengan mudah ditemukan di kota Serang yang menandakan bahwa kota ini merupakan kota dengan tingkat keagamaan yang cukup kuat. Hal ini diperkuat dengan jargon “Serang Bertaqwa” yang mencerminkan kehidupan masyarakatnya yang kental akan hubungan dengan Tuhannya, maupun dengan sesamanya.

Biasanya para *otaku* di kota Serang memilih untuk membuat atau bergabung dengan *fanbase* ataupun komunitas yang memiliki visi misi yang sama tentang kegemaran mereka terhadap budaya populer Jepang. Beberapa komunitas telah terbentuk di kota ini dengan berdiri atas dasar kegemaran terhadap budaya populer jepang seperti *Dokuritsu* yang biasa berkumpul di alun-alun serang, *Nippon Shiawase Kyoukai* yang memiliki basis massa di kampus Universitas Tirtayasa Serang, Japan Holic Community dan lain sebagainya. Komunitas-komunitas tersebut pada dasarnya menjadikan *cosplay* sebagai kegiatan rutin yang kerap kali dilakukan pada saat mereka membuat atau menghadiri sebuah event tentang kebudayaan Jepang. Pada dasarnya *cosplay* merupakan ungkapan ekspresi para *otaku* melalui tata busana untuk menunjukkan kepada khalayak bahwasanya mereka mampu mewakili satu karakter dalam dunia *anime* atau *game* kedalam dunia nyata.

Banyaknya *fanbase* atau perkumpulan yang berdiri atas dasar minat terhadap budaya Jepang baik di Indonesia ataupun di kota Serang, kemudian bermunculannya forum-forum dikusi di internet yang mengakomodasi segala bentuk kebutuhan *otaku*

mulai dari obrolan group tentang suatu *anime* atau *idol group* seperti www.iniotaku.com , dan seringnya di adakan *Japan Matsuri* atau festival budaya Jepang yang di jadikan satu dengan kebudayaan Indonesia menghasilkan sebuah dilema baru. Di satu sisi, *otaku* diajak untuk berinteraksi dengan berbagai lapisan masyarakat yang tidak memiliki kegemaran yang sama, tetapi memiliki akses untuk masuk kedalamnya dan berusaha untuk berinteraksi dengan para *otaku*. Namun di satu sisi, hal ini justru akan mengokohkan eksistensi *otaku anime* untuk berinteraksi dengan sesamanya. Karena mereka berfikir bahwasanya hanya sesama *otaku* lah yang mengerti hasrat, perasaan dan keinginan seorang *otaku*. Disinilah pelaku memilih, memeriksa, menahan, menyusun kembali dan mengubah makna untuk mengetahui situasi dimana ia ditempatkan dan arah dari tindakan-tindakannya.⁷

Mendapat aktuliasasi diri sebagai seorang *otaku* dari lingkungan sekitar bukanlah hal yang bisa di capai oleh semua *otaku*. Padahal jika mendapat aktualisasi dari lingkungan sekitar dan mereka mampu menyampaikan makna dibalik *otaku* tersebut, maka mereka akan dapat menggali potensi yang ada di dalam diri mereka. Dan ini nantinya bisa berujung pada pembentukan konsep diri mereka.

Konsep diri adalah pandangan dimana seorang individu mampu mengetahui batasan kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya. George Herbert Mead menjelaskan konsep diri sebagai pandangan, penilaian, dan perasaan individu mengenai dirinya yang timbul sebagai hasil dari suatu interaksi sosial (Burns,

⁷ Ibid

1993:80)⁸. Setelah banyak melakukan interaksi dan seseorang mampu mengetahui tentang hal-hal yang menjadi kelebihan ataupun kekurangannya, terlebih ia mampu untuk mengarahkan tindakannya. Maka didalam orang tersebut akan tumbuh konsep diri yang positif. Tetapi ketika orang tersebut tidak mengetahui hal-hal yang jadi kelebihan ataupun kekurangannya, maka akan cenderung tumbuh konsep diri yang negatif.

Jalaludin Rahmat menjelaskan bahwa konsep diri mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan bertingkah laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki⁹. Konsep diri inilah yang akan digunakan oleh setiap individu dalam menjalankan kehidupan sosial dan interaksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Tingkat keberhasilan individu dalam bertahan hidup didalam kolam yang bernama lingkungan sosial akan di pengaruhi oleh penyesuaian konsep diri itu sendiri. Ketika penyesuaian konsep diri itu berhasil, maka akan timbul kepercayaan diri yang akan mendukung untuk keberhasilan menjadi bagian dari lingkungan tersebut. Tapi jika penyesuaian itu gagal, maka individu tersebut memiliki kecenderungan untuk terhambat ataupun gagal dalam menjadi bagian dari lingkungan tersebut.

Beralih kepada teori interaksionisme simbolik. Konsep diri dan interaksionisme simbolik merupakan dua teori yang saling berkaitan. Menurut

⁸ Burns, R. B. *Konsep Diri Teori, Pengukuran, Perkembangan, dan Perilaku*, Arcan. Jakarta. 1993. Alih bahasa: Eddy, halaman 80

⁹ Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung. 2000, halaman 104

LaRossan & Reitzes (1993) individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain dan konsep diri membentuk motif yang penting untuk perilaku.¹⁰ George Herbert Mead dalam teori interaksionisme simbolik mengemukakan 3 poin penting dalam pembentukan konsep diri, yaitu pikiran (*mind*), diri sendiri (*self*) dan masyarakat (*society*). 3 konsep tersebut mendasarkan pembentukan konsep diri yang utama. Tiap konsep tersebut memiliki tingkat pengaruh yang berbeda kepada individu. Pikiran akan membentuk konsep didalam alam bawah sadar individu. Konsep diri sendiri telah masuk kedalam bagian yang lebih jauh, yakni mengenai hal yang nampak dari ciri fisik. Cooley menyebutnya sebagai *the looking-glass self*. Sedangkan masyarakat merupakan panggung dimana individu dengan konsep dirinya tampil didalam sebuah pranata sosial. George Herbert Mead (Rakhmat, 2007:106) juga mengurai masyarakat sebagai *Significant Other* dan *Reference Group*. *Significant other* merupakan orang terdekat yang memiliki arti yang sangat penting. George Herbert Mead mengatakan bahwa dalam perkembangan *Significant Other* seseorang akan menilai dirinya sendiri secara keseluruhan menurut pandangan orang lain terhadap dirinya atau ia menilai dirinya sesuai dengan persepsi orang lain. Pandangan terhadap keseluruhan diri sendiri disebut dengan *Generalize Other*. Ada kelompok yang secara emosional mengikat seseorang dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri. Ini disebut *Reference Group* atau kelompok

¹⁰ Richard West dan Turner Lynn H, *Pengantar teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*, 2008, halaman 96

rujukan. Dengan melihat kelompok ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan cirri-ciri kelompoknya¹¹.

Berkembangnya konsep diri yang dimiliki oleh *otaku*, maka akan dapat mengarah mereka kepada 2 arus utama. Yang pertama akan timbulnya keyakinan dan kepercayaan diri yang kuat pada seseorang *otaku* dalam menjalankan peran sosialnya. Ataupun sebaliknya, akan timbul rasa ketidak yakinan terhadap diri sendiri yang akan cenderung menumbuhkan rasa pesimis dan minder dalam berperan didalam kehidupan sosial yang akan dijalani oleh *otaku*. Maka dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, Penulis mengangkat judul Penelitian “**Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut: **Bagaimana Konsep Diri *Otaku Anime* di Kota Serang?**

¹¹ Ibid 101-103

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka identifikasi masalah pada Penelitian ini adalah:

1. Bagaimana *mind otaku anime* di kota Serang?
2. Bagaimana *self otaku anime* di kota Serang?
3. Bagaimana *society* dalam memaknai konsep diri *otaku anime* di kota Serang?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk menguraikan konsep *mind otaku anime* di kota Serang.
2. Untuk menguraikan konsep *self otaku anime* di kota Serang.
3. Untuk memahami aspek *society* dalam memaknai konsep diri *otaku anime* di kota Serang.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dalam pengembangan keilmuan, hasil dari Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagaimana proses interaksi simbolik dapat membentuk sebuah konsep diri pada seseorang. Interaksi yang dilakukan oleh *otaku anime* lakukan dengan melibatkan aspek *mind*, *self*, dan *society* akan menghasilkan sebuah konsep diri pada individu *otaku* tersebut. Secara praktis, Penelitian ini akan menggambarkan proses pembentukan konsep diri berdasarkan gambaran yang dibuat oleh George Herbert Mead. Berikutnya

Penulis berharap dengan adanya Penelitian ini dapat menjadi referensi ataupun bahan pengajaran yang dilakukan oleh mahasiswa komunikasi selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Kiranya Penelitian ini akan dapat memberikan tambahan sebagai sumber literatur bagi mahasiswa Universitas Suktan Ageng Tirtayasa khususnya jurusan ilmu komunikasi di Fakultas ilmu sosial dan ilmu politik. Serta mampu memberi pemahaman kepada kita semua bagaimana sebuah hobi yang kita cintai bisa menghasilkan berbagai emosi yang berbeda dari tiap-tiap individu.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Ilmu Komunikasi

Komunikasi merupakan aspek yang tidak akan bisa dilepaskan dari kehidupan sosial yang di lakoni oleh manusia. Segala macam lini kehidupan manusia dapat dipastikan memerlukan komunikasi sebagai alat untuk beinteraksi. Mulai dari tangisan seorang bayi hingga gerakan seorang manusia lanjut usia yang terbaring sakit pun dapat diklasifikasikan sebagai bentuk komunikasi. Dan definisi komunikasi sendiri telah banyak dijelaskan oleh para ahli, namun “istilah komunikasi atau dalam bahas inggris *communication*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna”.¹²

Bernard Berelson & Gary A. Steiner mendefinisikan komunikasi sebagai transmisi informasi, gagasan, emosi, ketrampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol – kata-kata, gambar, figur, grafik dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang disebut dengan

¹² Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007, halaman 9

komunikasi.¹³ James A. F. Stoner dalam bukunya yang berjudul: Manajemen, menyebutkan bahwa komunikasi adalah proses dimana seseorang berusaha memberikan pengertian dengan cara pemindahan pesan¹⁴. Sedangkan John R. Schermerhorn cs. dalam bukunya yang berjudul: *Managing Organizational Behavior*, menyatakan bahwa komunikasi itu dapat diartikan sebagai proses antarapribadi dalam mengirimkan dan menerima simbol-simbol yang berarti bagi kepentingan mereka¹⁵.

Dan dari semua definisi yang telah dijelaskan oleh para ahli, maka Penulis dapat menyimpulkan bahwa arti komunikasi itu sendiri adalah suatu proses transmisi pesan yang dilakukan antar individu atau kelompok dengan melibatkan berbagai simbol pesan dengan maksud untuk menyamakan persepsi dan makna antar kedua belah pihak.

Salah satu formula yang sering dijadikan acuan oleh para ahli dan para pendidik di keilmuan komunikasi adalah dengan menggunakan formula milik Harold Lasswell. Yang mana formula Lasswell mengemukakan bahwa “cara yang terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah menjawab

¹³ Deddy Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2005, halaman 68

¹⁴ Widjaja, *Komunikasi dan hubungan masyarakat*, Bumi Aksara, Jakarta, 2002, halaman 8

¹⁵ Ibid

pertanyaan: *who says what in which channel to whom with what effect* (siapa mengatakan apa melalui saluran apa kepada siapa dengan efek apa)¹⁶

Jika kita menjelaskan esensi komunikasi dari Penelitian ini dan dikaitkan dengan menggunakan formula milik Lasswell, maka dapat dijawab bahwa *otaku anime* disini sebagai orang yang menyampaikan pesan (*who*), kemudian (*says what*) merupakan penyampaian isi pesan, lambang, dan makna yang disampaikan *otaku anime* kepada lawan bicaranya, media yang digunakan untuk berkomunikasi yang dilakukan oleh *otaku anime* merupakan komunikasi antarpribadi ataupun melalui media (*in which channel*), lalu komunikasi yang dilakukan oleh *otaku anime* didalam Penelitian ini difokuskan pada komunikasi dengan *significant others* dan *reference group* (*to whom*), dan pada akhirnya berujung kepada hal yang akan diteliti yaitu efek terbentuknya konsep diri dari *otaku anime* tersebut dimana konsep diri positif atau negatif yang melekat pada *otaku anime* tersebut. Tentunya komunikasi merupakan suatu yang flexibel. Didalam Penelitian ini *otaku anime* bisa berperan menjadi komunikator dan disaat yang sama, dengan *significant others* dan *reference group* pun bisa berperan sebagai komunikator.

¹⁶ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2007, halaman 253

Dengan demikian, dalam dijelaskan bahwasanya komunikasi harus memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

1. Komunikator (*communicator, sender, source*).
2. Pesan (*message*).
3. Media (*channel, media*).
4. Komunikan (*communicant, communicate, recipient, receiver*).
5. Efek (*effect, impact, influence*).

2.1.1.1 Proses Komunikasi

Proses komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian pesan atau pemikiran yang dilakukan oleh komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima). Proses komunikasi dapat terjadi dengan berbagai cara. Namun Onong Uchjana Effendy membagi proses komunikasi kedalam 2 tahapan. Yaitu:

- 1) Proses komunikasi secara primer, proses ini adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial isyarat, gambar, warna, dan lainsebagainya yang secara langsung mampu “menejemahkan” pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan.

2) Proses komunikasi secara sekunder, adalah proses penyampaian pesan oleh seorang komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seseorang menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada ditempat yang relative jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, surat kabar, majalah, radio, televise, film, dan banyak lagi media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.¹⁷

2.1.1.2 Sifat Komunikasi

Ada 4 macam sifat komunikasi, yaitu :

1. Tatap muka (*face to face*).
2. Bermedia (*mediated*)
3. Verbal (*verbal*)
 - Lisan (*oral*)
 - Tulisan
4. Non Verbal (*non-verbal*)
 - Gerakan/isyarat kial (*gestured*)

¹⁷ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007, halaman 33

- Bergambar (*pictorial*)¹⁸

Komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Sifat komunikasi yang pertama adalah dengan tatap muka (*face to face communication*) yaitu komunikasi yang berhadapan langsung antara komunikator dengan komunikannya. Komunikasi selanjutnya dapat dinamakan dengan komunikasi bermedia atau istilah asingnya (*mediated communication*). Komunikasi ini menggunakan alat bantu sebagai perantaranya.

Sifat komunikasi selanjutnya adalah komunikasi verbal (*verbal communication*), merupakan komunikasi dengan menggunakan bahasa sebagai alatnya dan bibir untuk medianya. Adapun komunikasi verbal ini bisa diklasifikasikan lagi menjadi komunikasi lisan (*oral communication*) dan komunikasi tulisan (*write communication*).

Dan sifat komunikasi yang terakhir ada komunikasi yang dilakukan tidak menggunakan aspek verbal melalui bibir sebagai media utamanya. yang dinamakan komunikasi non verbal (*nonverbal communication*) yaitu komunikasi yang menggunakan kial (*gesture/body communication*) dan komunikasi gambar (*pictorial communication*).

2.1.2 Psikologi Komunikasi

2.1.2.1 Pengertian Psikologi Komunikasi

¹⁸ Ibid, halaman 6

Komunikasi merupakan ilmu yang dalam perkembangannya sangatlah dinamis. Komunikasi dapat diterapkan dengan keilmuan lainnya. Komunikasi berkembang mengikuti kebutuhan manusia akan perlunya usaha menuju ke kehidupan yang lebih baik. Komunikasi bukanlah subdisiplin dari ilmu psikologi. Tapi sebagai ilmu, komunikasi menembus banyak disiplin ilmu, salah satunya adalah psikologi.

Psikologi menyebut komunikasi sebagai penyampaian energi dari alat-alat indera ke otak, pada peristiwa penerimaan dan pengolahan informasi, pada proses saling pengaruh diantara berbagai sistem dalam diri organisme dan di antara organisme.¹⁹

2.1.2.2 Ruang Lingkup Psikologi Komunikasi

Hovland, Janis, dan Kelly, semuanya psikolog, mendefinisikan komunikasi sebagai “*the proses by which an individual (the communicator) transmits stimuli (usually verbal) to modify the behavior of other individuals (the audience)*” (1953). Dance mengartikan komunikasi dalam kerangka psikologi behaviorisme sebagai usaha “menimbulkan respons melalui lambang-lambang verbal”.

Kamus psikologi, *Dictionary of Behavior Science*, menyebutkan enam pengertian komunikasi:

¹⁹ Jalalludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung. 2007, halaman 4

1. Penyampaian perubahan energy dari satu tempat ke tempat yang lain seperti dalam sistem saraf atau penyampaian gelombang-gelombang suara.
2. Penyampaian atau penerimaan sinyal atau pesan oleh organisme.
3. Pesan yang disampaikan.
4. (Teori Komunikasi) Proses yang dilakukan satu sistem yang lain melalui pengaturan sinyal-sinyal yang disampaikan.
5. (K. Lewin) Pengaruh suatu wilayah persona dalam wilayah persona yang lain sehingga perubahan dalam satu wilayah menimbulkan perubahan yang berkaitan pada wilayah lain.
6. Pesan pasien kepada pemberi terapi dalam psikoterapi.²⁰

Psikologi mencoba menganalisa seluruh komponen yang terlibat dalam proses komunikasi. pada diri komunikan, psikologi memberikan karakteristik manusia komunikan serta faktor-faktor internal maupun eksternal yang mempengaruhi perilaku komunikasinya. Pada komunikator, satu sumber komunikasi berhasil dalam mempengaruhi orang lain, sementara sumber komunikasi yang lain tidak?.

Psikologi juga tertarik pada komunikasi di antara individu: bagaimana pesan dari seorang individu menjadi stimulus yang menimbulkan respons

²⁰ Ibid, halaman 3-4

pada individu yang lain. Psikologi bahkan meneliti lambang-lambang yang disampaikan. Psikologi meneliti proses mengungkapkan pikiran menjadi lambang, bentuk-bentuk lambang, dan pengaruh lambang terhadap perilaku manusia.²¹

2.1.2.3 Ciri Pendekatan Psikologi Komunikasi

Psikologi juga meneliti kesadaran dan pengalaman manusia. Psikologi terutama mengarahkan perhatiannya pada perilaku manusia dan mencoba menyimpulkan proses kesadaran yang menyebabkan terjadinya perilaku itu. Bila sosiologi melihat komunikasi pada interaksi sosial, filsafat pada hubungan manusia dengan realitas lainnya, psikologi pada perilaku individu berkomunikasi.

Fisher menyebut empat ciri pendekatan psikologi pada komunikasi penerimaan stimuli secara indrawi (*sensory reception of stimuli*), proses yang mengantari stimuli dan respons (*internal mediation of stimuli*), prediksi respons (*prediction of response*), dan penguatan respons (*reinforcement of response*). Psikologi melihat komunikasi dimulai dengan dikenainya masukan kepada organ-organ pengindraan kita yang berupa data.²²

Psikologi komunikasi juga melihat bagaimana respons yang terjadi pada masa lalu dapat meramalkan respons yang akan datang. Kita harus

²¹ Ibid, halaman 5

²² Ibid, halaman 8

mengetahui sejarah respons sebelum meramalkan respons individu masa ini. Dari sinilah timbul perhatian pada gudang memori (*memory storage*) dan *set* (penghubung masa lalu dan masa sekarang). Salah satu unsur sejarah respons ialah peneguhan . peneguhan adalah respons lingkungan (atau orang lain pada respons organisme yang asli).

Komunikasi adalah peristiwa sosial – peristiwa yang telah terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia yang lain. Mencoba menganalisa peristiwa sosial secara psikologis membawa kita pada psikologi sosial. Karena itu, pendekatan psikologi sosial adalah juga pendekatan psikologi komunikasi.²³

2.1.2.4 Penggunaan Psikologi Komunikasi

Menurut Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss (1974), komunikasi yang efektif setidaknya menimbulkan lima hal:

1. **Pengertian** : Penerimaan yang cermat dari isi stimuli seperti yang dimaksud oleh komunikator. Kegagalan menerima isi pesan secara cermat disebut kegagalan komunikasi primer (*primary breakdown in communication*).
2. **Kesenangan** : tidak semua komunikasi ditujukan untuk menyampaikan informasi dan membentuk pengetahuan.

²³ Ibid, halaman 9

Komunikasi fatis (*phatic communication*) dimaksudkan untuk menimbulkan kesenangan. Komunikasi inilah yang menjadikan hubungan kita hangat, akrab, dan menyenangkan.

3. Mempengaruhi Sikap : komunikasi persuasive memerlukan pemahaman tentang faktor-faktor pada diri komunikator, dan pesan yang menimbulkan efek pada komunike. “proses mempengaruhi pendapat, sikap dan tindakan orang dengan menggunakan manipulasi psikologis sehingga orang tersebut bertindak seperti atas kehendaknya sendiri”. Para psikolog memang sering bergabung dengan komunikolog justru pada bidang persuasi.
4. Hubungan Sosial yang Baik : komunikasi ditujukan untuk menumbuhkan harapan sosial yang baik. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak tahan hidup sendiri. Kita ingin berhubungan dengan orang secara positif. Abraham Maslow menyebutnya dengan “kebutuhan akan cinta” atau “belongingness”. William Schutz (1966) merinci kebutuhan dalam tiga hal : kebutuhan untuk menumbuhkan dan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal interaksi dan asosiasi (*inclusion*), pengendalian dan kekuasaan (*control*), dan cinta serta kasih sayang (*affection*)

5. Tindakan : persuasi juga ditujukan untuk melahirkan tindakan yang dikehendaki. Menimbulkan tindakan nyata memang indikator efektivitas yang paling penting. Karena untuk menimbulkan tindakan, kita harus berhasil lebih dulu menanamkan pengertian, membentuk dan meneguhkan sikap, atau menimbulkan hubungan yang baik.

2.1.3 Konsep Diri

2.1.3.1 Pengertian Konsep Diri

Konsep diri merupakan refleksi dari seorang individu mengenai dirinya sendiri yang bersifat pribadi, dinamis dan evaluatif. Secara singkat, konsep diri merupakan pandangan dimana seorang individu mampu mengetahui apa yang dimilikinya, yaitu kelebihan dan kekurangannya. George Herbert Mead menjelaskan konsep diri sebagai pandangan, penilaian, dan perasaan individu mengenai dirinya yang timbul sebagai hasil dari suatu interaksi sosial (Burns, 1993:80)²⁴ Konsep diri sendiri berkembang oleh banyak faktor. Tapi faktor pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan merupakan faktor utama dalam membentuk konsep diri seseorang.

²⁴ Burns, R. B. *Konsep Diri Teori, Pengukuran, Perkembangan, dan Perilaku*, Arcan. Jakarta. 1993. Alih bahasa: Eddy, halaman 80

Jalaludin Rahmat menjelaskan bahwa konsep diri mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan bertingkah laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki.²⁵ Jadi bagaimana seseorang individu melakukan interaksi di masa kecilnya, itu akan terus dibentuk hingga dia memiliki pandangan tentang dirinya sendiri. Dan dari proses pembentukan konsep diri tersebut akan membentuk suatu karakter yang *extrovert*, optimis dan memiliki kepercayaan diri yang baik atau konsep diri yang positif, ataupun terbentuknya konsep diri yang *introvert*, pesimis dan kurang percaya diri atau memiliki konsep diri yang negatif.

2.1.3.2 Dimensi-Dimensi Konsep Diri

Dimensi konsep diri mempengaruhi banyak hal yang meliputi berbagai aspek yang ada pada diri orang tersebut. Dimensi konsep diri menembus batasan yang terbentuk secara alamiah. Calhoun dan Acocella menjelaskan bahwa konsep diri terdiri atas tiga dimensi. Tiga dimensi tersebut adalah:

1. Pengetahuan terhadap diri sendiri yaitu seperti usia, jenis kelamin, kebangsaan, suku bangsa, dan lain-lain, yang kemudian menjadi daftar julukan yang menempatkan seseorang kedalam kelompok sosial, kelompok umur,

²⁵ Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung. 2000, halaman 104

kelompok suku bangsa maupun kelompok-kelompok tertentu lainnya.

2. Pengharapan mengenai diri sendiri yaitu pandangan tentang kemungkinan yang diinginkan terjadi pada diri seseorang di masa depan. Pengharapan ini merupakan diri ideal.
3. Penilaian tentang diri sendiri yaitu penilaian antara pengharapan mengenai diri seseorang dengan standar dirinya yang akan menghasilkan rasa harga diri yang dapat berarti seberapa besar seseorang menyukai dirinya sendiri.²⁶

Dimensi konsep diri mampu menembus pandangan dan penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri. Dimensi yang ditembus dari dimensi konsep diri antara lain fisik, diri pribadi, diri keluarga, diri moral-etik, dan juga diri sosial yang diperoleh dari proses interaksi yang dialami dan terjadi pada kehidupan mereka sehari-hari.

2.1.3.3 Ciri-Ciri Konsep Diri

Menurut William D. Brooks dan Philip (Rakhmat, 2007:105) menjelaskan lima ciri-ciri individu yang memiliki konsep diri yang positif dan negatif. Individu yang memiliki konsep diri positif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

²⁶ Calhoun & Acocella, *Psikologi Tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan*, Semarang, Penerbit IKIP Semarang, 1990, halaman 67

1. Merasa yakin akan kemampuannya.

Pada dasarnya, individu yang memiliki konsep diri yang positif akan memiliki kecenderungan untuk percaya akan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini didasari oleh pengetahuan akan kelebihan yang dimilikinya.

2. Merasa setara dengan orang lain.

Individu dengan konsep diri yang positif akan merasa bahwa kemampuan yang ia miliki tidaklah terlalu jauh dibawah kemampuan orang lain. Bahkan individu tersebut merasa bahwa kemampuan yang dimilikinya tidak jauh lebih baik. Dengan begitu, keinginan individu tersebut untuk belajar hal baru sangatlah besar karna dia merasa belum puas dengan apa yang dia miliki.

3. Menerima pujian tanpa rasa malu.

Ketika individu dengan konsep diri positif melakukan hal yang menurut dia benar, maka akan ada rasa kebanggaan yang timbul didalam hatinya. Sehingga pujian yang dialamatkan padanya pun ia anggap sebagai bonus dari jerih payah yang ia lakukan.

4. Menyadari bahwa setiap orang mempunyai perasaan, keinginan, dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui oleh masyarakat.

Umumnya, individu ini merupakan individu yang memiliki rasa sosial yang tinggi. Ia merasa peduli dengan keadaan

disekitarnya. Individu ini memiliki keyakinan bahwa dia merupakan makhluk sosial yang berdiri di atas kepentingan bersama. Sehingga ia merasa bahwa segala yang ia lakukan akan memiliki dampak besar kepada masyarakat disekitarnya.

5. Mampu memperbaiki diri karena sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenangi dan berusaha mengubahnya.

Seperti poin sebelumnya, individu dengan konsep diri positif merupakan individu yang mau untuk belajar dari hal baru yang terjadi di masyarakat. Dalam proses pembelajaran di masyarakat, individu seperti ini adalah individu yang peka terhadap perubahan sosial yang terjadi di masyarakat. Sehingga dengan banyaknya hal yang dia pelajari, semakin banyak pula baik dan buruk yang bisa dia bedakan.

Sedangkan ciri-ciri individu dengan konsep diri negatif adalah:

- 1) Peka terhadap kritik.

Individu dengan konsep diri yang negatif merupakan individu yang sangat peka terhadap kritik dari orang lain. Dalam hal ini, peka yang dimaksud ialah sensitif dan sangat mencoba menolak kritik tersebut karena ia merasa bahwa dirinya lah yang paling benar. Meskipun kritik yang diberikan merupakan kritik yang

membangun, tapi ia merasa bahwa kritik tersebut merupakan ejekan dan bermaksud untuk menjatuhkan harga dirinya.

2) Responsif terhadap pujian.

Sedikit berbeda dengan individu dengan konsep diri positif, individu dengan konsep diri negative akan sangat responsive terhadap pujian. Ketika individu lain berusaha untuk menerima. Individu dengan konsep diri seperti ini akan jauh berlebihan dalam menerima pujian yang dialamatkan padanya. Hal ini tentunya akan membuat mereka cepat puas akan sesuatu hal.

3) Tidak pandai dan tidak sanggup dalam mengungkapkan penghargaan atau pengakuan pada orang lain atau hiperkritis.

Individu seperti ini, akan sulit untuk mengakui kelebihan yang ada pada orang lain. Mereka merasa bahwa pengetahuan dan kemampuan yang mereka miliki jauh diatas kemampuan orang lain. Biasanya mereka menetapkan standar yang tinggi untuk menilai orang lain, tetapi mereka memasang standar yang lebih rendah untuk dirinya sendiri.

4) Merasa tidak disenangi oleh orang lain.

Pada umumnya, individu yang memiliki konsep diri negative akan merasa dirinya tidak dibutuhkan oleh orang lain. Banyak faktor mengapa mereka memiliki stereotype seperti itu. Salah satunya mereka menganggap dirinya memiliki kemampuan yang

lebih untuk melakukan segalanya oleh diri mereka sendiri. Hal ini melahirkan anggapan bahwa kehadirannya akan kurang disukai oleh orang lain.

- 5) Bersikap pesimis terhadap kompetisi yang terungkap dalam keengganan untuk bersaing dengan orang lain dalam membuat prestasi.

Dalam hal kompetisi, individu dengan konsep diri seperti ini biasanya akan lebih cepat berputus asa. Mereka lebih memilih untuk menjalankan kehidupan normal tanpa adanya siapa yang menjadi lebih baik. Hal ini dikarenakan mereka merasa bahwa tanpa kompetisi pun mereka akan jauh lebih baik ketimbang orang lain.

2.1.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri

Konsep diri tidak lantas terbentuk begitu saja tanpa adanya contoh dan arahan dari orang lain. Konsep diri terbentuk dan dibentuk atas dasar proses interaksi yang terjadi dilingkungan individu tersebut. Individu akan memiliki konsep diri yang baik ketika lingkungan memberikan contoh bagaimana berinteraksi yang baik, dan inipun berlangsung sebaliknya.

William D. Brooks menyebutkan bahwa ada empat faktor yang memengaruhi perkembangan konsep diri, yaitu:

1) *Self appraisal – viewing self as an object*

Istilah ini berkaitan dengan pandangan seseorang terhadap dirinya sendiri mencakup kesan-kesan yang diberikan kepadadirinya. Ia menjadikan dirinya sebagai objek dalam komunikasi dan sekaligus memberikan penilaian terhadap dirinya. Istilah ini juga akan membawa individu memberikan penilaian pada premis baik dan buruknya tindakan yang terjadi didalam masyarakat. Hal ini berguna ketika individu tersebut akan memberikan kesan dan tanggapan dimasa yang akan datang. Sehingga dapat meminimalisir dampak kegagalan sikap yang individu tersebut tampilkan ke khalayak ramai.

2) *Reaction and response of others*

Seseorang dalam memandang dirinya juga tidak hanya dipengaruhi oleh pandangan dirinya terhadap diri sendiri, namun juga dipengaruhi oleh reaksi dan respon dari orang lain melalui interaksi yang berkeseniambungan. Penilaian dilakukan seseorang berdasarkan pandangan orang lain terhadap dirinya. Adanya reaksi dan respon dari orang lain akan semakin memperkaya pengetahuan seseorang dalam menjalani peran didalam sebuah pranata sosial yang penuh dengan interaksi antarsesama.

3) *Roles you play – role taking*

Seseorang memandang dirinya berdasarkan suatu keharusan dalam memainkan peran tertentu yang harus dilakukan. Peran ini berkaitan dengan sistem nilai yang diakui dan dilaksanakan oleh kelompokdimana individu berada, sehingga dia harus ikut memainkan peran tersebut. Individu sendiri yang mengontrol tindakan dan perilakunya, dan mekanisme kontrol tersebut terletak pada makna yang dikonstruksikan secara sosial. Seseorang individu yang tahu akan bagaimana perannya didalam sebuah tatanan masyarakat akan lebih luwes untuk memberikan respon akan kejadian komunikasi yang terjadi dilingkup sosialnya

4) *Reference groups*

Secara singkat, *reference groups* merupakan kelompok rujukan tau kelompok rujukan yang dijadikan standar oleh individu dalam melakukan interaksi. Peran kelompok rujukan ini dianggap sangat penting mengingat perkembangan konsep diri juga dikembangkan dari mana ia melakukan kegiatan interaksi dasar. Kelompok rujukan ini memungkinkan individu untuk mengembangkan tingkat kepercayaan diri, motivasi, dan tata cara interaksi yang nantinya akan melekat pada individu-individu tersebut. Banyak orang yang bisa diklasifikasikan kedalam kelompok rujukan, antara lain teman sebaya, teman komunitas, teman sekantor, sahabat dan lain sebagainya

Fitts juga mengatakan konsep diri yang berpengaruh kuat terhadap tingkah laku seseorang. Dengan mengetahui konsep diri seseorang, kita akan lebih mudah meramalkan dan memahami tingkah laku seseorang. Pada umumnya tingkah laku individu berkaitan dengan gagasan-gagasan tentang dirinya sendiri. Konsep diri seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- a. Pengalaman, terutama pengalaman interpersonal, yang memunculkan perasaan positif dan perasaan berharga,
- b. Kompetensi dalam area yang dihargai oleh individu dan orang lain,
- c. Aktualisasi diri, atau implementasi dan realisasi dari potensi pribadi yang sebenarnya.²⁷

Dari faktor pembentuk konsep diri di atas, dapat dilihat bahwa peran orang lain dalam pembentukan konsep diri sangatlah penting. Ada 2 kelompok yang memiliki pengaruh besar dalam pembentukan konsep diri seseorang. George Herbert Mead (Rakhmat, 2007:106) menyebutkan kelompok pertama sebagai *Significant Other* – orang lain yang sangat penting. George Herbert Mead mengatakan bahwa dalam perkembangan *Significant Other* seseorang akan menilai dirinya sendiri secara keseluruhan menurut pandangan orang lain terhadap

²⁷ Hendriarti Agustianti, *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*, PT Refika Aditama, Bandung, 2006, halaman 139

dirinya atau ia menilai dirinya sesuai dengan persepsi orang lain. Pandangan terhadap keseluruhan diri sendiri disebut dengan *Generalize Other*.

Lalu kelompok yang kedua adalah kelompok yang secara emosional mengikat seseorang dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri berikutnya. Kelompok ini disebut *Reference Group* atau kelompok rujukan. Dengan melihat kelompok ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompoknya²⁸.

2.1.3.5 Proses Pembentukan Konsep Diri

Konsep diri adalah pandangan kita mengenai siapa diri kita, dan itu hanya bisa kita peroleh lewat informasi yang diberikan orang lain kepada kita. Manusia yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia lainnya tidak mungkin mempunyai kesadaran bahwa dirinya adalah manusia. Kita sadar bahwa kita manusia karena orang-orang disekeliling kita menunjukkan kepada kita lewat perilaku verbal dan nonverbal mereka bahwa kita manusia.²⁹

Konsep diri yang paling dini pada umumnya dipengaruhi oleh keluarga, dan orang-orang dekat iannya di sekitar, termasuk kerabat. Mereka itulah

²⁸ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008, halaman 101-103

²⁹ Dedy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2005, halaman 7

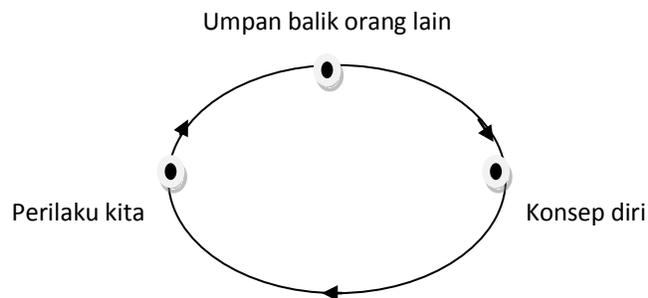
yang disebut *significant other*. Orang tua, atau siapa yang memelihara pertama kalinya, mengatakan lewat ucapan dan tindakan mereka bahwa kita baik, bodoh, cerdas, nakal, rajin, ganteng, cantik dan sebagainya. Merekalah yang mengajari seseorang dengan kata-kata pertama. Orang-orang diluar keluarga juga memberi andil kepada scenario itu, seperti guru, Pak kiai, sahabat, dan bahkan televisi. Semua mengharapkan seseorang memainkan perannya. Menjelang dewasa, seseorang menemui kesulitan memisahkan siapa dirinya dari siapa dirinya menurut orang lain, dan konsep diri seseorang memang terikat rumit dengan definisi yang diberikan orang lain kepada kita.³⁰

Meskipun kita berupaya berperilaku sebagaimana yang diharapkan orang lain, kita tidak pernah secara total memenuhi pengharapan orang lain tersebut. Akan tetapi, ketika kita berupaya berinteraksi dengan mereka, pengharapan mereka, kesan mereka, dan citra mereka tentang kita sangat mempengaruhi konsep-diri kita, perilaku kita, dan apa yang kita inginkan. Orang lain itu “mencetak” kita, dan setidaknya kita pun mengasumsikan apa yang orang lain asumsikan mengenai kita. Berdasarkan asumsi-asumsi itu, kita mulai memainkan peran-peran tertentu yang diharapkan orang lain. Bila permainan peran ini menjadi kebiasaan, kita pun menginternalisasikannya. Kita menanamkan peran-peran itu kepada diri kita sebagai bagian dari konsep diri kita. Dengan kata lain, kita merupakan cermin bagi satu sama lainnya.

³⁰ Ibid, halaman 8

Proses pembentukan konsep-diri itu dapat digambarkan secara sederhana, sebagai berikut:

Proses Pembentukan Konsep Diri³¹



Gambar 1. Proses pembentukan konsep diri oleh George Herbert Mead

Aspek-aspek konsep diri seperti jenis kelamin, agama, kesukaan, pendidikan, pengalaman, rupa fisik kita, dan sebagainya kita menginternalisasikan lewat pernyataan (umpan bali) orang lain yang menegaskan aspek-aspek tersebut kepada kita, yang pada gilirannya menuntut kita berperilaku sebagaimana orang lain memandang kita. Howard F. Stein dan Robert F. Hill menyebutnya inti diri (*the core of one's self*). Sedangkan George De Vos melukiskannya dalam arti sempit sebagai “perasaan kontinuitas dengan masa lalu, perasaan yang dipupuk sebagai bagian penting definisi diri.”³²

³¹ Ibid, halaman 9

³² Ibid halaman 9

George Herbert Mead mengatakan setiap manusia mengembangkan konsep dirinya melalui interaksi dengan orang lain dalam masyarakat-dan itu dilakukan lewat komunikasi. jadi kita mengenal diri kita lewat orang lain, yang menjadi cermin yang memantulkan bayangan kita. Charles H. Cooley menyebut konsep diri itu sebagai *the looking glass-self*, yang secara signifikan ditentukan oleh apa yang seseorang pikirkan mengenai pikiran orang lain terhadapnya, jadi menekankan pentingnya respons orang lain yang diinterpretasikan secara subjektif sebagai sumber primer data mengenai diri.³³

2.1.4 Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

Setiap manusia yang menjalani hidupnya, pasti tidak dapat lepas dari proses komunikasi yang dilakoninya. Komunikasi yang dilakukannya, terdapat interaksi antar individu yang membutuhkan simbol-simbol sebagai alat untuk saling bertukar pesan. Simbol-simbol pesan tersebut dapat berbentuk verbal maupun nonverbal. Pesan-pesan tersebut tentunya mengandung makna yang dimengerti oleh individu-individu yang berinteraksi di dalam sebuah proses komunikasi tersebut. Itulah sedikit definisi tentang interaksionisme simbolis atau interaksi simbolik yang dicetuskan oleh George Herbert Mead.

³³ Ibid halaman 10

Mulyana (2002) menjelaskan tiga premis utama dalam teori interaksionisme simbolik. Pertama, individu merespons suatu situasi simbolik. Ketika mereka menghadapi suatu situasi, respon mereka bergantung pada bagaimana mereka mendefinisikan situasi yang dihadapi dalam interaksi social. Jadi, individu yang dipandang aktif dalam menentukan lingkungan sendiri. Kedua, makna adalah produk interaksi social, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. Individu membayangkan atau merencanakan apa yang akan mereka lakukan. Ketiga, makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi social. Perubahan interpretasi dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri.³⁴

Tiga konsep utama dalam teori Mead yang ditangkap dalam judul karyanya yang paling terkenal yaitu pikiran, diri sendiri dan masyarakat. Kategori-kategori ini merupakan aspek-aspek yang berbeda dari proses umum yang sama yang disebut tindak sosial, yang merupakan sebuah kesatuan tingkah laku yang tidak dapat dianalisis kedalam bagian-bagian tertentu. Tindakan saling berhubungan dan dibangun seumur hidup. Tindakan dimulai

³⁴ Jurnal elektronik, <https://ikomunand.files.wordpress.com/2011/01/telaah-hasil-penelitian-kel-11.pptx+&cd=1&hl=en&ct=clnk&client=firefox-a>, Deddy Mulyana, (2002), Multiplisitas identitas etnik: orang Indonesia di Melbourne, diunduh pada tanggal 15 desember 2014 pukul 00.32

dengan sebuah dorongan; melibatkan persepsi dan penunjukan makna, repetisi mental, pertimbangan alternatif, dan penyempurnaan.³⁵

Berdasarkan tiga konsep yang diungkapkan oleh Mead, yakni pikiran, diri sendiri dan masyarakat maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pikiran (*Mind*)

Pikiran adalah mekanisme penunjukan-diri (*self-indication*), untuk menunjukan makna kepada diri sendiri dan kepada orang lain. Pikiran menghasilkan suatu bahasa isyarat yang disebut simbol. Simbol-simbol yang mempunyai arti bisa berbentuk gerak gerak atau gesture tapi juga bisa dalam bentuk sebuah bahasa. Pikiran ini jugalah yang merupakan anugrah yang dapat digunakan untuk menganalisis makna sosial yang sama. Yang dimana anugrah pikiran ini harus dapat dipergunakan dan dikembangkan melalui interaksi dengan individu lain. Karena dengan banyak melakukan interaksi, seseorang akan dapat lebih banyak mengenal simbol yang berupa gerak gerak atau gesture, kata-kata, bahasa, dan berbagai simbol universal lainnya.

Pikiran adalah hal yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Pikiran mengisyaratkan kapasitas dan

³⁵ Stephen W. Littlejohn & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi : Theories of Human Communication*, Penerbit Salemba Humanika, Jakarta, 2009, halaman 232

sejauh mana manusia sadar akan diri mereka sendiri, siapa, dan apa mereka, objek disekitar mereka, dan makna objek tersebut bagi mereka. Sehingga makna yang dibentuk akan dibagi bersama dan akan menciptakan suatu kefahaman yang lebih luas.

Ketika individu mengetahui berbagai macam simbol-simbol yang ada, maka selanjutnya individu tersebut berpikir melalui situasi yang ada. Kemudian individu tersebut mengidentifikasi, menamai, dan memaknai simbol tersebut secara konsensus. Selanjutnya individu tersebut menanamkan kedalam memorinya untuk lebih memperkaya simbol-simbol yang ada disekitarnya.

Dalam interaksi yang manusia lakukan, mereka menafsirkan tindakan verbal dan nonverbal secara rutin dan berkala. Penafsiran tindakan melalui pikiran ini akan membawa perkembangan manusia kepada hal yang lebih besar lagi. Karna pada dasarnya pikiran lah yang akan membawa evolusi besar didalam perkembangan simbol dan makna yang dipakai secara universal.

2. Diri Sendiri (*Self*)

Cooley mendefinisikan diri sebagai sesuatu yang dirujuk dalam pembicaraan biasa melalui kata ganti orang pertama tunggal, yaitu

“aku” (*I*), “daku” (*me*), “miliku” (*mine*), dan “diriku” (*myself*).³⁶ Seseorang memiliki dirinya karena dia dapat merespon dirinya sendiri sebagai sebuah objek. Individu kadang bereaksi dengan baik kepada dirinya melalui perasaan bangga, bahagia dan merasa dirinya pemberani. Tapi tidak jarang juga individu marah, kesal, dan jijik padadirinya sendiri.

Self atau diri merujuk kepada kapasitas dan pengalaman yang memungkinkan manusia menjadi objek bagi diri mereka sendiri. Kemunculannya bergantung kepada kemampuan individu untuk mengambil peran orang lain dalam lingkungan sosialnya. Melalui proses pengambilan peran ini, individu menginternalisasikan norma-norma kelompoknya, mulai dari keluarganya, kelompok sebaya, kelompok masyarakat hingga bangsanya. Individu bergaul dengan orang-orang lain ini berdasarkan norma-norma tersebut yang memungkinkan individu tersosialisasikan.³⁷ Pandangan orang lain inilah yang menyebabkan individu memiliki konsep diri. Proses melihat diri sendiri melalui sudut pandang orang lain merupakan cara yang efektif bagi seorang individu masuk ke dalam tatanan sosial. Karena individu tersebut mampu untuk menilai kekurangan ataupun kelebihan yang ada pada dirinya sendiri.

³⁶ Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, halaman 73

³⁷ *Ibid*, halaman 87

Perkembangan diri secara jelas dapat diamati pada anak-anak. Menurut Mead, perkembangan diri terdiri dari dua tahap umum yang ia sebut tahap permainan (*play stage*) dan tahap pertandingan (*game stage*). Tahap permainan adalah perkembangan pengambilan peran bersifat elementer yang memungkinkan anak-anak melihat diri mereka sendiri dari perspektif orang lain yang dianggap penting. Tahap selanjutnya, tahap pertandingan berasal dari proses pengambilan peran dan sikap orang lain secara umum. Pada tahapan ini anak mulai memasuki komunitasnya.³⁸

Schutz menganggap *self* atau diri ini yang melakukan tindakan masa lalu (*modo praeterito*) sebagai suatu *diri* yang parsial dan sebagai pengambilan suatu peran. Tindakan dianggap sebagai hasil dari tahap-tahap yang dialektis ini. *Diri* yang lengkap, atau *diri* dengan ekspresi yang penuh, menurut Mead, tidak hanya merupakan *daku*, yang mengorganisasikan dan mengambil sikap orang lain kedalam dirinya. Namun sekaligus merupakan *daku* dan *aku*.³⁹

3. Masyarakat (*Society*)

Proses berkehidupan ditengah kelompok yang terdiri atas perilaku-perilaku anggotanya, manusia diharuskan untuk

³⁸ Ibid, halaman 87

³⁹ Ibid, halaman 88-89

memahami maksud orang lain yang juga mengharuskan kita untuk mengetahui apa yang akan kita lakukan selanjutnya. Artinya, didalam kelompok itu individu diharuskan untuk dapat membaca tindakan dan maksud orang lain serta menanggapi dengan cara yang tepat.

Cooley beranggapan bahwa poin diri dan masyarakat yang dikembangkan oleh Mead ini sangatlah berkaitan dan memiliki efek yang besar. Ia memberi ilustrasi bahwa perasaan diri dan masyarakat ini dikembangkan lewat penafsiran individu atas realitas fisik dan sosial, termasuk aspek-aspek pendapat mengenai tubuh, tujuan, materi, ambisi, dan gagasan apapun atau sistem gagasan yang berasal dari kehidupan komunikatif yang dianggap sebagai milik individu. Cooley juga menegaskan bahwa perasaan diri bersifat sosial, karena maknanya diciptakan melalui bahasa dan budaya bersama dan karena hal itu berasal dari interpretasi subjektif individu atas penilaian orang-orang lain yang mereka anggap penting dan punya hubungan dekat dengan mereka (*significant others*) mengenai sikap dan tindakan individu tersebut. Jadi diri dan masyarakat saling mempengaruhi, masing-masing

berfungsi sebagai rujukan bagi yang lainnya, sehingga kedua disebut kembar (*twin born*)⁴⁰

Masyarakat terdiri atas sebuah jaringan interaksi sosial dimana anggota-anggotanya menempatkan makna bagi tindakan mereka dan tindakan orang lain dengan menggunakan simbol-simbol yang digunakan ditengah masyarakat tersebut. Mereka membangun simbol agar dapat dipahami anggotanya. Simbol tersebut biasanya hanya dipahami oleh komponen masyarakat yang tergabung didalamnya.

Society atau masyarakat merupakan kumpulan dari berbagai macam aspek sosial yang ada didalam kehidupan masyarakat. Antara lain adat, suku bangsa, budaya, hingga kepada aspek agama. Sehingga perkembangan interaksi yang dilakukan oleh *significant others* dan *refence groups* akan sangat vital untuk mempengaruhi pembentukan konsep diri seseorang individu untuk siap terjun kedalam tatantan masyarakat. Perkembangan masyarakat bejalan dinamis seiring dengan berjalannya perkembangan *mind* atau pikiran manusia. Sehingga antara pikiran dan masyarakat merupakan sebuah bagian yang sudah terintergralkan dan tidak dapat dipisahkan.

⁴⁰ Ibid, halaman 74

Interaksionisme simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Manusia bertindak hanya berdasarkan definisi atau penafsiran mereka atas objek-objek disekeliling mereka.⁴¹

Interaksionisme simbolik sebagai sebuah gerakan, ada untuk meneliti cara-cara manusia berkomunikasi, memusat, atau dapat membagi makna.⁴² Dalam aplikasinya, teori ini menjelaskan proses dimana diri sendiri dikembangkan. Interaksionisme simbolik berfokus pada cara-cara manusia membentuk makna dan susunan dalam masyarakat melalui percakapan. Oleh karenanya Penulis merasa bahwa Penelitian konsep diri *otaku anime* di kota Serang sangat tepat menggunakan teori milik Herbert Mead ini.

2.1.5 Otaku

2.1.5.1 Pengertian *Otaku*

Secara singkat, *otaku* adalah seseorang yang memiliki ketertarikan yang berlebih pada hal yang digemarinya. Mahasiswa di Universitas

⁴¹Ibid, halaman 70

⁴²Op. cit, halaman 256

Padjajaran Bandung, biasa menyebut *otaku* dengan istilah *Japan Freak*. Hal ini dikarenakan gaya hidup mereka yang dipenuhi dan tidak bisa lepas dengan berbagai hal yang berhubungan dengan Jepang ataupun budaya populernya seperti *anime* dan *manga*. Tentunya masih banyak istilah yang digunakan dalam menyebut *otaku* seperti *Japan Mania* ataupun *Japan Holic* di tempat lainnya.

Banyak ahli yang berpendapat bahwa *otaku* merupakan seseorang yang memiliki kecintaan terhadap sesuatu hal dengan tingkat fanatisme yang tinggi. Hal ini diperkuat oleh gagasan Galbraith (2010) dalam jurnalnya ia mendefinisikan *otaku* sebagai *hardcore fans* (penggemar fanatik) terhadap *anime*, *manga*, dan *game* yang mengidolakan (memuja) karakter fantasi.⁴³

Sedangkan dalam jurnal yang ditulis oleh Ken Kitabayashi dan di release oleh Nomura Research Institute memfokuskan pengertian *otaku* sebagai konsumen yang banyak menghabiskan waktu dan uang untuk hobi yang dimilikinya dan mereka memiliki ciri-ciri psikologis yang unik⁴⁴ dan sejak tahun 2008 kamus Oxford mulai memasukan istilah *otaku* sebagai “*a young person who is obsessed with computer or particular aspect of popular*

⁴³ Patrick W Galbraith, (2009), *MOE: Exploring Virtual Potential in Post-Millenia Japan*, *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies* 5, <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html> diunduh pada tanggal 27 April 2014 pukul 01.19

⁴⁴ Ken Kitabayashi, (2004). *The Otaku Group from a Buisness Perspective: Revaluation of Enthusiastic Customers*, Nomura Research Institute, <http://www.nri.com/global/opinion/papers/2004/np200484.html> diunduh pada tanggal 27 April 2014 pukul 00.38

culture to the detriment of their social skills.” Dengan terjemahan “Orang muda yang memiliki obsesi dengan perangkat komputer atau aspek-aspek dari budaya populer hingga merusak kemampuan bersosialisasi mereka.”

Menurut definisi tersebut, dapat di sarikan bahwasanya *otaku* memiliki ketertarikan yang luar biasa terhadap sesuatu hal, baik itu yang terhadap sesuatu yang memiliki bentuk atau juga yang bersifat imajiner dan *otaku anime* menghabiskan banyak sumber daya yang mereka miliki seperti uang dan waktu untuk memenuhi hasrat mereka. Juga para *otaku* menganggap bahwasanya mereka tidak bisa lepas dari segala sesuatu yang menjadi idola ataupun kesenangannya. Sehingga karena ketergantungannya tersebut, *otaku* memiliki potensi menurunnya kemampuan bersosialisasi mereka.

Ciri-ciri yang dapat dilihat dari seorang *otaku* diantaranya adalah mereka selalu berbagi gambar *anime* ataupun *manga* di media sosial yang mereka miliki, mengkoleksi *action figure* dari tokoh-tokoh *anime* atau *manga* favoritnya, berusaha hadir dalam setiap event budaya Jepang, mengikuti *cosplay*, dan memiliki koleksi *merchandise anime* dan *manga* yang relatif banyak.

Lalu Saitou (2007:227) mendeskripsikan karakteristik *otaku* sebagai berikut:

1. Memiliki ketertarikan terhadap konteks fiksional:

2. Memaksa untuk memfiksionalisasikan objek untuk dapat merasakan cinta:
3. Memiliki beragam orientasi untuk menikmati objek-objek fiksi:
4. Bagi mereka, objek fiksional dapat menjadi objek seksual:

Ketika *otaku* berada didalam tingkatan yang berat, seorang *otaku* dapat memiliki kecenderungan untuk menarik diri dari dunia luar. Para *otaku* dalam tingkatan ini, memilih mengurung diri dari kehidupan sosial dan selanjutnya mereka akan terus berdiam diri didalam rumah. Di jepan sendiri *otaku* dalam tingkatan semacam ini disebut dengan *hikimori*. Lalu dalam tingkatan selanjutnya, seorang *otaku* dalam tingkatan yang berat dapat memiliki kelainan seksual yang dimana seseorang lebih menyukai karakter kartun 2 dimensi dari pada manusia normal pada umumnya. Lee Jin-gyu, pria asal Korea Selatan rupanya telah jatuh cinta dengan 'dakimakura' - sejenis guling empuk dari Jepang yang gambarnya adalah sebuah karakter anime populer. Pria berumur 28 tahun itu telah resmi menikah dengan dakimakura-nya, Fate Testarossa yang merupakan karakter dari serial anime Magical Girl Lyrical Nanoha dalam sebuah upacara khusus di hadapan seorang pendeta lokal.⁴⁵ dan *otaku* jenis ini disebut dengan *nijikon*.

⁴⁵ <http://www.jepang.net/2010/03/orang-korea-menikah-dengan-guling.html> diakses pada tanggal 26 april 2014 pukul 22.56

Jurnal elektronik yang di release oleh *Nomura Research Institute*, sebuah perusahaan besar di Jepang yang bergerak dibidang konsultasi informasi teknologi yang telah berdiri sejak tahun 1965 mengklasifikasikan *otaku* kedalam 12 bidang, yaitu:

1. *Anime*
2. *Manga*
3. *Idols*
4. *Games*
5. Komputer
6. Peralatan audio-visual
7. Peranti telekomunikasi
8. Otomotif dan robotik
9. Travel
10. *Fashion*
11. Kamera
12. Dan perkereta apian⁴⁶

Penelitian ini kiranya akan fokus kepada satu tipe *otaku*, yakni *otaku anime*. Karena keterbatasan waktu dan Penulis melihat bahwasanya *otaku anime* memiliki ruang lingkup komunikasi yang cukup luas.

⁴⁶ Nomura Research Institute, "*New Market scale Estimation for Otaku*", Nomura Resarch Institute, <http://www.nri.co.jp/english/news/2005/051006.html> diunduh pada tanggal 5 mei 2014 pukul 23.38

2.1.5.2 *Otaku Anime*

Otaku anime sendiri merupakan salah satu tipe *otaku* yang dalam kesehariannya sangat menyukai film kartun asal negeri Jepang yang biasa disebut dengan *anime*. *Anime* sendiri merupakan kata serapan dari kata *animation* dalam bahasa Inggris. Ada dua pendapat umum dalam mengklasifikasikan *anime* itu sendiri. Yang pertama hanya memfokuskan *anime* pada film animasi produksi Jepang saja. Lalu klasifikasi kedua menyebutkan bahwa *anime* merupakan film animasi yang tidak hanya berasal dari Jepang saja.

Pada kasus yang terjadi, pada *otaku anime* sangat menggilai film animasi asal negeri Jepang ini. Seseorang dapat diketahui sebagai *otaku anime* ketika individu tersebut telah berhasil menonton puluhan jenis judul *anime*. Mereka paham tentang bagaimana jalan ceritanya, siapa saja karakter yang bermain didalamnya, bahkan mereka memiliki prediksi tentang bagaimana kelanjutan dari cerita yang ada didalam *anime* tersebut.

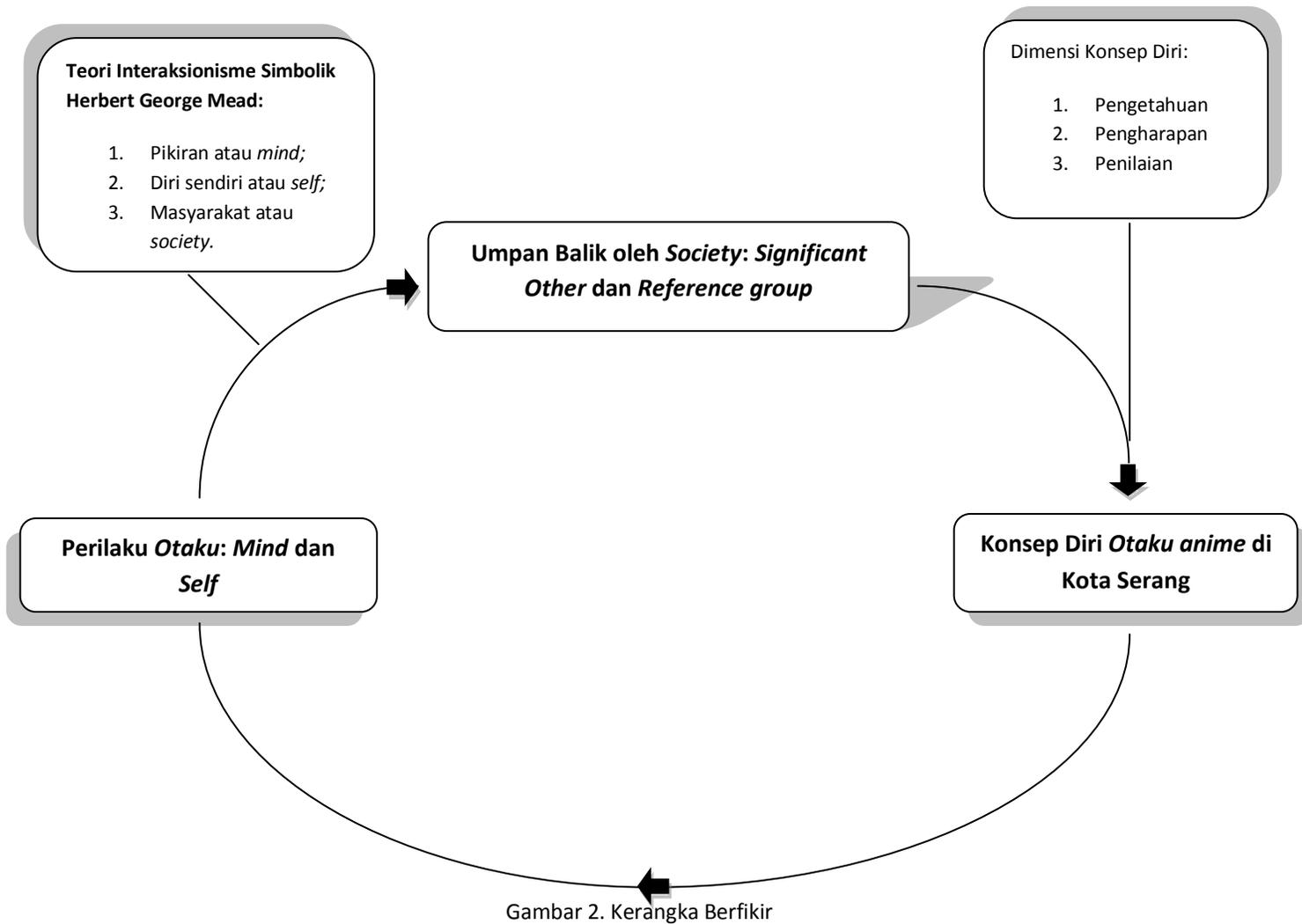
Otaku anime tidak hanya menonton film *anime* yang telah menjadi *mainstream* di masyarakat. Mereka mencari *anime* dengan judul baru setiap harinya dan selalu setia menunggu kelanjutan dari tiap episode *anime* yang mereka gemari. Dalam memenuhi kesenangannya akan menonton film animasi ini, *otaku anime* rela menghabiskan sumber daya yang mereka miliki

seperi uang untuk membeli kepingan DVD ataupun untuk membayar tagihan internet. Selain itu juga *otaku anime* rela menghabiskan berjam-jam waktu yang mereka miliki hanya untuk menyelesaikan beberapa episode dalam cerita film *anime* yang digemarinya.

Karena jumlah waktu yang *otaku anime* gunakan untuk menonton film *anime* cukup banyak, lingkungan sekitar menganggap bahwasanya para *otaku anime* merupakan individu yang sulit untuk berinteraksi dengan sekitarnya. Lingkungan sekitarnya beranggapan bahwasanya mereka adalah golongan orang yang anti-sosial yang hanyut dalam cerita fiksional ketimbang harus mengurus kehidupan sosialnya.

Selanjutnya, masyarakat beranggapan bahwa para *otaku anime* merupakan remaja yang kekanak-kanakan. Karena di usia *otaku anime* yang rata-rata sudah mencapai 15-29 tahun, mereka masih saja menggemari film kartun yang dimana film tersebut seharusnya dinikmati untuk kalangan anak-anak kecil saja. Hal ini terjadi karena ketidak mampuan dari *otaku anime* untuk menyampaikan pesan-pesan dan makna dibalik kegemaran mereka menonton film animasi jepang tersebut.

2.2 Kerangka Berfikir



Gambar 2. Kerangka Berfikir

Ken Kitabayashi menjelaskan pengertian *otaku* sebagai konsumen yang banyak menghabiskan waktu dan uang untuk hobi yang dimilikinya dan mereka memiliki ciri-ciri psikologis yang unik.⁴⁷ Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa *otaku*, dalam hal ini *otaku anime* merupakan seorang yang memiliki kecenderungan untuk bergantung pada kesenangan virtual yang ditawarkan oleh berbagai cerita yang ada didalam sebuah judul film animasi Jepang. Selain itu mereka berusaha menjadikan *anime* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan dunia mereka. Oleh karena itulah orang yang hanya menonton film *anime* tidak dapat disebut sebagai *otaku anime*. Lebih dari itu, seseorang dapat dikatakan sebagai *otaku anime* ketika sudah menjadikan *anime* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari mereka.

Proses menjadi seorang *otaku* tidak terjadi begitu saja dengan tanpa kesengajaan. Didalam Penelitian ini, Penulis mencoba menggunakan konsep teori milik Herbert George Mead, yakni interaksionisme simbolik dalam menjelaskan bagaimana tiga ide dasar dalam konsep teori Mead berjalan. Tiga ide dasar dalam teori interaksi simbolik tersebut adalah : (1) Pikiran (*Mind*) adalah kemampuan untuk belajar mengenali, menganalisis dan menggunakan simbol-simbol yang ada disekitarnya. (2) Diri Sendiri (*Self*) adalah

⁴⁷ Ken Kitabayashi, (2004). *The Otaku Group from a Buisness Perspective: Revaluation of Enthusiastic Customers*, Nomura Research Institute, <http://www.nri.com/global/opinion/papers/2004/np200484.html> diunduh pada tanggal 27 April 2014 pukul 00.38

kemampuan untuk melihat dirinya sendiri atau *self* adalah dengan cara mengambil peran atau menggunakan sudut pandang orang lain. (3) Masyarakat (*Society*) adalah kemampuan dalam berkehidupan sosial untuk “membaca” tindakan dan maksud orang lain serta menanggapi dengan cara yang tepat.

Setiap faktor pembentuk diatas memiliki tingkat pengaruh yang berbeda-beda dalam membentuk sebuah konsep diri. Cara seorang menilai diri sendiri sebagai apa yang di cita-citakan merupakan acuan untuk bisa mengembangkan diri kerarah yang dituju. Namun, peran orang lain dalam pembentukan konsep diri juga dinilai penting. Ada 2 kelompok yang memiliki pengaruh besar dalam pembentukan konsep diri seseorang. George Herbert Mead (Rakhmat, 2007:106) menyebutkan mereka sebagai *Significant Other* – orang lain yang sangat penting. George Herbert Mead mengatakan bahwa dalam perkembangan *Significant Other* seseorang akan menilai dirinya sendiri secara keseluruhan menurut pandangan orang lain terhadap dirinya atau ia menilai dirinya sesuai dengan persepsi orang lain. Pandangan terhadap keseluruhan diri sendiri disebut dengan *Generalize Other*. Ada kelompok yang secara emosional mengikat seseorang dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri. Ini disebut *Reference Group* atau kelompok

rujukan. Dengan melihat kelompok ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompoknya.⁴⁸

Selain menggunakan teori interaksionisme simbolik oleh George Herbert Mead, Penulis juga mencoba untuk memasukan dimesi konsep diri milik Calhoun dan Acocella yang menjelaskan bahwa konsep diri terdiri atas tiga dimensi. Yakni pengetahuan, pengharapan, dan penilaian. Melalui dimensi ini, diharapkan akan terlihat bagaimana cita-cita, mimpi dan keinginan dari *otaku* akan konsep diri yang dimilikya. Selain itu juga, penggunaan kedua teori ini, Penulis berharap akan mampu menggambarkan bagaimana proses terbentuknya sebuah konsep diri. Baik itu konsep diri yang positif ataupun konsep diri yang negatif. Konsep diri yang positif adalah konsep diri ketika *otaku anime* bisa mengembangkan diri mereka melalui hobi tersebut menuju pribadi yang lebih berkualitas. Sedangkan konsep diri yang negatif ketika *otaku anime* tidak mampu mengembangkan potensi yang dimilikya dan memiliki kecenderungan untuk makin menarik diri dari lingkungan sekitarnya dan mereka akan makin tenggelam dalam kesenangan virtual mereka.

⁴⁸ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008, halaman 101-103

2.3 Penelitian terdahulu

Sebagai bahan rujukan lain dalam Penelitian ini, Penulis mengambil dua contoh Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan pertimbangan bahwa Penelitian tersebut dianggap relevan dan ada keterkaitan dengan Penelitian yang sedang dilakukan Penulis. Sehingga Penelitian tersebut mampu memberikan sedikit gambaran dalam memulai Penelitian ini. Kedua Penelitian terdahulu tersebut yaitu :

No	ITEM	Penulis A	Penulis B
1.	Judul	Konsep Diri Wanita Pekerja Seks Komersial (PSK) di Kota Serang	Konsep Diri Mahasiswi Perokok di Kota Bandung (Studi Fenomenologi Konsep Diri Mahasiswi Perokok di Kota Bandung)
2.	Tahun	2013	2011
3.	Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui PSK memaknai diri (<i>self</i>) nya sebagai seorang wanita di kota Serang 2. Untuk <i>mengetahui significant others</i> membangun konsep diri para PSK di kota serang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui Mahasiswiperokok memaknai diri (<i>self</i>) nya sebagai seorang perokok di kota Bandung 2. Untuk <i>mengetahui significant others</i> memaknai

		3. Untuk mengetahui <i>reference groups</i> membangun konsep diri para PSK di kota serang	Mahasiswi perokok di kota Bandung 3. Untuk <i>mengetahui reference groups</i> memaknai Mahasiswi perokok di kota Bandung
4.	Teori	- Teroi Interaksi Simbolik - Konsep Diri - Psikologi Komunikasi	- Teroi Interaksi Simbolik - Konsep Diri
5.	Metode Paradigma	Desain Deskriptif kualitatif	Desain Deskriptif Kualitatif. Menggunakan paradigam alamiah atau fenomenologi.
6.	Hasil Penelitian/kesimpulan	1. Berdasarkan poin utama yang ada dalam teroi interaksi simbolik. Faktor <i>self</i> dan <i>mind</i> lah yang utamanya mendorong para pekerja seks komersial ini melakukan pekerjaannya. Faktor ekonomi mendorong mereka terus melakukan pekerjaannya tersebut meskipun mereka sadar bahwa pekerjaan mereka merupakan pekerjaan yang	1. Mahasiswi perokok di kota Bandung merasa bahwa kegiatan merokok yang dilakukan olehnya merupakan tindakan wajar dan sudah umum dilakukan. Meskipun kadang kali mereka harus melakukan kebiasaannya ditempat yang khusus. 2. <i>Significant others</i> memaknai Mahasiswi perokok di kota

		<p>memiliki pandangan yang buruk di masyarakat.</p> <p>2. Faktor kelompok rujukan yang di dalam teori bisa di klasifikasikan sebagai <i>society</i>, menjadi kendala utama mereka dalam menjalani hidup. Para pekerja seks komersial ini tinggal di lingkungan yang mayoritas penduduknya beragama islam. Informan pertama tetap menjaga rahasia pekerjaannya sebagai PSK dengan berpakaian sopan dan tidak mengidentifikasi dia sebagai seorang PSK. Sedangkan informan kedua merasa <i>society</i> yang ada disekitarnya tidak terlalu peduli dengan kehadiran dirinya. Sehingga ia merasa leluasa dalam menjalani pekerjaannya.</p>	<p>Bandung sebagai tindakan yang terpaksa oleh keadaan yang terjadi kepada mahasiswi tersebut. Namun, <i>significant others</i> sebenarnya tidak menghendaki mahasiswi perokok ini untuk melanjutkan kebiasaannya. Namun orang-orang yang masuk kedalam <i>reference groups</i> menganggap bahwa kebiasaan mahasiswi ini adalah hal yang dapat dimaklumi, meski sebagian beranggapan bahwa dengan merokok tidak dapat menyelesaikan masalah. Dan pandangan umum tentang merokok ini beranggapan bahwa mahasiswi perokok dianggap sebuah hal yang negative.</p>
7.	Persamaan	<p>Sama-sama menggunakan metode Penelitian deskriptif kualitatif.</p> <p>Menggunakan teori yang sama.</p> <p>Dalam Penelitian ini pula sample</p>	<p>Sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif.</p> <p>Menggunakan teori yang sama.</p> <p>Dan terfokus pada dasar filsafat</p>

		yang dilakukan secara purposive.	fenomenologi.
8.	Perbedaan	Tidak melibatkan <i>significant others</i> dan <i>reference groups</i> dalam Penelitiannya.	Tidak menggunakan teori pendukung psikologi komunikasi untuk membantu analisisnya.
9.	Sumber	Pratama, Alfahmi. Konsep Diri Wanita Pekerja Seks Komersial (PSK) di Kota Serang. Serang : Fisip Untirta. 2013	Yulianti, Linda. Konsep Diri Mahasiswi Perokok di Kota Bandung (Studi Fenomenologi Konsep Diri Mahasiswi Perokok di Kota Bandung). Bandung : Fikom Unikom. 2011

tabel 2.1 Penelitian terdahulu

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Untuk mengetahui konsep diri dari para *otaku anime* di kota Serang, Penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Karna Penelitian kualitatif membahas secara mendalam fenomena-fenomena tentang aspek kejiwaan, perilaku, sikap tanggapan, opini, perasaan, keinginan, dan kemauan seseorang atau kelompok.⁴⁹ Metode ini dirasa cocok untuk keperluan penulis dalam penelitian konsep diri *otaku anime* di kota Serang.

Penelitian ini juga membutuhkan data yang tidak bisa di generalisir dan data yang diambil pun haruslah mendalam. Oleh karenanya penulis meyakini bahwa penelitian dengan pendekatan kualitatif merupakan metode yang tepat dalam mencari data. Karena data yang diperoleh bukan merupakan data yang bersifat statistik yang menyatakan valid atau tidaknya suatu masalah. Melainkan data atau hasil Penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau cara kuantitatif lainnya.⁵⁰

⁴⁹ Rony Kountur, *Metode Penelitian*, Penerbit PPM, Jakarta, 2007, halaman 105

⁵⁰ Rosady Ruslan, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, halaman 214

Bogdan dan Biklen (1982) dalam Sugiyono menjelaskan mengenai karakteristik Penelitian kualitatif sebagai berikut:

- a) Dilakukan pada kondisi yang alamiah, langsung ke sumber data dan Penulis adalah instrument kunci.
- b) Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata dan gambar, sehingga tidak menentukan pada angka.
- c) Penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses dari pada produk atau *outcome*.
- d) Penelitian kualitatif melakukan analisis data secara induktif.
- e) Penelitian kualitatif lebih menekankan makna (data dibalik yang teramati).⁵¹

Dengan demikian, data yang akan didapatkan oleh Penulis tidak bersifat mencari kebenaran, tetapi lebih kepada pemahaman subyek terhadap dunia sekitarnya. Tetapi tetap menggunakan data utama yang cermat dalam mencari jawaban akan pokok permasalahan.

Penelitian kualitatif ini akan ditunjang dengan jenis Penelitian yang deskriptif (*descriptive research*) yaitu jenis Penelitian yang memberikan gambaran atau untaian atas sesuatu keadaan se jelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti.⁵² Penelitian deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, R&D Alfabeta, Bandung, 2008, halaman 13

⁵² Rony Kountur, *Metode Penelitian*, Penerbit PPM, Jakarta, 2007, halaman 105

karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara factual dan cermat.⁵³ Hal ini menegaskan bahwasanya Penelitian kualitatif dengan jenis Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa. Sehingga hasil Penelitian ini tidaklah menjelaskan hubungan atau pengaruh dan tidak untuk menguji hipotesa atau membuat prediksi.

Selain menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, Penelitian ini juga menggunakan metode studi fenomenologis. Istilah fenomenologi sering digunakan sebagai anggapan umum untuk menunjuk pada pengalaman subjektif dari berbagai jenis dan type subjek yang ditemui. Menurut Moleong, Penelitian dalam pandangan fenomenologis berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu. Hal ini berangkat dari kata fenomenologis, yaitu “*fenomena*” atau gejala alamiah.⁵⁴

Penggunaan metode studi fenomenologis juga berguna untuk memberikan pemahaman dari pengalaman subjektif atas gejala alamiah yaitu kegiatan menonton film *anime* yang dilakukan terus menerus oleh seorang individu sehingga akan berdampak pada terbentuknya konsep diri *otaku anime* di kota Serang. Sehingga data yang diberikan oleh informan nantinya akan bersifat apa adanya berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh informan tersebut.

⁵³ Jalaludin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, halaman 22

⁵⁴ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya. 2001, halaman 9

3.2 Fokus Penelitian

Penentuan fokus Penelitian menjadi sebuah esensial dan penting dalam Penelitian kualitatif yang dimulai dengan penemuan permasalahan di lapangan yang kemudian di analisis dengan teori yang ada dalam keilmuan komunikasi sebagai bagian dari ilmu sosial. Pada mulanya permasalahan yang diangkat adalah bersifat umum dan tak terbatas namun kemudian ditemukan fokus dari permasalahan yang kemudian diambil garis hubung antara permasalahan yang ada dengan teori yang berlaku untuk sampel implementasinya.

Penelitian ini memfokuskan pada kajian bagaimana *otaku anime* memaknai dirinya sendiri ditengah keberagaman masyarakat. Penelitian ini juga akan mengkaji bagaimana interaksi yang terjadi antara *otaku anime* dengan *significant others* dan *reference groups* dalam upaya memahami makna dan simbol yang membentuk sikap dari *otaku anime*. Fokus Penelitian ini kembali kepada poin-poin yang terdapat di dalam kerangka berpikir, mengenai bagaimana terjadinya proses pembentukan konsep diri atas dasar interaksi simbolik yang telah dijalani. Sehingga dapat diketahui seperti apa makna yang dibangun dalam interaksi yang terjadi dan seperti apa simbol yang terbangun di dalamnya.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian konsep diri *otaku anime* di kota Serang ini akan terpusat pada suatu tempat di kota Serang, yakni di Alun-alun kota Serang. Namun hal itu dapat berubah

tergantung kesepakatan yang dibuat antara Penulis dan informan. Hal ini di karenakan keberagaman tempat tinggal informan. Sehingga lokasi Penelitian ini sedikit banyaknya akan lebih banyak ditentukan oleh kesediaan informan.

3.4 Tehnik Pengumpulan Data

3.4.1 Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan Penulis untuk mengamati atau mencatat suatu peristiwa secara langsung dan Penulis menjadi partisipan atau *observer* dalam menyaksikan mengamati suatu objek peristiwa yang sedang ditelitinya.⁵⁵ Observasi yang Penulis lakukan berguna untuk mendapatkan informasi mengenai aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh *otaku anime* di kota Serang. Adapun pedoman dan hasil observasi akan dicantumkan Penulis pada lembar lampiran.

3.4.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dalam metode survey melalui data pertanyaan yang diajukan secara lisan terhadap responden atau objek⁵⁶. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam proses Penelitian.

Pada Penelitian ini, Penulis menggunakan wawancara tak berstruktur untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dari informan. Wawancara ini mirip

⁵⁵ Rosady Ruslan, *Op. Cit.*, halaman 221

⁵⁶ Rosady Ruslan, *Op. Cit.*, halaman 26

dengan percakapan informal. Wawancara tidak berstruktur adalah wawancara yang bebas dimana Penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya⁵⁷. Wawancara dengan model ini dirasa efektif untuk mendapatkan respon yang lebih alami dan dengan model ini juga diharapkan terjalin komunikasi yang lebih terbuka sehingga informan mau berbagi informasinya dengan luwes. Penulis melakukan wawancara mendalam kepada narasumber, yakni para *otaku*, *significant others*, dan *reference groups* dengan pola tersebut agar mereka tidak merasa tertekan dengan pertanyaan yang diberikan. Hal ini berguna agar jawaban yang mereka berikan dalam proses wawancara bersifat alami dan tidak mengada-ada.

3.5 Informan Penelitian

Informan merupakan orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar Penelitian jadi ia harus memiliki banyak pengalaman mengenai latar pengalaman.⁵⁸ Sanafiah Faisal (1990) menyatakan bahwa sampel sebagai sumber data atau sebagai informan sebaiknya yang memenuhi table 66ia sebagai berikut:

- 1) Mereka yang menguasai atau memahami sesuatu melalui proses enkulturasi, sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayati.

⁵⁷ Sugiyono, *Op. Cit.*, halaman 233

⁵⁸ Lexy J. Moleong, *Op. Cit.*, halaman 132

- 2) Mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti.
- 3) Mereka yang mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai menjadi informan.
- 4) Mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi hasil “kemasannya” sendiri
- 5) Mereka yang pada mulanya tergolong “cukup asing” dengan Penelitian sehingga lebih mengairahkan untuk dijadikan semacam guru atau narasumber.⁵⁹

Pada Penelitian ini, Penulis memilih menggunakan teknik *purposive sampling* dalam penentuan informan. Teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan Penulis menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.⁶⁰ *Purposive sampling* juga memungkinkan kita memilih informan terbaik dari yang terbaik. Sehingga informasi yang masukpun akan lebih berkualitas.

Seperti yang telah diungkapkan diatas, Penulis akan membuat semacam standar dalam menentukan informan yang akan menjadi sumber data di dalam

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Op. Cit.*, halaman 231

⁶⁰ Sugiyono, *Op. Cit.*, halaman 218

Penelitian ini. Penentuan ini berdasarkan table68ia kemampuan dan kapabilitas di dalam dunia *anime*. Sehingga dengan wawasan yang luas, informan akan leluasa memberikan informasinya kepada Penulis untuk keperluan Penelitian.

Berdasarkan rujukan di atas, Penulis membuat beberapa table68ia dasar penentuan key informan dalam Penelitian ini sebagai berikut:

1. Bersedia dimintai keterangan yang menyangkut masalah Penelitian.
2. Memiliki minat yang besar terhadap dunia *anime*.
3. Telah mengenal kebudayaan populer Jepang, khususnya dunia *anime* lebih dari 3 tahun.
4. Memiliki pengalaman yang luas tentang *anime* dengan telah mengikuti lebih dari 30 judul *anime*.
5. Memiliki sudut pandang mengenai masalah *otaku anime*.

Adapun yang menjadi informan dalam Penelitian ini adalah:

No.	Nama	Keterangan
1	Yudha Putra Pratama	<i>Otaku</i>
2	Berry Pranata	<i>Otaku</i>
3	Harits Rizky Septiadi	<i>Otaku</i>
4	Raden Bardiono	<i>Significant Other</i>
5	Mardiana	<i>Significant Other</i>

6	Ilham Rizky Dwiadyansyah	<i>Significant Other</i>
7	Noviana Kartika Sari	<i>Reference Group</i>
8	Muhammad Syaiful Barqi	<i>Reference Group</i>
9	Hendra Kusumawardhana	<i>Reference Group</i>

Tabel 3.1 daftar informan

3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang telah berhasil Penulis kumpulkan selanjutnya akan disusun secara sistematis untuk selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Bogdan dalam Sugiyono menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehinggadapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁶¹

Dan penerapan teknik analisis data yang akan digunakan oleh Penulis adalah sebagai berikut:

1) Inventarisasi data

Pada tahap ini Penulis akan mengumpulkan data dan informasi mengenai masalah yang diteliti. Data yang dibutuhkan dalam Penelitian ini akan dikumpulkan sebanyak-banyaknya agar Penulis dapat mengetahui gambaran sebelum masuk kedalam tahap berikutnya.

⁶¹ Ibid halaman 224

Pada tahapan ini, Penulis mengumpulkan berbagai data tentang *otaku anime*, baik itu dari wawancara, observasi ataupun berbagai sumber lainnya. Penulis juga menghimpun data yang masuk dari berbagai sumber seperti *significant others* dan *reference groups*. Tahap inventarisasi data ini juga nantinya akan menjadi pedoman ketika Penulis mengalami kesulitan data pada tahap selanjutnya.

2) Kategorisasi Data

Tahap selanjutnya dalam Penelitian ini adalah kategorisasi data. kategorisasi data berguna untuk mengklasifikasikan data-data yang masuk kedalam inventaris data milik Penulis. Pada tahap ini data-data disusun berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang disusun sebelumnya. Di tahap ini Penulis akan menggabungkan data yang memiliki karakteristik yang sama dengan maksud untuk memudahkan di tahapan selanjutnya.

Tahapan ini mengharuskan Penulis membagi data yang masuk berdasarkan urutan yang telah ditentukan sebelumnya. Kategorisasi data ini melingkupi pembagian data yang masuk berdasarkan sumbernya, jenis pertanyaan dan lain sebagainya.

3) Penafsiran Data

Setelah data berhasil di inventarisasi dan di kategorikan, maka data selanjutnya akan diinterpretasikan. Di tahapan ini Penulis akan menyajikan

data yang masuk kedalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antarjawaban hasil wawancara dengan informan. Dan karena Penulis menggunakan metode Penelitian kualitatif, maka data akan disampaikan dengan gaya yang bersifat narasi dan bukan dengan angka-angka yang mewakili statistik tertentu. Hal ini akan memudahkan penyampaian hasil wawancara tentang konsep diri *otaku anime* di kota Serang.

4) Penarikan Kesimpulan

Proses terakhir dalam teknik pengolahan dan analisis data yang dilakukan Penulis adalah penarikan kesimpulan. Setelah data ditafsirkan dan disajikan dalam bentuk interpretasi yang bersifat narasi, selanjutnya dari data tersebut akan ditarik kesimpulan. Kesimpulan ini akan berguna untuk mengetahui sejauh mana implikasi-implikasi yang terjadi pada *otaku anime* di kota Serang. Untuk selanjutnya Penulis akan menyampaikan saran terkait masalah yang diteliti.⁶²

Dalam Penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan Penulis dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.⁶³ Begitu juga dalam Penelitian konsep diri *otaku anime* di kota Serang. Apabila data yang didapatkan atau dilaporkan oleh Penulis tidak berbeda dengan kenyataan yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti

⁶² Lexy J. Moleong, *Op. Cit.*, halaman 189

⁶³ Sugiyono, *Op. Cit.*, halaman 269

maka data dapat dikatakan valid. Untuk itu dalam Penelitian ini dibutuhkan uji keabsahan data.

Penulis mencoba menguji kedibilitas data dengan melakukan menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik adalah proses dimana peneliti mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh melalui wawancara, lalu dicek dengan observasi kemudian dengan dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data yang mana yang dianggap benar atau semuanya benar, karena sudut pandang yang berbeda.⁶⁴

3.7 Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian ini dibuat supaya Penulis memiliki acuan atau target waktu yang terstruktur agar Penelitian dapat diselesaikan bukan hanya tepat waktu tapi juga diwaktu yang tepat. Sehingga, Penelitian dapat terfokus dan tidak ada waktu yang terbuang percuma selama berlangsungnya proses Penelitian. Kalenderisasi Penelitian dibuat sebagai berikut :

⁶⁴ Sugiyono, *Op, Cit.*, halaman 274

Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pra Riset (Observasi awal)	■	■	■	■																				
2	Bimbingan dan Penyusunan Bab I-III	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
3	Sidang Outline									■	■	■	■												
4	Riser Lapangan													■	■	■	■								
5	Penyusunan Bab IV-V																	■	■	■	■				
6	Sidang Skripsi																					■	■	■	■

tabel 3.2 jadual Penelitian

BAB IV

Hasil Penelitian

Bab ini akan menguraikan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh Penulis dengan subjek Penelitian. Data hasil wawancara yang telah Penulis dapatkan merupakan hasil wawancara yang mendalam (*depth interview*). Selanjutnya data tersebut akan Penulis uraikan melalui uraian kata-kata yang deskriptif sehingga menghasilkan sebuah Penelitian kualitatif yang sistematis.

Penelitian yang dilakukan sejak bulan desember 2014 hingga januari 2015 ini difokuskan pada anggota dari dua komunitas terbesar yang berbasis pada budaya populer yang berada di kota Serang. Komunitas tersebut yakni *Dokuritsu* dan *Nishikai*. Agar Penelitian ini lebih objektif dan akurat, maka Penulis mencari informasi-informasi tambahan dengan melakukan wawancara dengan *significant others* dan *reference groups* yang merupakan kerabat dekat dari *otaku anime* yang ada di kota Serang.

4.1 Profil Narasumber

Penelitian ini akan disempurnakan oleh jawaban dari hasil wawancara dengan narasumber-narasumber yang telah dipilih sebelumnya. Narasumber tersebut antara lain:

No.	Nama	Status dalam Penelitian	Keterangan
1	Yudha Putra Pratama	<i>Otaku</i>	Key Informan 1
2	Berry Pranata	<i>Otaku</i>	Key Informan 2
3	Harits Rizky Septiadi	<i>Otaku</i>	Key Informan 3
4	Raden Bardiono	<i>Significant Other</i>	Informan 1
5	Mardiana	<i>Significant Other</i>	Informan 2
6	Ilham Rizky Dwiadyansyah	<i>Significant Other</i>	Informan 3
7	Noviana Kartika Sari	<i>Reference Group</i>	Informan 4
8	Muhammad Syaiful Barqi	<i>Reference Group</i>	Informan 5
9	Hendra Kusumawardhana	<i>Reference Group</i>	Informan 6

tabel 4.1 daftar informan

4.1.1 Profil Key Informan

1. Yudha Putra Pratama

Yudha merupakan seorang pria kelahiran Serang 24 tahun lalu yang sangat menyukai berbagai budaya populer asal negeri Jepang. Selain menyukai dunia *anime*, Yudha pun menggemari *manga* dan juga kerap kali ikut bagian dalam festival budaya jepang sebagai seorang *cosplayer* atau *costum player*. Untuk mendukung kesenangannya akan budaya populer jepang tersebut, maka

Yudha memilih untuk bergabung kedalam sebuah komunitas yang berbasis budaya populer jepang yang ada di kota Serang, yakni *Dokuritsu*. Melalui komunitas ini, Yudha dapat menyalurkan kesenangannya terhadap sebuah karakter didalam dunia *anime* dan *manga* untuk dia visualisasikan kedalam bentuk artifaktual sehingga dia bisa merasakan bahwa karakter yang sedang dia mainkan benar-benar menyatu kedalam dirinya.

Yudha memiliki wajah menarik dengan rambut bergaya *british*, hidung mancung, berperawakan kurus dan memiliki kulit berwarna sawo matang. Pria lulusan SMA PGRI 1 Kota Serang ini berprofesi sebagai seorang *freelance* fotografer. Awal mula menjadi seorang fotografer, ia mulai ketika ia diajak oleh temannya untuk bekerja disebuah studio foto milik temannya. Namun jiwa muda yang ia miliki memilih untuk menjadi seorang fotografer mandiri. Keputusannya untuk menjadi fotografer mandiri ternyata membuahkan hasil. Seringnya ia datang kedalam festival-festival kebudayaan Jepang dan mengambil gambar, membuat banyak *cosplayer* tertarik untuk memakai jasanya sebagai juru foto. Kini kesenangannya akan dunia *anime*, *cosplay*, dan fotografer dapat berjalan beriringan dengan menjadi seorang *cosplayer* dan fotografer.

2. Berry Pranata

Berry adalah seorang mahasiswa di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Pada tahun 2009 ia mengambil pendidikan di jurusan agroteknologi. Namun

karna satu dan lain hal ia memilih untuk keluar dari jurusan itu dan memilih untuk mengambil jurusan pendidikan bahasa inggris. Dia merasa bahwa *passion*-nya berada di dunia sastra. Pria berusia 23 tahun ini memiliki pembawaan yang santai dan cenderung blak-blakan dalam memberikan informasi, sehingga jawaban yang ia berikan benar-benar mengena kedalam poin utama dalam pertanyaan yang penulis berikan.

Berry menyukai film animasi sejak ia duduk di bangku sekolah dasar. Ia dapat mengingat dengan baik film-film animasi semasa ia kecil, seperti film *Digimon*, *Pokemon*, *Nube*, *Saint seiya*, *Dragonball.*, dan film-film animasi lainnya. Untuk menunjang akan kesenangannya terhadap dunia *anime* dan budaya populer jepang lainnya, ia bergabung kedalam komunitas *Nishikai* yang memiliki basis masa di kampus Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan juga ia turut aktif dalam komunitas *Dokuritsu* hingga sekarang.

3. Harits Rizky Septiadi

Harits merupakan seorang pendatang baru di kota Serang. Sebelumnya ia tinggal di kota Bandung. Harits pindah ke kota Serang lantaran mengikuti tugas ayahnya yang seorang polisi. Pria yang sedang mengenyam pendidikan tinggi di fakultas hukum Universitas Sultan Ageng Tirtayasa ini memiliki hoby *bercosplay* dengan karakter yang ada didalam *anime* Gintama. Menurutnya, *anime* tersebut memiliki cerita yang kuat serta banyak karakter yang menarik.

Pria dengan tinggi sekitar 155 cm ini memiliki karakter yang tegas namun pintar dalam membuat candaan. Tak heran ketika penulis mulai bertanya pada pria yang berusia 19 ini, suasana akrab seketika tercipta dengan sendirinya. Harits memilih untuk bergabung dengan dua komunitas berbasis budaya populer jepang terbesar di kota Serang, yakni *Nishikai* dan *Dokuritsu*. Khusus di *Dokuritsu*, ia mengatakan bahwa dikomunitas ini lah tempatnya untuk mencurahkan segala kegemarannya terhadap budaya jepang. Selain itu juga, alasan untuk bergabung dengan komunitas ini karena ia merasa bahwa *Dokuritsu* bukan hanya sebuah komunitas untuk berbagi atau tempat bertukar pemikiran, lebih jauh ia merasa bahwa *Dokuritsu* sebagai keluarga kedua untuknya.

4.1.2 Profil Informan

1. Raden Bardiono

Raden Bardiono atau yang biasa dipanggil Pak Bardiono merupakan ayah kandung dari Yudha. Pria pensiunan dari perusahaan Krakatau Steel ini kini aktif dalam kegiatan yang ada dilingkungan tempat tinggalnya. Pria dengan 5 orang anak ini merupakan *single parent* yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarganya.

Sebagai satu-satunya anak lelaki dikeluarganya, Pak Bardiono amat menyayangi Yudha. Hampir setiap waktu, ada saja wejangan yang ia berikan terhadap anaknya itu. Salah satu wejangan yang diberikan oleh Pak Bardiono

kepada Yudha adalah untuk mengurangi kegiatan menonton film *anime*. Awalnya Yudha merasa risih dengan tindakan yang dilakukan oleh ayahnya tersebut. Namun akhirnya ia sadar bahwa wejangan yang di alamatkan pada dirinya merupakan suatu amanat agar suatu hari nanti ia mampu menjadi tulang punggung keluarganya.

2. Mardiana

Mardiana merupakan ibunda dari narasumber Berry. Istri dari Bapak Habirta ini merupakan sosok yang ramah dan sangat terlihat keibuan. Wanita yang terbiasa mengenakan jilbab setiap harinya ini memiliki usaha dengan berjualan kue dan roti. Ketika melakukan wawancara dengannya, penulis dapat merasakan bahwa ibu Mardiana ini sangat sayang terhadap anaknya.

Ibu Mardiana adalah sosok yang demokratis. Ia tidak pernah melarang Berry untuk berhenti dari kegiatan menonton *anime*. Namun ia hanya mengingatkan Berry ketika ia sudah mulai lupa waktu. Menurutnya, jika ada sesuatu hal yang dilarang, justru akan memiliki dampak yang buruk ketika hal tersebut tidak boleh dilakukan.

3. Ilham Rizky Dwiadyansyah

Ilham merupakan seorang murid kelas 9 di SMP 1 kota Serang. Adik kandung dari narasumber Harits ini merupakan salah satu siswa berprestasi disekolahnya. Remaja yang hoby bermain sepak bola dan bola basket ini adalah

remaja yang aktif dan ceria. Hal ini dapat terlihat dari semangat yang ia tunjukkan ketika penulis sedang mewawancari dirinya.

Ilham merupakan sosok adik yang sangat membanggakan Harits sebagai seorang kakak. Ia pun sangat menyayangi kakaknya. Ilham menuturkan bahwa akibat begadang untuk menonton film *anime*, terkadang kakaknya sering telat untuk berangkat kuliah. Ketika Harits sudah asyik dengan tontonan *anime*-nya, Ilham sebagai adik yang baik mulai mengingatkan kakaknya tersebut untuk tidak kelewat batas.

4. Noviana Kartika Sari

Noviana Kartika Sari atau yang biasa dipanggil Tika, merupakan teman dekat dari narasumber Yudha. Wanita lulusan Akademi Pimpinan Perusahaan Jakarta ini telah berteman dengan Yudha sejak tahun 2008 silam melalui sebuah komunitas fans grup musik yang beraliran J-Rock. Yudha dan Tika adalah sahabat yang sudah mengetahui tentang baik dan buruknya sifat yang dimiliki oleh sahabatnya. Mereka bersama empat orang temannya memiliki sebuah kelompok pertemanan yang dinamakan B6.

Tika sudah mengetahui tentang aktivitas yang Yudha lakukan semenjak mereka pertama kali kenal. Sebagai seorang sahabat, Tika berusaha untuk mendukung sahabatnya tersebut. Tidak jarang, Yudha sering ‘mencekoki’ Tika

berbagai judul *anime* dengan *genre* romantic. Hal tersebut akhirnya membawa mereka untuk sama-sama menyukai film *anime*.

5. Muhammad Syaiful Barqi

Muhammad Syaiful Barqi atau yang biasa dipanggil Barqi ini merupakan sahabat dari narasumber Berry. Mereka sudah bersahabat sejak mereka kecil. Barqi merupakan alumni dari kampus Telkom Jakarta. Pria berusia 23 tahun ini memiliki tingkat humor yang tinggi. Oleh karena itulah Berry tidak pernah bosan ketika ia sedang bersama sahabatnya tersebut.

Barqi dan Berry memiliki sebuah kesamaan. Mereka sama-sama menyukai cerita fiksi asal negeri Jepang. Namun yang membedakan, bahwa Barqi lebih menyukai manga dan komik Jepang, sedangkan Berry lebih tertarik dengan film *anime*. Namun satu hal yang menyatukan mereka adalah, mereka sangat menyukai film dan juga manga *One Piece*.

6. Hendra Kusumawardhana

Hendra merupakan sahabat dari narasumber Harits. Hendra dan Harits saling mengenal ketika mereka sama-sama bergabung kedalam komunitas *Dokuritsu*. Hendra memiliki perawakan tinggi, kulit sawo matang dan mengenakan kacamata. Alumni dari SMAN 2 Serang ini juga memiliki hoby menjadi seorang *cosplayer*.

Seperti yang telah dijelaskan diatas, mereka saling mengenal ketika mereka bergabung dengan komunitas *Dokuritsu*. Melalui komunitas itu, kesenangan mereka akan berbagai budaya Jepang merasa diwadahi. Hendra menuturkan awal mula ia mengenal Harits karena sahabatnya itu memiliki kesamaan dengan dia, yakni mereka sama-sama suka dengan film *anime*. Berbeda dengan Harits, Hendra justru lebih suka dengan *anime* yang sedang ramai ditonton oleh orang banyak. Tak jarang Hendra kerap kali meminta film *anime* kepada sahabatnya Harits.

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Konsep *Mind Otaku Anime* di Kota Serang.

Menjadi seorang *otaku anime* ditengah kota yang kental akan nuansa religi seperti kota Serang ini bukanlah sesuatu yang terjadi dengan proses yang singkat. Aktivitas yang lahir dari kebiasaan masyarakat urban Jepang ini masih sangat asing di telinga masyarakat kota Serang. Pada era 90-an film *anime* mulai masuk ke Indonesia. Dahulu, ketika media televisi mulai menjamur di Indonesia, para pecinta film animasi mengandalkan tayangan animasi lewat layar televisi. Selanjutnya, film animasi mulai gencar menyerbu melalui penjualan kepingan DVD. Saat ini film animasi dapat kita jangkau dengan mudah melalui media internet. Key informan dalam Penelitian ini menyukai film animasi sejak mereka

kecil. Bahkan mereka dapat mengingat dengan jelas film-film animasi yang mereka saksikan saat mereka masih kecil. Seperti yang diungkapkan oleh key informan kedua berikut:

“ Kalau kaya film anime sih gue suka dari kecil. Gue suka Digimon, terus kaya Pokemon, Nube, Saint seiya, Dragonball. Awalnya gue pikir gak ada yang namanya penyebutan khusus buat orang-orang yang suka sama film anime. Gue juga baru tau dari anak-anak ini.”⁶⁵

Hal senada pun diungkapkan oleh key informan ketiga:

“ Kalo sejak kapan ya berarti sejak kecil udah suka sama film anime, toh kita kan sudah nonton film anime film kartun Doraemon, Crayon Shinchan, Minky Momo dan kartun segala macam dari kecil kan, berarti kita nonton anime dari kecil. secara engga sadar kan orang nonton anime. Secara umum anak jaman saya atau jaman abang udah mulai nonton anime dari kecil.”⁶⁶

Dari pernyataan yang diberikan oleh kedua key informan diatas dapat kita lihat bahwa pecinta film animasi ini memang sudah menyukai film animasi sejak mereka kecil. Namun pada saat itu *mind* mereka belum mengetahui makna *otaku*. Hal tersebut terlontar dari pernyataan key informan kedua diatas. Pada saat itu, mereka hanya asyik menonton film *anime* tanpa tahu akan embel-embel *otaku*.

Pernyataan kedua key informan diatas memperjelas bahwa memori tentang film animasi yang mereka saksikan sejak kecil masih melekat kuat didalam pikiran mereka. Jawaban spontan yang keluar dari mulut mereka tentang

⁶⁵ Lampiran 4 Key Informan 2

⁶⁶ Lampiran 5 Key Informan 3

film animasi yang mereka saksikan, menunjukkan bagaimana keadaan masa kecil mereka. Key informan ketiga yang mengatakan bahwa dia menyukai film animasi seperti Doraemon, Crayon Shinchan, minky Momo dan beberapa film animasi lainnya. Ini menunjukkan bahwa key informan ini lahir dari keluarga yang memanjakan dirinya. Hal ini diperkuat bahwa pada saat itu key informan ketiga merupakan anak semata wayang. Sehingga *genre* film animasi yang dia tonton pun penuh dengan adegan yang mengandung nilai kasih sayang dan nilai kekeluargaan yang tinggi. Sedangkan pada key informan yang kedua, mengatakan bahwa dia menyaksikan film animasi seperti Digimon, Nube, Saint Seiya dan beberapa kartun lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan masa kecil key informan kedua sedikit lebih tangguh dari key informan ketiga. Hal ini diperkuat fakta bahwa informan kedua memiliki seorang kakak. Analisa tentang film animasi yang key informan tonton pada saat mereka kecil, akan membawa mereka kedalam jenis film *anime* yang mereka sukai pada saat beranjak dewasa.

Pernyataan *otaku* tentang film *anime* yang mereka saksikan sejak kecil dulu akan membawa kecenderungan terhadap *genre anime* yang mereka sukai. Hal ini dapat dibuktikan dari pernyataan key informan kedua:

*“ Kalo bicara tentang genre, genre favorit gue sih action-fantasi. karena kisahnya bercerita tentang super power gitu. Orang-orang dengan kekuatan super natural. Karakternya juga oke. Seru aja gitu ngeliatnya, cowo banget. ”*⁶⁷

⁶⁷ Lampiran 4 Key Informan 2

Berbeda dengan key informan kedua, key informan ketiga lebih memilih *genre adventure fantasy*. Berikut penjelasannya:

“ *Gue sih lebih suka genre yang petualangan semacam One Piece sama Gintama. Seru aja ngikutin perkembangannya tiap minggu. Jadi ada yang ditunggu-tunggu gitu dan jadinya bikin penasaran.*”⁶⁸

Dari penuturan yang diberikan oleh kedua key informan diatas dapat disimpulkan bahwa tontonan film animasi sejak mereka kecil, kondisi kehidupan keluarga dan ada atau tidaknya saudara yang dimiliki akan membawa mereka pada satu kondisi dimana mereka akan memiliki kecenderungan untuk memilih *genre anime* yang mereka sukai ketika dewasa. Seperti key informan kedua yang menyukai film bergenre petualangan dan action pada saat kecil. Ketika menginjak dewasa, key informan ini lebih menyukai film *anime* yang bergenre *action-fantasy*. Kemudian pada key informan ketiga yang menyukai film *anime* yang mengandung nilai kasih sayang dan nilai kekeluargaan yang tinggi pada saat kecil dahulu, hingga kini pun masih menyukai film *anime* yang mengandung nilai kekeluargaan seperti film One Piece. Yang dimana film One Piece bercerita tentang Luffy, seorang bajak laut yang dalam perjalanan mengarungi samudra bertemu dengan teman-teman yang ia anggap seperti keluarga.

Keseruan dan cerita yang menarik dari tiap-tiap judul *anime* ternyata menjadi sebuah daya tarik yang sulit untuk dielakan bagi para *otaku* dalam minatnya terhadap film animasi ini. Selain itu penggambaran karakter yang

⁶⁸ Lampiran 5 Key Informan 3

sempurna pun ikut menjadi alasan mengapa film ini digandrungi oleh para *otaku*.

Seperti hal yang diungkapkan oleh key informan pertama berikut:

“ Penampilan karakter-karakter yang ada didalam film anime itu yang bikin gue tertarik. Kalo karakter laki-lakinya biasanya dia punya style yang asik buat diliat atau bisa juga ditiru. Kalo dari karakter perempuannya, biasanya dia punya kaya sesuatu yang bikin gue betah ngeliatnya. ”⁶⁹

Hal yang berbeda diungkapkan oleh key informan kedua dengan pernyataan seperti berikut:

“ Kalo gue lebih ke story nya dan apa yang gue tonton story nya harus menarik. Kaya misalnya yang action. dimana yang dia awalnya ngelakuin apa ternyata endingnya berbeda. Story-story nya yang bikin jadi menarik. ”⁷⁰

Jawaban yang diberikan oleh key informan pertama mengindikasikan bahwa key infoman ini merupakan *otaku* yang menyukai *anime* berdasarkan imajinasi visual dari karakter yang ada didalam sebuah *anime*. Karakter yang ada dalam film *anime* memang ditampilkan sangat menarik. Rambut yang tertata rapi dengan bergaya *harajuku*, mata besar yang menarik, lekuk tubuh yang sempurna serta berbagai hal menarik yang dimiliki oleh sebuah karakter dalam dunia *anime* dapat dengan mudah menarik kecintaan terhadap film *anime*. Pernyataan key informan pertama yang mengatakan bahwa ia senang akan tampial fisik dari karakter wanita yang ada didalam film *anime*, sedikit banyaknya akan membawa ia kepada tahapan *otaku* yang lebih berat, yakni *nijikon*. Seperti yang telah

⁶⁹ Lampiran 3 Key Informan 1

⁷⁰ Lampiran 4 Key Informan 2

dijelaskan pada bab sebelumnya, nijikon merupakan seorang *otaku* yang lebih tertarik akan wanita yang berada didalam film *anime* atau wanita 2 dimensi ketimbang wanita asli. Jika dibiarkan terus seperti itu,hal ini akan membawa dia semakin terlena dengan pesona wanita 2 dimensi.

Hal berbeda yang diungkapkan oleh key informan kedua yang menjelaskan bahwa penggambaran visual dari sebuah karakter bukan menjadi pertimbangan utama dia dalam menyaksikan film *anime*. Namun alur cerita yang menarik dan membuat penasaran menjadi syarat yang mutlak dalam rangsangan untuk terus menyaksikan film *anime*.

Seiring gencarnya produk animasi tersebut menyerbu, banyak anak muda kota Serang yang dengan mudah mendapatkan film animasi tersebut. Ada yang menganggap bahwa itu hanya sekedar sebuah fenomena, namun ada juga yang benar-benar menyukainya. Beberapa anak muda yang menyukai film animasi tersebut, mulai terobsesi dan bahkan mulai menghabiskan sumber daya yang mereka punya seperti uang dan waktu yang dimilikinya untuk terus menyaksikan film animasi tersebut. Mereka itulah yang disebut sebagai seorang *otaku anime*. Beberapa anak muda mengaku bahwa dirinya memanglah seorang *otaku anime*. Seperti jawaban yang diberikan oleh key informan kedua berikut ini:

“ Kalo lo nanya begitu ya tentunya gue otaku. Kalo lo Tanya gue sejauh mana gue otaku, ya gue doyan anime, gue doyan cosplay, gue doyan hal-hal yang berbau jepang. Tapi gak jauh-jauh banget gitu yang sampe

*tergila-gila. Gak sampe tahap nijikon sama hikiomori, uh engga jauh banget.*⁷¹

Sedangkan key informan ketiga memiliki makna yang berbeda tentang *otaku*.

Berikut penjelasan yang diberikan:

*“ Kalo menurut gue sendiri sih gue masih berada pada tahap menuju kesana, menurut gue sih sebenarnya otaku itu adalah judge sendiri orang-orang luar yang gak mengenal anime yang cuma bisa nonton-nonton doang, mereka menjudge orang yang lebih sering nonton anime atau yang lebih mendalami adalah sebagai sorang otaku. Ya itulah sebabnya kita dianggap sebagai seorang otaku.”*⁷²

Secara keseluruhan, *otaku* ini mengakui bahwa mereka benar seorang *otaku*. Aktivitas yang mereka lakukan mereka anggap sebagai kegiatan yang dilakukan oleh *otaku*. Key informan kedua menyatakan bahwa kegiatan yang ia lakukan dapat memperkuat pernyataan tersirat bahwa dirinya adalah seorang *otaku*. Sehingga makna *otaku* lahir dari sebuah pendeklarasian diri atas apa yang ia lakukan selama ini. Dilain sisi, key informan ketiga menyatakan bahwa makna *otaku* lahir dari pemberian julukan oleh orang lain atas kegiatan yang ia lakukan selama ini. Perbedaan ini membawa kepada perdebatan menarik dimana *otaku* merupakan sebuah pendeklarasian ataupun pemberian dari orang lain.

Selanjutnya, key informan kedua menyatakan bahwa ia memang benar sebagai seorang *otaku anime*, namun ia meyakinkan bahwa ia hanya sebatas menggemari saja dan tidak sampai pada tahapan nijikon dan hikiomori. Hal ini dia ungkapkan karena aktivitas yang dilakukan oleh *otaku* pada tahapan nijikon

⁷¹ Lampiran 4 Key Informan 2

⁷² Lampiran 5 Key Informan 3

dan hikiomori merupakan kegiatan *otaku* pada tingkatan yang lebih berat. Seperti menyukai gadis dalam gambar ataupun mengurung diri secara ekstrim. Sedangkan aktivitas yang kedua key informan ini lakukan masih pada tahapan *otaku* yang wajar.

Otaku ternyata tidak hanya menyaksikan film *anime* saja. Mereka juga gemar menyaksikan film yang diperankan oleh manusia. Namun hal ini tentunya bergantung kepada cerita yang disuguhkan. Seperti yang diungkapkan oleh key informan kedua berikut ini:

“ Gue mah gimana ceritanya, kalo misalnya ceritanya bagus ya film baratpun gue tonton. Film-film 3D dan film film manusia ya gue tonton. Asalkan ceritanya menarik buat gue. ”⁷³

Tidak jauh dengan pendapat yang diungkapkan oleh key informan kedua, key informan ketiga pun berpendapat demikian:

“ Kalo disuruh milih ada film manusia sama film anime, gue masih 50:50, jujur aja gue masih suka film anime tapi juga masih suka nonton film barat yang ceritanya asik. ”⁷⁴

Dari pernyataan tersebut, mengindikasikan bahwa *otaku anime* bukanlah kategori penonton yang fanatic akan tontonan animasi saja. Dari jawaban yang diberikan, terbukti mereka masih menyukai film-film yang diperankan oleh manusia. Key informan ketiga justru menyatakan bahwa ia masih ragu akan cerita yang dimiliki oleh film non-animasi. Namun kembali lagi, ia masih menyukai

⁷³ Lampiran 4 Key Informan 2

⁷⁴ Lampiran 5 Key Informan 3

film yang diperankan oleh manusia namun dengan syarat bahwa film tersebut memiliki cerita yang baik.

Ternyata tidak semua *genre anime* bisa dinikmati oleh *otaku*. Ada beberapa *anime* yang sangat dibenci oleh para *otaku* ini. Berikut penuturannya key informan kedua:

“ Ada beberapa genre anime yang gue benci banget. Genrenya ‘Yuri’ dan ‘Yaoi’. Yuri itu anime yang ceritanya tentang lesbi. Kalo Yaoi itu sebaliknya, tentang homoseks. Itu anime yang ‘najis’ banget. Genre anime itu macem-macem. Makanya ekstrim banget peindustrian anime disana.”⁷⁵

Key informan pertama pun ternyata memiliki *genre anime* yang ia tidak akan tonton. Berikut penjelasannya:

“ Kalo gue paling gak suka sama genre hentai. Kalo belum tau, nanti deh coba liat-liat di google. Sedikit spoiler aja. Hentai itu anime yang ceritanya tentang hal-hal berbau porno. Adegannya semua tentang gituan.”⁷⁶

Dari penuturan tersebut didapati bahwa tidak semua film animasi dapat disukai oleh *otaku*. Dari penelusuran yang penulis lakukan, hal ini ternyata dipengaruhi oleh faktor keluarga. Key informan kedua merupakan seorang lulusan dari sebuah sekolah pesantren yang kuat dalam landasan agamanya, sedangkan key informan pertama memiliki keluarga yang menanamkan nilai religi yang kuat. Sehingga hal-hal yang berbau pornografi masih mereka anggap

⁷⁵ Lampiran 4 Key Informan 2

⁷⁶ Lampiran 3 Key Informan 1

hal yang tabu. Apalagi ketika hal yang berbau pornografi tersebut dibalut kedalam film *anime* yang notabene sangat mereka gemari.

Ada berbagai perasaan unik yang timbul ketika para *otaku* menyaksikan sebuah judul *anime*. Perasaan yang timbul dari mereka menggambarkan bagaimana kuatnya cerita dari sebuah judul *anime* masuk kedalam alam *mind* yang mereka miliki. Berikut ungkapan perasaan key informan ketiga ketika ditanya perasaan yang dirasa ketika menonton *anime*:

*“ Kalo perasaan sih ada, misalnya kalo nonton anime yang satu sesion ternyata udah dua belas episode dan kita udah tamat nontonnya, istilahnya ada rasa puas. Tapi kalo melihat anime yang nanggung, sedih jadi tergantung nontonnya sampe mana. Tapi kalo perasaan nonton anime secara umum ya seneng-seneng aja, refreshing lah. ”*⁷⁷

Perasaan yang sama pun timbul pada key informan kedua yang menjelaskan:

*“ Ya tergantung kisahnya, tergantung dengan filmnya. gue mah orangnya rada ‘ngefeel’ kalo misalnya ketika ada akhir satu episode nih ya ada yang ‘wah’ sedih gitu. Kaya ‘ waaah’ yah sayang banget, harus kaya gitu. ”*⁷⁸

Perasaan yang dirasakan oleh *otaku*, menggambarkan betapa kuatnya cerita yang masuk kedalam pikiran mereka. Key informan ketiga meyakini ada rasa puas ketika ia telah selesai menyaksikan sebuah judul *anime*. Sedangkan key informan kedua menyatakan kesedihannya ketika ia menyaksikan *anime* yang ia rasa memiliki cerita yang ia anggap menarik. Perasaan ini lahir dari adanya sugesti dalam cerita yang diberikan oleh *anime* tersebut. Sugesti tersebut

⁷⁷ Lampiran 5 Key Informan 3

⁷⁸ Lampiran 4 Key Informan 2

berkembang dari adanya penerimaan akan cerita yang masuk kedalam alam bawah sadar *otaku*. Sehingga mereka merasa bahwa mereka memiliki keterkaitan akan cerita dari sebuah judul *anime* yang mereka saksikan. Selain itu juga, dengan mereka menyaksikan film *anime*, mereka dapat menemukan sebuah kesenangan, hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh narasumber ketiga yang menyatakan bahwa dengan menyaksikan film *anime*, ia merasa seperti mendapat pencerahan kembali.

Makna *otaku* yang luas, mengakibatkan para *otaku* ini merasa bahwa mereka hanyalah *otaku* yang berada pada tahap pemula saja. Ada banyak hal ekstrim yang bisa seorang *otaku* lakukan seperti yang dilakukan di Jepang sana. Namun, mereka masih merasa bahwa masih ada beberapa hal belum mereka lakukan. Seperti penjelasan yang key informan ketiga sampaikan berikut:

“ Kalo yang Harits pikirin tentang otaku itu adalah orang yang udah mengkoleksi action figure segala macem. Kalo buat gue sih bisa dibilang otaku tapi level bawah. Belum sampe tahapan nijikon. Dan beruntungnya, gue bukan seorang weeaboo. weeaboo itu semacam fans di dunia yang berbau jepang-jepangan, fans nanggung gitu, fans alay. Nah kalo fans alay itu menurut gue fans yang lebih mereka lebih satu anime, nganggep satu anime itu lebih hebat. Kaya misalkan gue suka one peace nih, karena gue suka banget sama anime ini, anime lain mah lewat. Pokoknya one peace aja yang terbaik. ”⁷⁹

Sedangkan hal lebih mendetail dijelaskan oleh key informan kedua seperti berikut:

⁷⁹ Lampiran 5 Key Informan 3

“ Gimana ya, belum sepenuhnya seperti itu. kalo misalkan seorang otaku sejati itu dia bukan cuma bahas ceritanya suatu anime gitu ya, bukan cuma itu yang dibahas tapi dia juga bahas art nya, gambarnya gimana, produsernya siapa. Sampe dia itu ngebahas kalo produsernya ini biasanya ceritanya bakal begini, begini, begini gitu tuh. Otaku sejati itu ya jadi kaya kritikus, jadi kalo misalnya produsernya ini biasa ceritanya bakal kaya gini tapi emang artnya bagus dan gini, gini gini gak seperti anime yang diproduksi sama dia dulu, sebelumnya misalnya gitu kalo otaku. Kalo kita gak sampe ngebahas sampe situ karena kita ya apa ya hal yang masih jauh. Gue gak begitu ambil pusing sama yang kaya gitu.”⁸⁰

Menjadi otaku pada tahapan yang ekstrim seperti yang dijelaskan oleh key informan ketiga, merupakan hal yang tidak ingin ia lakukan, hal ini dikarenakan pada tingkatan tersebut, seorang *otaku* dapat berubah menjadi sangat fanatic terhadap sebuah judul *anime*. Dengan keenganan untuk menjadi seorang *weeaboo* pun dianggap key informan ketiga sebagai langkah yang bijak, karena seorang *otaku* tidak perlu membanggakan sesuatu secara berlebihan. Secara umum, fenomena *weeaboo* sedikit berbeda dengan *otaku*. Ketika *otaku* menyukai sesuatu hal dan dengan militant ia mulai mengulik hal yang ia sukai, berbeda dengan *weeaboo*. *Weeaboo* merupakan seseorang diluar warga Negara Jepang yang amat menyukai budaya jepang. Namun kesukaan *weeaboo* akan hal tersebut dimaknai lain oleh mereka. Mereka menganggap bahwa budaya Jepang merupakan budaya yang terbaik, bahkan gaya hidup, gaya berpakaian, cara bicara dan beberapa hal yang lainnya mereka berusaha melakukannya mirip sekali dengan seseorang warga Negara Jepang. Mereka menganggap kiblat dari segala kehidupan yang mereka lakoni adalah Negara Jepang.

⁸⁰ Lampiran 4 Key Informan 2

Kemudian key informan kedua menjelaskan bahwasanya dirinya belum merasa menjadi seorang *otaku* yang benar-benar memahami tentang seluk beluk dunia *anime*. Mulai dari cara menilai cara teknik penggambaran ataupun hal lain diluar kemampuan dia sebagai seorang penonton biasa. Menurutnya *otaku* sejati itu adalah *otaku* yang memiliki kemampuan untuk menjadi seorang peka akan tampilan visual yang disuguhkan. Terlebih seorang *otaku anime* sejati merupakan seseorang yang bisa menjadi seorang kritikus dalam hal yang mendetail dari *anime* yang ia saksikan.

Menjadi seorang *otaku* berarti telah bersedia menerima segala tanggapan yang berkembang dimasyarakat. Baik itu pandangan baik ataupun pandangan buruk. Namun, terbesit sebuah harapan dari para *otaku*. Mereka menganggap bahwa menjadi seorang *otaku* bukanlah sebuah hal yang negatif. Seperti harapan yang diungkapkan oleh key informan pertama:

“ Gue sih berharap kalo orang-orang yang punya perasaan yang negatif tentang otaku bisa lebih open-minded aja. Karna apa yang dilakuin oleh otaku itu gak selamanya negatif ko. ”⁸¹

Hal yang berbeda diungkapkan oleh key informan kedua untuk harapan mengenai tanggapan mengenai seorang *otaku*:

“ Kalo gue sih bukan tipe orang yang ambil pusing, Kalo mereka gak ngertiin yaudah. Mereka gak ngerti, apa sih nonton-nonton kartun. Ya suka-suka gue, gue yang nonton ibaratnya. Kalo lo ga suka yaudah gue ini yang nonton, gitu aja. Mereka cuma gak ngerti apa sih yang kita cari

⁸¹ Lampiran 3 Key Informan 1

*dari otaku. Sebernarnya kita cuma kesenangan buat hiburan masing masing.*⁸²

Menurut key informan pertama, menjadi seorang *otaku* hanyalah sebuah cara untuk melampiaskan mereka dalam kebosanan. Meski terkadang ia hanyut kedalam sebuah cerita fiksi yang disuguhkan dalam judul *anime*. Kerap kali ia merasa bahwa pandangan yang ada didalam masyarakat mulai menggangunya, namun pemikirannya mengatakan bahwa hal yang ia lakukan tidaklah keluar dari norma yang ada, sehingga hal tersebut tidak menentang norma yang ada.

Berebeda dengan jawaban yang diberikan oleh key informan kedua. Ia merasa bahwa ia tidak perlu ambil pikiran akan pemikiran orang diluar sana. Pandangan baik atau buruknya tentang apa yang ia lakukan tidak akan berdampak pada apa yang ia lakukan. Key informan ini pun merasa bahwa masyarakat belum secara utuh mengetahui tentang makna *otaku*. Sehingga masyarakat memiliki pemikiran yang kurang baik akan kegiatan yang dilakukan oleh *otaku*.

Pemikiran kurang baik akan *otaku* yang berkemabng dimasyarakat ternyata telah diketahui oleh key informan. Sehingga hal ini memunculkan keinginan yang mereka miliki ketika ada orang-orang yang belum mengetahui tentang makna dan hal-hal yang mereka lakukan. Penilaian negatif dari masyarakat tentang film *anime* adalah tontonan untuk anak-anak menjadi hal

⁸² Lampiran 4 Key Informan 2

yang ingin mereka luruskan, seperti kesedihan yang key informan ketiga ungkapkan berikut:

*“ Kalo gue ngeliat orang luar nganggep gue otaku kaya yang mereka anggep itu ko rasanya sedih banget. Gue otaku yang kaya begitu. Cobalah masuk ke dunia kita, rasakan gimana kita ngerasa. Gak semua otaku kaya yang mereka pikirin. Oke gue akui emang ada beberapa otaku yang negatif, cuma engga semua otaku kaya gitu. Coba tolong cemplungi dulu dunia kita, masuki dunia kita baru ngomong, jangan asal kritik gitu.”*⁸³

Key informan ketiga merasa bahwa masyarakat masih menganggap *otaku* sebagai seseorang yang mengganggu pranata sosial. *Otaku* dianggap seorang yang dianggap rendah dimata masyarakat. Hal ini mungkin dikarnakan *otaku* belum bisa menunjukkan bahwa kegiatan yang mereka lakukan bukanlah hal yang negative yang perlu dikhawatirkan ataupun direndahkan. Karna seperti yang telah dijelaskan diatas, menyaksikan film *anime* merupakan sebuah aktivitas yang bertujuan untuk mencari kesenangan. Meski terkadang ia hanyut kedalam sebuah cerita fiksi yang disuguhkan dalam judul *anime*. Tapi sekali lagi hal tersebut merupakan hal yang bertujuan untuk hiburan semata.

Sementara itu key informan pertama mengungkapkan pembelaannya terhadap tanggapan-tanggapan masyarakat mengenai *otaku* sebagai remaja yang masih gandrung akan film animasi yang merupakan tontonan untuk anak-anak:

“ Penilaian orang terhadap otaku sendiri masih banyak yang negatif. Kadang kita dibilang sebagai orang yang masa kecilnya kurang bahagia gara-gara masih nonton anime. Emangnya mereka tau kalo banyak anime dibikin buat orang dewasa? Engga tau kan? Kalo ada yang bilang nonton

⁸³ Lampiran 5 Key Informan 3

*anime itu kaya anak kecil, gue suguhin film hentai, terus gue bilang, 'ko masih anak kecil nonton film kartun yang begituan?' itu kan film dewasa. Terus gue suguhin film doraemon, nanti gue bilang ke dia 'anime ini untuk film anak kecil apa dewasa?' Pasti bingung nanti kan dia mau jawab apa.*⁸⁴

Pendapat yang diungkapkan oleh key informan pertama tidak jauh berbeda dengan pendapat yang diungkapkan key informan ketiga. Mereka sama-sama mengungkapkan bahwa *otaku* masih dianggap sebagai seseorang yang negative. Hal yang lebih mendetail dijelaskan oleh key informan pertama yang mengatakan bahwa film *anime* masih dianggap sebagai tontonan yang ditujukan untuk kebutuhan hiburan anak-anak saja. Key informan pertama mengasumsikan jika tontonan film animasi adalah tontonan untuk anak-anak, lantas bagaimana dengan eksistensi hentai? Seperti yang telah dikatakan key informan pertama diatas, *hentai* merupakan film animasi asal Negara Jepang yang berisi adegan seksual didalamnya. Adegan yang ada dalam *anime* hentai benar-benar menampilkan adegan yang syarat akan pornografi dalam bentuk film animasi. Sehingga asumsi yang dibuat oleh key informan pertama benar-benar logis mengingat bahwa film *anime* dengan adegan seksual didalamnya bukanlah film yang ditujukan untuk anak-anak. Hal ini membawa kita kepada pemikiran yang lebih luas bahwa tidak semua film animasi merupakan film yang layak disaksikan oleh anak-anak. Sebenarnya, tidak hanya *anime* yang bergenre *hentai* saja *anime* yang diciptakan untuk anak-anak. Beberapa *anime* dengan adegan kekerasan didalamnya pun sebenarnya merupakan hal yang kurang layak disaksikan oleh

⁸⁴ Lampiran 3 Key Informan 1

anak-anak, seperti *Naruto* dan beberapa *anime* yang memuat unsur kekerasan yang ada didalamnya.

Berdasarkan hasil Penelitian tentang konsep *mind* diatas, dapat diketahui bahwa banyak faktor yang membentuk konsep *mind* sebagai seorang *otaku anime* pada key informan pertama. Key informan pertama mengakui bahwa dirinya menyukai film animasi semenjak ia masih berusia dini. Seiring bertambahnya waktu dan berkembangnya industry *anime* di negeri asalnya, key informan pertama semakin menyukai tampilan karakter yang disuguhkan dalam sebuah judul *anime*. Menurut key informan pertama, konsep sebagai seorang *otaku* merupakan sebuah hasil dari aktivitas yang dilakukannya. Key informan pertama merupakan seseorang yang memiliki pola pikir yang terbuka, sehingga segala dukungan yang diberikan oleh keluarga serta tanggapan negative ataupun positif dari orang lain menjadikan sebuah pertimbangan baginya untuk menentukan bagaimana seharusnya ia memberikan pandangannya terhadap konsep *otaku* itu sendiri.

Pada key informan kedua, kegemaran akan film *anime* dapat ia ceritakan ketika ia masih kecil dulu. Film animasi seperti *Digimon*, *Pokemon*, *Nube*, *Saint Seiya*, dan *Dragonball* menjadi film yang ia saksikan ketika itu. Pada saat itu, ia belum menyadari tentang konsep seorang ‘*otaku*’. Sehingga ia belum dapat menimbang dan memutuskan tentang baik atau buruknya konsep ‘*otaku*’. Kuatnya memori akan film animasi tersebut membawanya kepada keadaan

dimana ia sangat mencintai film *anime* hingga saat ini. Jalan cerita yang menarik, membawanya untuk semakin mencintai film *anime*. Bahkan, ia dapat merasakan kesedihan ketika ia menyaksikan film *anime*. Hal ini menunjukkan bahwa begitu kuatnya jalan cerita yang masuk kedalam *mind* key informan kedua sehingga ia dapat merasakan perasaan yang disampaikan dalam cerita pada film *anime*. Selain itu, tanggapan orang lain mengenai makna *otaku* hanya dianggap sebagai sebuah tanggapan yang tidak mempengaruhi konsep *mind* key informan kedua mengenai *otaku*.

Konsep *mind* pada key informan ketiga pun telah terbentuk semenjak ia masih berusia dini. Kegemarannya akan film animasi yang ia saksikan setiap hari minggu, membawanya untuk terus mencintai kegiatan didunia ini. Menurutnya, jalan cerita yang menariklah yang membuatnya semakin mencintai film *anime*. Menyaksikan film *anime* dapat membuat pikiran key informan ketiga menjadi lebih terbuka. Konsep *otaku anime* sendiri, dimaknai oleh key informan ketiga sebagai sebuah *labeling* oleh orang lain atas kegiatan yang dilakukannya. Sehingga penilaian atas baik atau buruknya tanggapan orang lain mengenai *otaku*, ditanggapi biasa saja oleh key informan ketiga.

4.2.1 Konsep *Self Otaku Anime* di Kota Serang

Interaksi yang terjadi ditengah sebuah keluarga akan banyak dibentuk untuk bisa mengenal dan menyesuaikan diri dengan norma serta perilaku yang berlaku di tengah masyarakat itu. Karena individu yang memiliki perilaku yang berbeda dengan perilaku yang berlaku pada umumnya, akan menjadi sebuah hal yang tabu untuk bisa dimiliki atau ditampilkan dalam bentuk sifat, sikap ataupun sebuah karakter. Proses pembentukan *self* merupakan proses yang panjang dari sebuah proses pembentukan konsep diri. Faktor *mind* dan *society* jelas menjadi sebuah alat pendukung dalam pembentukan *self* dalam Penelitian ini. Pada *otaku anime*, pembentukan *self* merupakan hal dimana mereka harus bisa menunjukkan tentang sejauh mana mereka mampu untuk mendapatkan konsep *self* sebagai *otaku anime* yang ideal dalam versi mereka.

Pembentukan konsep *self* pada key informan ketiga dapat dilihat dari minat akan tontonan film *anime* yang ia saksikan semenjak ia kecil dahulu. Seiring perkembangannya, ia pun semakin menyukai film *anime* hingga saat ini. Pemberian kebebasan untuk melakukan apapun oleh keluarga merupakan salah satu faktor pendukung untuk key informan kedua dapat membangun konsep *self* sebagai seorang *otaku*. Selain itu, pemberian dana untuk melakukan aktivitas sebagai seorang *cosplayer* pun dianggap key informan ketiga sebagai sebuah dukungan yang diberikan kepadanya untuk terus mengaktualisasikan diri sebagai seorang *otaku anime*.

Terlahir dari keluarga yang demokratis, membuat key informan kedua dapat dengan leluasa mengembangkan konsep *self* sebagai seorang *otaku anime*. Sejak dahulu, ia diberikan keleluasaan oleh pihak keluarga dalam memilih hiburan yang ia saksikan. Dukungan keluarga untuk membelikan key informan kedua kepingan-kepingan VCD dan DVD semakin membawa ia untuk menyukai dunia *anime*. Pada tahun 2009, key informan kedua sebenarnya merupakan seorang mahasiswa yang terdaftar di jurusan Agroteknologi di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Seiring berkembangnya konsep *mind* sebagai seorang *otaku anime* dan semakin eratnya ia dengan dunia ini, hal ini berujung kepada perkembangan untuk menunjukkan *self* sebagai seorang *otaku anime* yang ideal menurut versinya. Kemudian pada tahun 2011 ia memutuskan untuk berhenti pada pendidikannya dan membawa ia untuk mengulang pendidikannya di jurusan pendidikan bahasa Inggris. Hal ini didasari oleh keinginannya untuk dapat fokus didalam dunia sastra sebagai seorang *translator* atau seorang alih bahasa.

Key informan pertama merupakan seseorang *otaku* yang tidak hanya menyukai dunia *anime*. Lebih jauh, ia mengaku menyukai hampir seluruh budaya populer Jepang yang sedang berkembang ditengah-tengah masyarakat Indonesia. Key informan pertama menyukai musik dari band-band asal Jepang, makanan khas Jepang, hingga ia pun menyukai gaya berpakaian ala film animasi Jepang. Pada saat penulis melakukan wawancara dengan key informan pertama, dapat dilihat bahwa ia ingin menunjukkan *self* sebagai seorang *otaku anime* dengan cara

ia menggunakan jaket dengan *t-shirt* bertuliskan Sword Art Online. Sword Art Online atau SAO merupakan sebuah judul film *anime* yang saat ini sedang banyak ditonton oleh para pecinta film animasi. Penggunaan *t-shirt* bertuliskan sebuah judul film *anime* ini jelas dilakukan oleh key informan pertama untuk menunjukkan bahwa dirinya merupakan *otaku anime* yang menyukai film SAO. Hal ini penting untuk dilakukan agar dapat membangun citra diri sebagai penggemar film animasi melalui komunikasi artifaktual.

Pada Penelitian ini, proses pembentukan *self* sebagai seorang *otaku anime* pun telah banyak dilakukan oleh narasumber demi mendapatkan aktualisasi diri sebagai seorang *otaku*. Berikut penjelasan yang diberikan oleh key informan pertama:

“ Yang paling sering gue lakuin sih biasanya cosplay. kenapa cosplay? Karna cosplay itu sebagai ekspersi diri kira atas karakter-karakter anime yang kita sukai. Jadi kita bisa nunjukan secara visual secara nyatagitu. Selain itu juga gue juga suka ngumpulin action figure kalo ada acara J-Fest. ”⁸⁵

Hal serupa pun dilontarkan oleh key informan ketiga yang mengatakan:

“ Hal yang gue lakuin itu kaya nonton anime, baca manga, costplaying. Dan itu hobby, dan itu semua gue lakuin. Dan semua itu istilahnya gue rela ngeluarin duit berapa ratus ribu buat cosplay, tapi engga lebih kaya orang yang punya uang lebih. Masih sebatas wajarlah. ”⁸⁶

Aktualisasi yang sering dilakukan oleh key informan dalam menampilkan diri sebagai *otaku*, dilakukan dengan berbagai cara. Mulai dari mengoleksi

⁸⁵ Lampiran 3 Key Informan 1

⁸⁶ Lampiran 5 Key Informan 3

barang-barang yang berhubungan dengan dunia *anime* seperti *action figure*, kaos bergambar karakter idola, dan bahkan melalui media komunikasi artifaktual seperti ikut dalam sebuah event Jepang dengan ambil bagian dalam *costum player* pun mereka lakoni. Aktivitas ber-*costum player* yang dilakukan oleh key informan pertama dan ketiga ditempuh untuk memuaskan hasrat dalam menjadi sebuah karakter *anime* yang mereka senangi. Harapan yang ada ketika menggunakan kostum yang sama dengan sebuah karakter yang ada dalam dunia *anime*, para *otaku* tersebut mampu untuk memfantasikan secara visual tentang karakter yang mereka kagumi. Dengan berkumpul bersama dengan *otaku* lain dan menggunakan identitas sebagai sebuah karakter didalam dunia *anime*, hal ini akan membawa *otaku* kedalam titik kepuasan dari kegiatan yang mereka lakoni.

Dengan mengaktualisasikan diri sebagai seorang *otaku* di tengah masyarakat kota Serang yang kental akan nilai-nilai religi, hal ini akan membawa *otaku* kedalam kondisi dimana mereka merasa nyaman atau tidaknya menjadi seorang *otaku*. Dalam kondisi yang nyaman, berikut penuturan key informan kedua yang menyatakan bahwa mereka memiliki sisi nyaman ketika mereka memilih untuk menjadi seorang *otaku*:

“ Gue nyaman jadi otaku karna ada wadahnya. Karena gue jadi otaku yang punya tempat yang sama pemikirannya, yang satu kesukaan, yang satu hobi. Ibaratnya disitulah kita bisa sharing berbagai hal gak cuma otaku, gak cuma soal anime, gak cuma soal jejepegangan tapi juga soal kehidupan. ”⁸⁷

⁸⁷ Lampiran 4 Key Informan 2

Hal senada pun diungkapkan oleh key informan ketiga yang menyatakan:

“ Hal yang bikin nyaman selama ini, karena gue udah ketemu sama wadah yang tepat. Wadahnya ini adalah temne-temen yang bisa ngobrolin bareng tentang anime, bisa ber-costplay bareng dan bertukar pikiran. Semuanya gue temuin di Dokuritsu, Costplay Community yang ada di serang- banten. Itu wadah yang udah pas banget menurut gue. Yang udah bisa disebut keluarga. ⁸⁸“

Nyaman atau tidaknya seorang *otaku* dalam menjalani aktivitasnya, ternyata tidak ditentukan dari kesenangan pribadi atas kegiatan yang dilakoninnya, dari penuturan kedua key informan diatas dapat kita lihat bahwa faktor kenyamanan dalam bersosialisasi antar *otaku* itulah yang menjadi nilai tambah dari proses eksistensi makna *otaku* yang mereka lakoni. Ketika mereka telah menemukan wadah yang sesuai dengan keinginan mereka akan kebutuhan sosial mereka sebagai individu ataupun sebagai seorang *otaku*, proses pembentukan *self* mereka sebagai seorang *otaku* akan lebih terbentuk disitu. William D. Brooks menyebut hal ini sebagai *reaction and response of others*. Karna dari reaksi dan respon tersebutlah aktualisasi diri sebagai seorang *otaku* dapat berkembang.

Dilain sisi, ada hal yang membuat mereka tidak nyaman ketika mereka menjadi seorang *otaku*. Seperti yang dijelaskan oleh key informan pertama berikut:

⁸⁸ Lampiran 5 Key Informan 3

“ Hal yang bikin engga nyaman itu ada 1 hal kecil. Yaitu orang-orang yang gak tau apa-apa tiba-tiba mereka ‘nyinyir-in’ kita. Itu aja sebenarnya. ”⁸⁹

Hal senada juga diungkapkan lebih detail oleh key informan kedua yang mengatakan:

“ Ketika orang mengkritik, misalnya gak jauh-jauh, kata kaka gue “lo nih nontonnya gituan aja.” Ya itu karena dia gak nonton, jadigak tau apa yang gue tonton jadi dia gak paham. Sebernernya anime sama kisah-kisah film barat itu gak beda jauh, ada pelajaran yang bisa lo ambil, ada intisarinnya, nilai-nilainya banyak banget sebenarnya. ”⁹⁰

Kritikan yang datang dari luar tentang pandangan negative tentang *otaku* memang sulit untuk diluruskan, terlebih ketika tidak ada keterbukaan antara *otaku* dan masyarakat akan kegiatan yang dilakukan oleh *otaku*. Ketidak hadirannya media atau pihak yang menegahi pun menjadi hal yang membuat pandangan buruk tentang *otaku* semakin berkembang luas. Seperti yang dialami oleh key informan kedua yang menyatakan bahwa kerabat dekatnya, dalam kasus ini adalah kakaknya pun ikut menilai bahwa kegiatan yang dilakukan oleh key informan kedua adalah hal yang sia-sia. Ketidak mampuan key informan kedua dalam menyampaikan tentang apa yang ia lakukan menjadi masalah utama munculnya stigma buruk yang hadir dalam pemikiran kerabatnya. Padahal ketika ia mau dan mampu untuk mengatakan hal terdalam tentang banyaknya pelajaran yang ia dapat dari menonton *anime*, pastilah timbul pemahaman yang dimiliki oleh kerabatnya tersebut.

⁸⁹ Lampiran 3 Key Informan 1

⁹⁰ Lampiran 4 Key Informan2

Dilain pihak, ada dukungan yang diberikan oleh kerabat kepada para narasumber. Dukungan yang diberikan pun bermacam-macam. Utamanya dukungan seperti disediakannya sumber daya untuk melakukan aktivitas menonton film *anime* adalah yang diberikan oleh kerabat dekat atau keluarga. Seperti yang dialami oleh key informan pertama berikut:

“Kalo dukungan sih, paling orang tua ngasih apa yang dia bisa aja. Kaya misalkan laptop untuk bisa terus nonton anime. Tapi orang tua juga kaya yang gue bilang tadi, berusaha ngingetin gue buat ngurangin kebiasaan gue nonton anime.”⁹¹

Adanya dukungan sumber daya yang diberikan oleh keluarga membuat aktualisasi sebagai seorang *otaku* akan semakin berkembang. Seperti yang dialami oleh key informan pertama yang menyebutkan bahwa ia mendapat dukungan financial dalam mewujudkan diri sebagai seorang *otaku* melalui media *cosplay*. Selain itu, pemberian media *laptop* pun dirasa sebagai sebuah hal yang kontradiksi ketika pihak keluarga meminta key informan pertama untuk mengurangi aktivitasnya sebagai seorang *otaku anime*. Karena dengan adanya fasilitas tersebut, aktivitas menonton film *anime* pun kemungkinan besar akan semakin terus menerus dilakukan oleh key informan pertama. Kembali lagi, hal yang bisa membatasi itu semua adalah sifat yang ada pada diri key informan pertama.

⁹¹ Lampiran 3 Key Informan1

Selain memiliki jalan cerita yang menarik, film *anime* pun menyajikan berbagai karakter dengan model rambut yang tertata rapi dengan bergaya *harajuku*, mata besar yang menarik, lekuk tubuh yang sempurna serta berbagai hal menarik lainnya. Sehingga para penikmatnya akan menaruh perhatian berlebih terhadap sebuah karakter dalam dunia *anime*. Begitupun yang terjadi dengan para narasumber. Mereka memiliki karakter idola yang mereka sukai. Faktor fisik, peran dalam sebuah judul, serta sifat yang dimiliki oleh sebuah karakter menjadi ukuran dalam penentuan karakter idola. Masing-masing *otaku* memiliki karakter *anime* yang berbeda-beda. Berikut kriteria karakter yang diidolakan oleh key informan pertama:

“Gue suka karakter di anime itu karakter yang kalem dan gak banyak omong. Jadi keliatannya cool banget. Kaya misalkan gue suka sama Zorro di anime One Piece. Karakter Zorro itu kalem dan sedikit bicara, tapi kerjaannya banyak. Dia itu diem-diem tapi nusuk.”⁹²

Sedangkan karakter yang disukai oleh key informan ketiga adalah sebagai berikut:

“ Kalo gue disuruh milih satu karakter, gue pilh Sakata Gintoki dari anime Gintama. Kalo dari animenya ya, dia itu anime yang nyeleneh. Anime itu yang ngebuat plot twist yang hebat. Sakata gintoki disana dia untuk ngelawak full. Kita akan ngakak terngakak ngakaknya lah sampai sakit perut keram-keram deh. Sedih, nangis. tegang, adrenalin ikut naik. Dan Sakata gintoki itu ya dibuat sama Authornya itu emang pas banget. Kalo lagi ngelawak ya dia ngelawak, tapi kalo untuk melindungi seseorang kuat banget. Dia padahal senjatanya cuma pedang kayu,

⁹² Lampiran 3 Key Informan 1

pedang kayu biasa ya tapi dia bisa ngalahin seratus orang itu bisa. Dan itu bisa dibilang idola juga. ⁹³

Key informan kedua pun memiliki sebuah karakter yang ia idolakan:

“ Sebenarnya gue ada banyak pilihan, tapi kalo disuruh pilih satu, gue pilih Oumashu dari anime Guilty Crown. Kalo dari cerita, dia itu orang yang lambat tapi ketika dalam situasi yang gawat yang mengancam buat dirinya, dia pun yang awalnya panik tapi ketika dalam situasi yang sama terus menerus dia belajar gimana caranya mengatasi situasi tersebut, bukan menghindari tapi bisa dia diatasi. Jadinya gue bisa belajar banyak dari karakter ini. ⁹⁴

Karakter favorit yang dimiliki oleh para key informan ini berbeda-beda. faktor yang membuat perbedaan ini kembali lagi kepada sifat yang dimiliki oleh key informan tersebut. Key informan pertama yang memiliki pembawaan yang tenang lebih memilih Zorro yang memiliki karakter yang kalem dan santai. Dalam analisis yang penulis lakukan, pemilihan karakter Zorro sebagai karakter idolanya didasarkan pada persamaan sifat yang mereka miliki. Persamaan sifat tersebut biasanya akan mudah untuk ditiru dan di internalisasikan oleh key informan pertama kedalam sifat yang ia miliki. Sehingga ia memiliki sesuatu untuk diimitasi dalam sifat aslinya.

Pada key informan ketiga yang menyenangi karakter Sakana Gintoki, hal ini sesuai dengan sifat yang semenjak kecil ia rasa sebagai sesuatu yang ia idam-idamkan. Kembali lagi kepada kesimpulan yang telah ditarik pada pernyataan sebelumnya, kegemaran key informan ketiga akan film animasi yang penuh nilai

⁹³ Lampiran 5 Key Informan 3

⁹⁴ Lampiran 4 Key Informan 1

kekeluargaan dan persahabatan, membawa key informan ketiga untuk mengidolakan karakter yang ia rasa memiliki sifat ‘melindungi’ orang yang ia sayangi seperti sifat yang ada didalam karakter Sakana Gintoki.

Tidak jauh berebeda dengan key informan pertama, pada key informan kedua yang menyukai karakter Oumashu dalam *anime Guilty Crown* pun lahir dari kondisi dimana ia membutuhkan sosok yang memiliki sifat mirip dengan sifat dirinya untuk dijadikan sebagai sifat rujukan yang akan ia internalisasikan kedalam sifat yang ia miliki. Dalam ilmu psikologi, hal ini disebut sebagai proses imitasi. Hal ini lahir dari adanya pengakuan dari key informan kedua yang merasa bahwa ia bukanlah seseorang yang mampu bergerak cepat dalam menghadapi masalah. Karena itulah ia merasa perubahan sifat positif yang dimiliki oleh Oumashu perlu ia jadikan sebagai rujukan agar ia pun bisa merubah sifat yang ia miliki seperti sifat yang berubah dalam karakter Oumashu tersebut.

Tidak semua kerabat dekat atau keluarga para *otaku* ini dapat memahami tentang apa yang mereka lakukan sebagai seorang *otaku*. Hal tersebutlah yang mengakibatkan berkembangnya tanggapan miring mengenai *otaku* itu sendiri. Berikut cara para key informan ketiga dalam menyakinkan kerabat tentang aktivitas *otaku* yang dijalannya:

“ Yaudah tarik nonton anime bareng. Atau dulu pernah sekali agak ekstrim. Waktu itu pernah engga sengaja dikelas SMA gitu ya, kan ada proyektor tuh ya. Temen lagi nyolok secara engga sadar temen ngeliat folder anime. “Wih ris, lo mah otaku amat sih.” Yaudah temen muter ya

*untungnya itu 'ecchi' tapi masih sedikit. Dan itu semua temen sekelas pada nonton bareng, ya untungya cowo semua gitu. Dan kata dia 'wah ris bagus'. Karena intisari ceritanya ada kekeluargaan segala macem, mereka bilang 'wah kita harus kaya gitu.' Gitu deh, jadi istilahnya kalo keras jangan dilawan sama keras deh. kalo orang keras kita lawan dengan tenang aja.*⁹⁵

Menggemari sesuatu dalam hidup ini adalah hal yang wajar dilakukan oleh sebagai seorang manusia. Kegemaran akan satu hal yang positif akan membawa pada satu tindakan yang tidak menyalahi aturan. Hal ini senada dengan apa yang diyakini oleh para *otaku*. Bahwasanya menjadi *otaku anime* tidak akan membawa kepada hal-hal yang menjerumuskan kepada hal-hal yang negatif. Seperti yang diungkapkan oleh key informan kedua:

*" Ini pilihan tepat kalo menurut gue. Melihat jaman sekarang yang berbahaya gini, anak muda jaman sekarang ini kan bahaya banget dengan keadaan global saat ini yang kultur masuk dari mana-mananya yang belum tentu jelas baik enggakya. Mending gue milih kultur ini dari otaku ini karena ya gak ngerugiin orang lain sejauh yang gue jalanin ini gue gak ngerugiin orang lain.*⁹⁶

Hal serupa pun diutarakan oleh key informan ketiga mengenai keputusannya untuk menjadi seorang *otaku*:

" Weeeh itu tepat banget daripada gue nonton sinetron. Anak SD aja jadi pacaran gara-gara ngeliat sinetron. Ya tepat gitu jadi otaku mah, alhamdulillah. soalnya dari cerita juga banyak mendidik banget banyak otaku yang mendidik eh bukan otaku, banyak anime-anime yang mendidik. Dan gue jadi seneng jadi otaku karena jadi otaku ini gue jadi punya sifat seperti ini. Karena baca manga atau karna nonton anime itu. "

Dari jawaban yang diberikan oleh key informan kedua, dapat diketahui bahwa ia merupakan seseorang yang pragmatis dalam menghadapi sesuatu. Hal

⁹⁵ Lampiran 5 Key Informan 3

⁹⁶ Lampiran 4 Key Informan 2

ini terlihat dari jawabannya yang mengatakan bahwa menjadi seorang *otaku anime* merupakan sesuatu yang negative ketimbang ia harus terombang-ambing dalam perkembangan jaman yang semakin berkembang ini. Yang dikatakan oleh key Informan kedua ini memang relative. Ketika ia memberikan pandangannya terhadap perkembangan jaman yang mengikuti kultur dari luar yang menurutnya semakin berkembang kearah yang kurang bersahabat, sedangkan ia pun mengikuti kultur yang belum tentu baik dimata masyarakat. Namun apapun pendapat yang diberikan, hal ini tentunya bergantung kepada bagaimana ia menjalankan kehidupannya sebagai seorang remaja yang menurutnya baik dan benar.

Pada key informan ketiga, ia menjabarkan bagaimana situasi hiburan yang ada di Indonesia ini yang menurutnya jauh dari kata layak untuk disaksikan oleh remaja. Menurutny, banyak sinetron yang tayang di layar televise sudah mulai merusak moral anak bangsa. Ia pun mengutarakan pendapatnya yang merasa beruntung ketika ia menjadi seorang *otaku*. Karena dari situlah ia bisamendapatkan kesenangannya dan sekaligus mendidik. Menurutny, film *anime* bisa mengajarkan nilai kehidupan yang bisa ia internalisasikan ketimbang ia harus memilih hiburan lainnya yang kurang mendidik.

Menonton *anime* secara berkelanjutan memang membawa dampak dari segi pengorbanan waktu yang dimiliki. Untuk mengakali itu semua, para *otaku* ini memiliki cara tersendiri untuk mengatasinya. Berikut penjelasan yang diberikan oleh key informan pertama:

“ Kalo soal itu sih ya pinter-pinter kita aja. Kaya misalkan kita nontonnya jangan pas dirumah lagi rame sama orang, ataupun pas lagi ada temen yang main. Jadi kan ada waktu yang bisa dibagi antara untuk ngejalanin hoby dan untuk bersosialisasi. ”⁹⁷

Cara lain yang ditempuh oleh key informan ketiga ini cukup efektif dilakukan dalam maksudnya untuk menjaga waktu yang dia miliki untuk berinteraksi dengan sesama. Berikut penuturannya:

“ Kalo Harits sendiri sih nonton anime itu emang nyita waktu, tapi bisa diakalin ko. Kaya misalkan kita nonton animenya pas malem-malem. Soalnya yang lebih nikmat sih nontonnya pas malem-malem, matiin lampu, orang udah pada tidur terus nonton sendiri, sepi. Asal jangan nonton hentai aja pada saat itu. Itu bahaya hahaha... ”⁹⁸

Menjadi seorang *otaku anime* dan menyaksikan *anime* yang memiliki durasi yang cukup panjang tiap judulnya, akan berdampak pada berkurangnya waktu yang dimiliki dalam hidupnya. Semua konsekuensi berkurangnya waktu untuk menyaksikan *anime* ternyata berdampak pada berkurangnya interaksi untuk sesama. Pada key informan pertama, ia menjaga waktu bersosialisasinya dengan cara membagi waktu yang tepat untuk menonton *anime* dan untuk kehidupan sosialnya. Hal ini ia rasa efektif ketika ada waktu yang senggang, maka ia akan menggunakannya untuk menyaksikan film *anime*. Namun ketika ada waktu untuk berkumpul dengan keluarga ataupun sahabat, maka ia akan memprioritaskan pikirannya untuk bersosialisasi dengan kerabat ataupun sahabatnya. Sehingga kehidupan sosialnya pun akan berjalan normal seperti biasanya.

⁹⁷ Lampiran 3 Key Informan 1

⁹⁸ Lampiran 5 Key Informan 3

Sedangkan pada key informan ketiga memiliki cara yang berbeda dalam memenuhi kebutuhan interaksinya sebagai seorang makhluk sosial. Seperti yang dijelaskan diatas, ia mengakui bahwa menyaksikan film *anime* memang menyita banyak waktu yang dimilikinya. Namun dengan menyaksikan film *anime* pada malam hari, ia rasa sebagai sesuatu yang bisa mengakali itu semua. Tapi ada konsekuensi yang harus ia terima dari cara ia menyaksikan *anime* pada malam hari. Yakni keterlambatan ia ketika harus bangun di pagi hari untuk berangkat kuliah. Tentunya ini menjadi resiko yang harus ia tanggung.

Untuk sebagian *otaku*, ada banyak hal positif yang bisa diraih ketika mereka menjadi seorang *otaku*. Hal ini tentunya terjadi ketika mereka tahu akan bakat dan potensi yang mereka miliki. Kebanggaan atau bahkan prestasi yang dicapai dalam dunia *otaku* pun dapat dibilang sebagai sebuah hal yang mengagumkan. Dibalik berbagai pandangan negatif tentang *otaku*, timbul juga sesuatu positif yang telah mereka capai, antara lain penuturan yang diucapkan oleh key informan pertama:

“ Prestasi sih belum ada. Tapi Alhamdulillah berkat gue suka sama dunia anime, terus gue suka cosplay, gue suka foto-foto dan gue suka datang ke J-Fest gitu, hampir tiap minggu ada aja cosplayer atau komunitas yang make gue buat jadi tukang foto mereka. Kadang-kadang gue gak perlu ngeluarin duit buat datang ke acara J-Fest, malahan gue dapet duit dari situ. Bangga aja dari hoby yang kita jalanin malahan bisa ngedatengin rejeki buat kita. ”⁹⁹

⁹⁹ Lampiran 3 Key Informan 1

Selain key informan pertama, key informan kedua pun mengungkapkan kebanggaan dia terhadap pencapaian yang ia capai selama menjadi seorang *otaku*. Berikut kisahnya:

“ Gue berhasil menjadi salah satu staff di salah satu fansubs di Tiramisu fansubs Indo. Yang termasuk fansubs bersarlah di Indonesia Dan itu prestasi yang positiflah. Ibaratnya itu bisa ngebantu skill gue untuk belajar bahasa Inggris karna gue belajar sesuai studi gue, selain itu juga gue ngebantu orang lain untuk memahami cerita dalam anime. Dan ketika orang nonton anime ‘apa ini subtitle inggris?’ Kan banyak orang Indonesia yang masih belum mengerti tentang bahasa inggris dan disitulah gue ngebantu mereka. ”¹⁰⁰

Pencapaian yang telah direngkuh oleh kedua key informan diatas menggambarkan adanya potensi untuk memiliki konsep diri yang positif. Karena kedua key informan diatas telah mengetahui apa saja yang menjadi kelebihan dari dirinya. Seperti key informan pertama yang menjelaskan bahwa ia bisa menjadi seorang yang diandalkan bagi individu ataupun komunitas untuk menjadi juru foto dalam rangkaian di sebuah *japan festival*. Selain skill yang terasah dan hoby yang dimiliki bisa berjalan beriringan, ada semacam kepuasan batin yang ia dapatkan. Karna pekerjaan yang terbaik yang bisa dimiliki oleh seseorang adalah pekerjaan yang lahir dari kesenangan yang ia sukai. Pengetahuan akan kelebihan dari apa yang ada didalam dirinya membawa ke informan pertama memiliki konsep diri sebagai seorang fotografer dan *otaku* yang baik.

¹⁰⁰ Lampiran 4 Key Informan 2

Tidak jauh berebda dengan key informan pertama, key informan kedua pun sadar akan potensi yang ada pada dirinya. Fakta yang penulis temukan dilapangan, ternyata pada tahun 2009 key informan kedua terdaftar sebagai mahasiswa jurusan agroteknologi di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Namun memasuki semester ke 4, ia merasa bahwa ia tidak cocok untuk belajar di jurusan ini. Pada tahun 2011 akhirnya ia mendaftar ulang di kampus yang sama dengan jurusan pendidikan bahasa inggris sebagai jurusan barunya. Hal ini ia lakukan karena ia merasa bahwa ia memiliki *passion* di jurusan ini. Seiring berjalannya waktu, ia mulai tertarik dengan dunia alih bahasa. Hal ini dipicu dari seringnya ia menyaksikan *anime* yang masih memiliki *subtitle* berbahasa inggris. Dipertengahan tahun 2014, ia mengajukan lamaran untuk menjadi seorang alih bahasa di Tiramisu Fansubs Indo. Hingga saat ini ia masih aktif sebagai seorang translator di Tiramisu Fansubs Indo. Kemampuan untuk mengenali potensi seperti yang dilakukan oleh key informan kedua ini merupakan perkembangan konsep diri yang positif. Terlepas dari apa yang orang lain pikirkan, key informan kedua juga mampu menjalankan hoby yang ia senangi sekaligus mengasah *skill* berbahasa inggris sesuai *study*-nya.

Berbagai harapan pun dilontarkan oleh para *otaku* sebagai sebuah keinginan yang akan dicapai. Harapan ini dijadikan sebagai sebuah tolak ukur untuk menjadi pribadi yang ideal yang dimiliki oleh para *otaku* ini. Hal ini tertuang dalam penjelasan yang diberikan oleh key informan ketiga:

“ Gue pengen nunjukin kalo otaku itu engga jelek. Caranya ya nunjukin dengan cara gue ngambil intisari dari anime-anime yang gue tonton. Kaya persahabatan atau friendship dari anime one peace yang melindungi sahabat-sahabatnya. Hal itu gue lakuin. Terus, kebaikan dari anime yang gue lupa judulnya. Mau dia dijahatin sama orang segimana jahatnya dia tetep baik terhadap orang. Mau dia di bully terus sama orang itu tapi saat orang yang ngebully dia ngebutuhin orang itu masih dibantu. jadi nilai kehidupan bisa diterapkan di kehidupan sendiri. ”¹⁰¹

Harapan yang dimiliki oleh key informan ketiga dalam banyaknya tanggapan miring tentang *otaku* berujung kepada keinginannya untuk menunjukkan kepada orang-orang terdekatnya tentang apa yang telah ia dapatkan dari kegiatan yang selama ini ia lakukan. Dalam kegiatannya sebagai penikmat film *anime*, ternyata banyak membawa ia kepada pengajaran hidup yang tersirat dari cerita *anime* yang ia saksikan. Pengajaran hidup yang ia dapatkan ternyata tidak hanya lahir dari kegiatan ia sebagai seorang mahasiswa, tapi sedikit banyaknya diberikan oleh intisari dari film *anime* yang ia saksikan. Dengan pengajaran yang ia dapat, ia berusaha untuk menginternalisasikan nilai-nilai positif tersebut kedalam dirinya agar bisa berguna bagi orang lain. Harapan yang diberikan oleh key informan ketiga diberikan agar tanggapan negative tentang *otaku* bisa lebih objektif. Karena tidak semua hal yang dilakukan oleh *otaku* merupakan hal yang negatif dan berbahaya bagi pranata sosial.

¹⁰¹ Lampiran 5 Key Informan 3

4.2.1 Peran *Society* dalam Memaknai Konsep Diri *otaku anime* di kota Serang

Pembentukan konsep diri seseorang dibentuk berdasarkan interaksi yang terjadi dengan manusia disekitarnya. Semakin sering seorang individu melakukan interaksi, dapat dipastikan individu tersebut memiliki cara yang tepat dalam bertindak. Lebih jauh lagi, individu tersebut akan paham akan potensi yang ada didalam dirinya. Individu tersebut mampu mengetahui kelebihan ataupun kekurangan yang ada pada dirinya. Dalam teori interaksionisme George Herbert Mead menyatakan bahwa faktor *society* merupakan salah satu hal penting yang mampu memberi makna atas individu yang menjadi anggotanya. Fokus *society* dalam teori interaksionisme simbolik ini adalah pada peran *significant others* dan *reference groups* yang mampu memberikan efek yang lebih besar ketimbang kelompok lainnya.

Menjadi seorang *otaku* merupakan pilihan yang secara sadar ataupun tidak, merupakan pilihan yang terarah dari pembentukan konsep diri oleh *significant others*. Sayangnya, banyak dari *significant others* dalam Penelitian ini masih belum memahami *otaku* sebagai sebuah tindakan yang berkelanjutan. Seperti yang dituturkan oleh informan pertama berikut:

“ Waduh, kalo bapak sih engga tau soal yang begituan. Baru tahu pas baca makalahnya ade.”¹⁰²

¹⁰² Lampiran 6 Informan 1

Hal senada pun dikatakan oleh informan kedua yang belum mengetahui makna *otaku*:

“ Jujur aja, ibu baru tahu tadi pas mas nya nanya ke Ibu. Sebelum-sebelumnya sih ibu engga tahu. Baru tahu sekarang-sekarang aja. ¹⁰³”

Ketidak-tahuan *significant other* dalam aktivitas menyaksikan film *anime* yang dilakukan anggota keluarganya menimbulkan suatu potensi yang dapat berkembang liar bagi pertumbuhan konsep diri yang terus berlangsung. Ketidak-tahuan yang meluncur dari informan pertama dan kedua ini lahir dari ketidak-adaaan komunikasi dan interaksi yang dilakukan antara *otaku* dengan *significant other*. Beberapa *otaku* mungkin memiliki hubungan yang kurang terbuka dengan keluarganya, sehingga interaksi pun minim untuk dilakukan. Dengan ketidak-tahuan tersebut, mengakibatkan tidak adanya kontrol yang tepat dalam memberikan batasan-batasan untuk aktivitas yang dilakukan oleh *otaku*. Entah batasan untuk mengurangi sesuatu yang kurang baik ataupun dukungan yang diberikan ketika aktivitas yang dilakukan oleh *otaku* itu merupakan hal yang positif.

Hal yang berbeda justru dilontarkan oleh *reference groups*. Banyak dari mereka telah memahami konsep dari *otaku*. Bahkan ada dari mereka yang turut serta menikmati film *anime*. Seperti yang dijelaskan oleh infoman keempat:

¹⁰³ Lampiran 7 Informan 2

“ *Otaku itu, orang yang punya minat besar terhadap komik, film, dan hal-hal yang berbau Jepang.* ”¹⁰⁴

Penjelasan lebih detailpun dijelaskan oleh informan keenam yang menjelaskan:

“ *Otaku itu seseorang yang suka sama dunia Jepang. Khususnya sangat menyukai film-film anime. Otaku itu orang yang dari segi pengetahuan paham banget akan kultur di Jepang.* ”¹⁰⁵

Berbeda dengan significant other, reference group sedikit banyaknya telah mengetahui makna *otaku*. Hal ini didasari perbedaan hubungan yang terjalin dengan significant other yang lebih tertutup dan terbatas, dengan hubungan reference group yang lebih terbuka dan fleksibel mengkiatkan arus informasi yang ada pada *otaku* akan mengalir lebih luwes kepada reference group. Sehingga dengan adanya ketebukaan tersebut dapat memberikan ruang kepada reference group untuk bisa masuk kedalam dunia *otaku* ini jauh lebih dalam ketimbang akses yang dimiliki oleh significant other. Akses tersebut bisa digunakan oleh reference group untuk memberikan batasan ataupun dukungan terhadap hal-hal yang dilakukan oleh *otaku anime*.

Memiliki kerabat yang memiliki kegemaran berlebih akan film *anime* merupakan hal yang tidak banyak ditemukan di tengah masyarakat kota Serang. Berbagai pendapat yang mendukung atau sedikit menentang pun menjadi cerminan bagaimana keadaan sebenarnya dari kelompok terdekat *otaku* terhadap

¹⁰⁴ Lampiran 9 Informan 4

¹⁰⁵ Lampiran 11 Informan 6

aktivitas yang dilakukan oleh *otaku* ini. Namun banyak dari *significant others* ini menganggap bahwa aktivitas yang dilakukan oleh *otaku* merupakan hal yang wajar. Seperti pendapat yang dilontarkan oleh informan kedua:

*“ Berry emang suka nonton film kartun. Kadang-kadang dia suka lupa waktu kalo udah nonton gitu. Ya kalo ibu sih cuma bisa ngeingetin biar dia enggak keablasan. ”*¹⁰⁶

Hal senada diungkapkan oleh informan ketiga:

*“Buat Ilham sih engga ngeganggu banget, masih bisa diwajarkan lah. Kan itu hobynya kaka. ”*¹⁰⁷

Pendapat positif akan kegiatan yang dilakukan oleh *otaku* pun datang dari informan keempat yang mengatakan:

*“ Mungkin, menonton anime buat Yudha itu, sebagai suatu hiburan. Kalau berlebih atau tidaknya itu sih balik lagi ke dirinya sendiri. ”*¹⁰⁸

Kemudian informan keenam mengatakan hal yang sedikit mendukung:

*“ Pendapat gue sih itu merupakan hal yang baik, karena kalau kita lihat ke sekeliling kita udah banyak bermunculan budaya-budaya yang justru membuat kita sebagai remaja malah hancur dari segi pergaulan. ”*¹⁰⁹

Berbagai pendapat yang meluncur dari mulut informan merupakan gambaran yang terjadi didalam sebuah proses pembentukan konsep diri yang terjadi pada *otaku anime*. Pendapat tersebut nantinya akan menjadi cerminan bagaimana *otaku anime* dapat memandang tentang makna *otaku* dari sudut pandang orang lain. Pada hakekatnya, umpan balik yang berupa pendapat,

¹⁰⁶ Lampiran 7 Informan 2

¹⁰⁷ Lampiran 8 Informan 3

¹⁰⁸ Lampiran 9 Informan 4

¹⁰⁹ Lampiran 11 Informan 6

masukannya ataupun kritik itulah yang sedikit demi sedikit membangun persepsi positif ataupun negative tentang konsep diri sebagai seorang *otaku*. Pendapat informan ketiga yang masih mewajarkan aktivitas kerabatnya dalam menjalankan aktivitasnya dan pendapat informan kedua yang mulai memberikan masukan untuk mengurangi aktivitas yang dilakukan anggota keluarganya merupakan rangkaian yang terus berdampak pada minat yang dijalani oleh *otaku anime*. Begitupun dukungan yang mengalir dari teman terdekat yang memberikan ‘lampu hijau’ dalam menjalankan aktivitasnya akan membawa *otaku anime* dalam kelanjutan aktivitas yang sedang mereka gandrungi. Sehingga dapat ditarik benang merah dalam jawaban-jawaban yang mereka berikan bahwa baik dukungan ataupun pencegahan yang diberikan oleh *society* terhadap *otaku anime* akan membawa mereka pada kelanjutan aktivitas yang sedang mereka gandrungi saat ini.

Seperti analisa diatas, proses pembentukan konsep diri *otaku anime* yang terjadi merupakan sebuah rangkaian yang panjang. Beberapa indikasi awal terbentuknya sifat *otaku* sudah mulai terlihat ketika *otaku* masih menginjak usia dini. Banyaknya film kartun yang tayang setiap hari minggu pada akhir tahun 90-an menjadi pintu gerbang untuk masuk kedalam kesenangan akan tontonan film animasi. Berikut proses awal terbentuknya minat *otaku anime* akan tayangan film animasi yang dituturkan oleh *significant others* dan *reference groups*:

Informan kedua menuturkan:

“ Nonton anime itukan udah jadi kebiasaan Berry sejak kecil, jadi kalo sampe sekarang masih suka ya memang disitu mungkin hobby nya. Dulu Berry dan saya memang suka film-film kartun. Dulu, kalo hari minggu kita sering nonton kartun bareng. Kalo dulu kan, tiap hari minggu pasti banyak tuh film kartun di TV. Ya mungkin dari situlah dia bisa jadi otaku sampe sekarang. ”¹¹⁰

Informan kelima pun menuturkan hal yang sama, bahwa:

“ Dulu sih, Berry sering beli DVD sama komik-komik gitu. Eh gataunya terus dibawa sampe sekarang. Kalo dulu dia suka nonton kartun di DVD player kalo sekarang sih lebih sering nonton di laptop. ”¹¹¹

Penjelasan yang diberikan oleh reference group dan significant other tentang proses bagaimana pecinta film animasi ini berkembang menjadi seorang *otaku anime* tidak jauh berbeda. Informan kelima menuturkan bahwa kebiasaan menonton film animasi yang dilakukan oleh sahabatnya tersebut mulai ia lihat semenjak mereka masih kecil. Jumlah film animasi yang tayang pada era tahun 90-an memang sangatlah banyak. Film animasi dapat ditemukan dengan mudah pada hari minggu pagi hingga menjelang siang. Selain *genre* yang bermacam-macam, film animasi *striping* pun menjadi alasan mengapa setiap hari minggu anak-anak pada era itu memilih menghabiskan waktu berjam-jam untuk menyaksikan layar kaca. Rutinitas yang key informan kedua dan informan kelima lakukan setiap hari minggu ini membawa dampak ‘ketergantungan’ akan tontonan film animasi hingga key informan kedua ini menginjak usia dewasa.

¹¹⁰ Lampiran 7 Informan 2

¹¹¹ Lampiran 10 Informan 5

Sedangkan menurut penuturan significant other, perilaku sebagai seorang *otaku anime* yang tampak pada anggota keluarganya mulai terlihat semenjak anggota keluarganya tersebut mulai sedikit demi sedikit mengumpulkan uang jajan yang ia miliki untuk membeli kepingan DVD tentang film animasi. Seiring perkembangan zaman, aktivitas menonton film animasi pun mulai ia lakukan dengan cara yang lebih modern, yakni menyaksikan film animasi lewat media laptop. Menyaksikan film animasi lewat laptop ini rupanya semakin menjadikan key informan kedua semakin mencintai dunia *otaku anime*. Karena kontrol yang dapat diberikan oleh keluarga cenderung menjadi lebih longgar. Hal ini dikarenakan keluarga tidak dapat memberikan pengawasan yang lebih intensif terhadap aktivitas yang dilakukan oleh anggota keluarganya tersebut.

Otaku dan *anime* merupakan sebuah hal yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Kegiatan menyaksikan *anime* merupakan aktivitas yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan seorang *otaku anime*. Kelompok *significant others* dan *reference groups* menyatakan bahwa kegiatan menyaksikan film *anime* merupakan kegiatan yang sulit dilepaskan dari kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh *otaku anime*. Seperti yang dituturkan oleh informan pertama dan informan kedua sambil melontarkan candaan

“Coba ade tanya ke Yudha, berapa jam sehari dia nonton film kartun. Dia itu seneng banget sama nonton film kartun.”¹¹²

¹¹² Lampiran 6 Informan 1

“ Penting banget buat Berry, kayanya sehari engga nonton kartun bisa pusing kepala dia. ”¹¹³

Candaan yang sama pun terlontar dari mulut informan keenam yang mengatakan:

“ Menonton anime bagi Haris itu udah kaya minum obat yang tiga kali sehari. Dia engga mungkin seharipun melewati hari tanpa menonton film anime. Kalau engga nonton anime bisa sakit dia hahahaha... ”¹¹⁴

Informan keempat memiliki jawaban sendiri:

“ Menonton anime itu kan sebagai hiburan buat Yudha. Jadi, kalau misalkan dia menonton anime berarti dia sedang memburuhkan hiburan. Dan hiburan itu penting buat manusia. ”¹¹⁵

Menyaksikan film *anime* merupakan sebuah rutinitas yang mesti *otaku anime* ini lakukan setiap harinya. Penuturan yang diberikan tentang betapa pentingnya menyaksikan film *anime* bagi para *otaku* menggambarkan sebuah tingkat candu yang membuat *otaku anime* di kota Serang ini sulit untuk tidak menyaksikan film *anime*. Meskipun jawaban yang diberikan oleh informan sedikit mengandung unsur candaan, namun ada hal pelik dibalik candaan yang mereka lontarkan. Karena semakin terlenanya *otaku anime* dalam tontonan yang mereka saksikan, maka mereka akan semakin sulit pula untuk bisa lepas dari candu film *anime* yang memang *otaku* ini gemari. Seperti informan pertama yang mengatakan bahwa ia sudah tidak bisa menghitung seberapa sering key informan pertama menghabiskan berapa judul *anime* dalam sehari. Begitupun informan

¹¹³ Lampiran 7 Informan 2

¹¹⁴ Lampiran 11 Informan 6

¹¹⁵ Lampiran 9 Informan 4

kedua dan keenam yang mengungkapkan jika kerabat mereka tidak menyaksikan film *anime* dalam sehari, maka kerabatnya tersebut merasa ada yang kurang dalam aktivitasnya. Hal ini jelas menggambarkan sebuah tingkat candu yang begitu kuat dari aktivitas *otaku anime* akan tontonan yang mereka gemari.

Pada informan keempat, ia menjelaskan bahwa dengan menyaksikan film *anime*, key informan pertama mendapatkan hiburan dari aktivitasnya tersebut. Karena menurutnya salah satu cara untuk mendapatkan hiburan yang cocok untuk sahabatnya tersebut adalah dengan cara menyaksikan film *anime*. Menurutnyapun, aktivitas yang sahabatnya lakukan tersebut merupakan kegiatan manusiawi yang memang biasa untuk dilakukan.

Kegiatan menyaksikan film *anime* merupakan aktivitas yang utamanya dilakukan sendiri dan membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk menyelesaikan satu judul *anime*. Selain itu, stereotip masyarakat yang masih beranggapan bahwa film kartun ataupun animasi merupakan film yang utamanya disajikan untuk anak-anak saja. Hal ini tentunya menjadi sebuah hal yang menarik ketika aktivitas tersebut terjadi ditengah-tengah masyarakat kota Serang yang kental akan budaya silaturahmi. Berikut pendapat informan kedua dalam menyikapi hal tersebut:

“Sebenarnya sih engga sesuai. Tapi kegiatan yang Berry lakuin itu engga negatif-negatif bangetlah. Apalagi sampe yang ngebahayain orang lain.”¹¹⁶

Pendapat yang menjelaskan bahwa sebenarnya aktivitas yang dilakukan oleh *otaku* sedikit melenceng dari kebiasaan masyarakat pun diutarakan oleh informan kelima yang menyatakan:

“Masyarakat kota Serang itukan engga bisa dilepasin dari kehidupan yang penuh silaturahmi. Sedangkan, kegiatan si Berry itu menonton anime yang terbiasa sendiri, jadi agak engga sesuai sih sama kebiasaan itu.”¹¹⁷

Aktivitas *otaku anime* yang mengurung diri dengan menyaksikan film *anime*, hal ini akan membawa individunya kedalam keadaan diri yang *introvert*. Hal tersebut tentunya akan berbenturan dengan keadaan sosial yang ada di kota Serang. Pada dasarnya, masyarakat di kota Serang memang sejak dahulu kala sudah sangat kental dengan kehidupan sosialnya. Begitupun dengan kehidupan beragamanya yang disematkan pada jargonnya “Serang Bertaqwa”. Kehidupan sosial dan beragama inilah yang menjadi pakem dari kehidupan masyarakatnya.

Informan kedua menyatakan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh anggota keluarganya tersebut bukanlah suatu hal yang melanggar norma yang ada dimasyarakat. Karena apa yang anggota keluarganya lakukan tidak merusak pranata sosial yang ada. Selain itu juga tidak akan ada yang dirugikan dari kegiatan yang dilakukan dari menyaksikan film *anime*. Namun hal yang berbeda

¹¹⁶ Lampiran 7 Informan 2

¹¹⁷ Lampiran 10 Informan 5

dilontarkan oleh informan kelima yang menyatakan bahwa apa yang dilakukan oleh sahabatnya sedikit keluar dari kebiasaan masyarakat kota Serang. Kebiasaan untuk menyendiri itulah yang ia rasa kurang pas ketika dilakukan ditengah kota yang penuh dengan interaksi antarsesama seperti di kota Serang.

Seorang *otaku* yang menghabiskan waktu menyendiri untuk menyaksikan film *anime* diharapkan untuk bisa terus melakukan interaksi dengan masyarakat diluar kelompoknya. Berikut pendapat informan kedua selaku *significant others* dan informan keempat selaku *reference groups* dalam menanggapi hal tersebut:

“ Kalo Ibu sih biasanya, nyuruh si Berry buat keluar dan main sama temen-temennya jadi jangan bisanya cuma nonton doang. ”¹¹⁸

“ Menurut saya, Yudha harusnya bisa mementingkan kehidupannya dengan teman ataupun keluarganya. Karena, kalau dia terus-terusan menonton film anime masyarakat malah curiga kalau dia punya kelainan. ”¹¹⁹

Pendapat mengenai kegiatan *otaku anime* yang secara berkala menyaksikan film *anime* sehingga mengurangi interaksi dengan sesamanya pun ditanggapi senada oleh kedua kelompok ini. Jika informan kedua menyatakan bahwa ia cenderung menyuruh anggota keluarganya tersebut untuk keluar dari zona nyamannya dan melakukan interaksi dengan teman sebayanya, informan keempat pun menyatakan bahwa sahabatnya juga harus mementingkan kehidupan sosialnya. Lebih jauh, informan keempat menyatakan jika sahabatnya tersebut terus berada di zona nyamannya sebagai seorang *otaku*, maka akan timbul

¹¹⁸ Lampiran 7 Informan 2

¹¹⁹ Lampiran 9 Informan 4

persepsi negative yang akan dilekatkan oleh masyarakat akibat perilaku yang terus dilakukannya tersebut. Persepsi masyarakat tersebut bukanlah sebuah hal yang salah karena *otaku anime* terus menyaksikan film *anime* dan terus mengurung diri.

Harapan untuk menjadi individu yang lebih baik disematkan oleh para kerabat dekat kepada *otaku anime* agar mereka bisa menggali nilai positif dari kegiatan yang mereka lakoni. Hal ini tentunya menjadi sebuah motivasi yang diberikan oleh para kerabat agar ada nilai positif yang dimiliki oleh *otaku anime* ini terus berkembang. Berbagai harapan yang muncul antara lain diungkapkan oleh informan pertama:

“ Harapan Bapak sih, semoga kegiatan dia untuk nonton film kartun ini engga dijadiin kegiatan utama untuk dia. Soalnya kan, banyak hal yang lebih penting buat Yudha lakuin. ”¹²⁰

Sedangkan informan kelima dan informan keenam berharap bahwa sahabat mereka tidak terlalu memprioritaskan kegiatan menonton *anime*, namun lebih fokus kepada kuliahnya.

“ Harapan buat si Berry sih supaya, dengan menjadi otaku ini ada sesuatu prestasi yang bisa dicapai. Entah itu, yang berhubungan dengan otaku ataupun kehidupan dia sebagai mahasiswa. ”¹²¹

“ Harapannya kaya yang gue bilang sebelumnya gue sih berharap kalo si Haris bisa lebih terbuka kepada orang-orang dan si Haris bisa fokus ke kuliahnya. ”¹²²

¹²⁰ Lampiran 6 Informan 1

¹²¹ Lampiran 10 Informan 5

¹²² Lampiran 11 Informan 6

Menjadi seorang *otaku anime* bukanlah hal yang negative, namun juga tidak selamanya positif. Harapan yang kelompok *society* ini berikan, sepenuhnya adalah sebagai sebuah dukungan ataupun motivasi agar *otaku anime* bisa menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya. Seperti yang terlontar dari informan pertama yang menyatakan bahwa ia berharap kegiatan menyaksikan film *anime* sebagai seorang *otaku anime* hendaknya dikurangi. Informan pertama beranggapan bahwa masih ada hal penting yang dapat key informan pertama lakukan. Hal ini dikarenakan key informan pertama merupakan anak lelaki satu-satunya yang informan pertama miliki. Wajar saja ketika harapan ini muncul, mengingat ada beban berat yang menunggu key informan pertama sebagai tulang punggung keluarga kelak.

Informan kelima dan keenam melontarkan harapan yang sama agar key informan kedua dan ketiga bisa fokus pada pendidikannya. Lebih mendetail, informan kelima lebih menekankan pada perlunya prestasi yang dicapai oleh key informan kedua. Sedangkan informan keenam berpesan agar key informan ketiga bisa lebih terbuka kepada orang lain tentang kegiatannya sebagai seorang *otaku anime*. Hal ini dimaksudkan agar tidak timbul persepsi negative kepada diri key informan ketiga.

Berkurangnya waktu untuk berinteraksi dan cenderung untuk menyendiri merupakan kecenderungan yang dilakukan oleh *otaku anime*. Beberapa perubahan yang tampak pun diungkapkan oleh *significant others* dan *reference groups*.

Berikut kecenderungan yang berubah dari *otaku anime* yang diutarakan oleh informan kedua:

“ Ada perubahan dari Berry. Berry jadi lebih suka diem sendiri dikamar sambil nonton film kartun. Tapi yang lebih bahaya sih, dia jadi sering lupa makan. Nanti dia jadi kurus lagi. Hehehe... ”¹²³

Sedangkan perubahan yang ada pada key informan pertama, membuat sang ayah, informan pertama merasa kebingungan:

“ Kalo perubahan secara fisik sih ada. Dia jadi suka pake pakaian yang aneh-aneh kalau mau kumpulsama temen-temennya. Kaya pake pakaian naruto lah, atau apalah yang Bapak sendiri juga bingung. ”¹²⁴

Informan ketiga menjelaskan perubahan yang terjadi pada kakaknya:

“ Perubahan yang bisa Ilham liat dari kakak sih, dia jadi makin sering begadang buat nonton anime. ”¹²⁵

Lalu informan keenam merasa ada perubahan yang terjadi dengan persahabatannya dengan key informan ketiga:

“ Kalau dari segi persahabatan sih kita jadi lebih akrab satu sama lain. Kita sering banget tuker-tukeran film anime. Dan yang lebih asik lagi kita bisa tuker-tukeran anime yang menurut kita punya cerita yang ‘epic’. ”¹²⁶

Perubahan yang dirasakan oleh kelompok *society* ini lahir dari adanya perkembangan dan perubahan *self* yang terjadi pada *otaku anime*. Berbagai cara yang dilakukan oleh *otaku anime* dalam mewujudkan diri sebagai seorang *otaku* mengakibatkan perubahan tingkah laku dan sikap. Informan kedua menuturkan

¹²³ Lampiran 7 Informan 2

¹²⁴ Lampiran 6 Informan 1

¹²⁵ Lampiran 8 Informan 3

¹²⁶ Lampiran 11 Informan 6

bahwa anggota keluarganya tersebut menjadi lebih penyendiri dikamar. Pada informan ketiga ia merasakan bahwa semenjak menjadi *otaku anime*, kerabatnya menjadi lupa waktu sehingga waktu tidurnya digunakan untuk menyaksikan film *anime*. Beberapa pendapat tersebut mengindikasikan timbulnya konsep diri yang negative. Sedangkan pada informan pertama, ia mulai merasa kebingungan ketika key informan pertama mulai berdandan ala kartun jepang yang menurutnya itu adalah hal yang aneh untuk dilakukan. Kembali lagi, pandangan mengenai perubahan tersebut lahir dikarenakan kurangnya komunikasi yang terjalin antara *otaku anime* dengan keluarganya. Sehingga lahirlah pandangan yang tidak dapat ditafsirkan oleh significant other.

Setelah lahirnya pandangan tentang kerabat mereka mengenai pilihannya untuk menjadi seorang *otaku anime*, *society* masih tetap memberikan dukungannya kepada kerabatnya. Dukungan yang diberikan pun berbeda-beda. Informan pertama memberikan dukungannya melalui pemberian kebebasan untuk melakukan aktivitasnya. Seperti penuturannya berikut:

“ Dukungannya ya paling Bapak cuma bisa ngedukung dia aja kalo emang yang dia lakuin engga ngebahayain dan bisa bikin dia seneng. Ya tapi bapak juga masih suka ngingetin dia buat bisa bedain mana yang baik dan buruk. Bapak sih cuma bisa ngedukung gitu doang. ”¹²⁷

Sedangkan pada informan keenam memberikan dukungan dengan cara yang berbeda seperti berikut:

¹²⁷ Lampiran 6 Informan 1

“ Kalo dukungan, gue sering tuh ngerekomendasiin anime yang epic buat dia tonton. Abis itu Harits juga suka minta minta anime tuh ke gue. Jadi kita saling dukung lewat barter anime sih. ”¹²⁸

Bentuk dukungan yang diberikan oleh kedua informan ini sangatlah berbeda. Pada informan pertama memberikan dukungannya lewat pemberian kebebasan bagi anggota keluarganya dalam melakukan aktivitas. Tentunya ia terus memberikan wejangan agar anggota keluarganya tersebut bisa menentukan mana yang baik ataupun yang buruk. Sedangkan pada informan keenam memberikan dukungan lewat saling bertukar informasi ataupun bertukar film *anime* yang dirasa cocok untuk direkomendasikan. Hal ini tentunya akan membawa *otaku anime* untuk semakin larut dalam dunia ini.

Ketika para *otaku* asyik dengan tontonan *anime* yang mereka saksikan, maka akan timbul penilaian yang dilakukan oleh *significant others* dan *reference groups*. Ada penilaian tentang perkembangan yang positif yang dirasakan oleh *significant others* dan *reference groups* maupun perkembangan negatif tentang kerabat mereka yang memilih untuk menjadi seorang *otaku*. Seperti penuturan tentang perkembangan positif yang informan pertama rasakan:

“ Hal positif yang Bapak lihat sih dia, engga ikut-ikutan kedalam pergaulan bebas kaya anak-anak jaman sekarang. Seenggaknya itu sih yang bisa Bapak tangkap. ”¹²⁹

Berbagai hal positif pun turut dirasakan oleh informan keempat dan kelima. berikut penjabarannya:

¹²⁸ Lampiran 11 Informan 6

¹²⁹ Lampiran 6 Informan 1

“ Hal yang positif yang Yudha dapet itu antara lain pergaulan dia yang semakin luas, dan yang saya lihat sih dia jadi punya kesibukan lain yang bikin dia semangat untuk menjalani hidup. ”¹³⁰

“ Dengan dia menjadi otaku ini, dia bisa menemukan wadah yang tepat untuk menyalurkan kesenangannya itu. Soalnya setau saya komunitas Dokuritsu itu bukan komunitas yang menjerumuskan pada hal yang buruk. ”¹³¹

Lebih rinci, informan keenam pun menjabarkan tentang perubahan positif yang ia rasakan dari perkembangan sifat key informan ketiga:

“ Mungkin, ada beberapa sisi positif yang ia dapat dari menonton anime ini. Kaya misalkan, dia belajar nilai-nilai kehidupan dari cerita-cerita yang ada difilm anime. Kaya misalkan dia belajar tentang nilai-nilai persahabatan dan cara jadi individu yang baik kaya karakter-karakter di film anime. ”¹³²

Secara keseluruhan, informan keempat dan kelima menyatakan bahwa perkembangan positif yang mereka dapat rasakan dari perubahan sahabat mereka adalah semakin meluasnya pergaulan sahabat mereka. Lebih rinci, informan kelima menjelaskan bahwa dengan bergabungnya key informan kedalam komunitas *Dokuritsu*, ada sisi positif yang akan berkembang dari diri key informan kedua. Hal senada yang diucapkan oleh informan pertama yang mengutarakan bahwa anggota keluarganya yang memilih untuk menjadi seorang *otaku anime* lebih terjamin secara pergaulannya ketimbang ia harus ikut arus perkembangan jaman yang semakin bebas.

¹³⁰ Lampiran 9 Informan 4

¹³¹ Lampiran 10 Informan 5

¹³² Lampiran 11 Informan 6

Sementara itu, informan keenam merasakan bahwa key informan ketiga menjadi seorang individu yang mampu menerapkan nilai-nilai yang terselip didalam sebuah judul *anime*. Karena, melalui *anime* ini lah ia berpendapat bahwa sahabatnya tersebut dapat mempelajari nilai-nilai persahabatan. Sehingga informan keenam merasa bahwa key informan ketiga lebih bisa menghargai arti dari persahabatan yang mereka jalani.

Dilain sisi, selain perilaku positif yang timbul, kadang juga melahirkan sebuah sisi negatif. Berikut informan pertama menjabarkan sisi negatif yang ia rasakan ketika key informan pertama memilih untuk menjadi seorang *otaku*:

*“ Kalo hal negatif-nya, dia itu malah jadi lebih 'usreg' sendiri pas lagi nonton film kartun. Ya semoga aja, kebiasaan itu bisa dikurangin lah sedikit demi sedikit. ”*¹³³

Hal senada pun diungkapkan oleh informan kelima yang megatakan:

*“ Kalau hal negatif-nya, mungkin banyak waktu yang dia punya jadi banyak terbuang akibat kebiasaan dia menonton film anime. ”*¹³⁴

Setelah perkembangan perilaku positif, ternyata ada perkembangan perilaku negative yang *society* juga rasakan ketika kerabat mereka memilih menjadi seorang *otaku*. Informan pertama menjelaskan bahwa key informan pertama menjadi lebih asyik dengan dunianya. Semenjak menjadi *otaku*, anggota keluarganya tersebut menjadi lebih tenggelam kedalam cerita yang ada didalam film *anime*. Pandangan serupapun keluar dari mulut informan kelima yang

¹³³ Lampiran 6 Informan 1

¹³⁴ Lampiran 10 Informan 5

menyatakan bahwa waktu yang sahabatnya miliki menjadi banyak terbuang akibat secara terus menerus menyaksikan film *anime*. Hal ini tentunya menjadi sebuah konsekuensi ketika key informan pertama memilih untuk menjadi seorang *otaku anime*, maka ia akan menghabiskan sumber daya yang ia miliki seperti uang dan waktunya untuk menyaksikan film *anime*.

4.3 Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini, penulis akan menjabarkan pertanyaan yang telah dijabarkan pada bagian rumusan masalah masalah yaitu bagaimana konsep diri *otaku anime* di kota Serang.

Perbedaan tentang pendapat konsep diri sebagai seorang *otaku anime* melahirkan sebuah perbedaan, seperti yang diungkapkan oleh narasumber Harits dan narasumber Berry. Berry mengungkapkan bahwa konsep diri *otaku* adalah sebagai berikut:

*“ Kalo lo nanya begitu ya tentunya gue otaku. Kalo lo Tanya gue sejauh mana gue otaku, ya gue doyan anime, gue doyan cosplay, gue doyan hal-hal yang berbau jepang. ”*¹³⁵

Dari pendapat yang diungkapkan oleh Berry, jelas konsep diri seorang *otaku* bagi Berry merupakan sebuah deklarasi atas apa yang telah ia lakukan selama ini. Kegiatannya yang terus menerus menyaksikan film *anime*

¹³⁵ Lampiran 4 key informan 2

membawa dia kepada satu titik bahwa dia merasa bahwa dia adalah seorang *otaku*.

Sedangkan Harits memiliki pandangan yang berbeda, bahwa konsep diri sebagai *otaku* merupakan pemberian julukan oleh orang lain. Seperti yang dijelaskan sebagai berikut:

“ Kalo menurut gue sih sebenarnya *otaku* itu adalah judge sendiri orang-orang luar yang gak mengenal anime yang cuma bisa nonton-nonton doang, mereka menjudge orang yang lebih sering nonton anime atau yang lebih mendalami adalah sebagai seorang *otaku*. Ya itulah sebabnya kita dianggap sebagai seorang *otaku*.¹³⁶”

Harits berpandangan bahwa ia memang sangat menyukai kegiatan menyaksikan film *anime* secara terus menerus. Namun pemberian *labeling otaku* pada dirinya oleh orang lain merupakan sebuah bonus dari apa yang selama ini dia lakukan. Jadi makna *otaku* itu memang ia rasa sebagai sebuah pemberian atas apa yang telah ia lakukan selama ini.

Perbedaan tentang konsep diri seorang *otaku* yang merupakan sebuah pengakuan atau sebuah pemberian julukan oleh orang lain ditengahi oleh pendapat Deddy Mulyana. Ia menjelaskan bahwa “konsep diri adalah pandangan kita mengenai siapa diri kita, dan itu hanya bisa kita peroleh lewat informasi yang diberikan orang lain kepada kita.”¹³⁷

¹³⁶ Lampiran 5 key informan 3

¹³⁷ Deddy Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2005, halaman 7

Selanjutnya George Herbert Mead menjelaskan dalam teori interaksionisme simbolik, bahwa ada tiga poin utama dalam teorinya tersebut, antara lain *mind*, *self* dan *society*. Ketiga poin tersebut merupakan hasil dari sebuah proses yang lahir dari adanya komunikasi yang dilakukan oleh individu. Komunikasi yang dilakukan tersebut, terdapat interaksi antar individu yang membutuhkan simbol-simbol sebagai alat untuk saling bertukar pesan. Simbol-simbol pesan tersebut dapat berbentuk verbal maupun nonverbal. Pesan-pesan tersebut tentunya mengandung makna yang dimengerti oleh individu-individu yang berinteraksi di dalam sebuah proses komunikasi tersebut. Dari situlah teori interaksionisme simbolik lahir.

Kategori-kategori diatas merupakan aspek-aspek yang berbeda dari proses umum yang sama yang disebut tindakan sosial. Ini merupakan sebuah kesatuan tingkah laku yang tidak dapat dianalisis kedalam bagian-bagian tertentu. Tindakan saling berhubungan dan dibangun seumur hidup. Tindakan dimulai dengan sebuah dorongan; melibatkan persepsi dan penunjukan makna, repetisi mental, pertimbangan alternatif, dan penyempurnaan¹³⁸

Berdasarkan tiga konsep yang diungkapkan oleh Mead, yakni pikiran, diri sendiri dan masyarakat maka dapat dijabarkan proses konsep diri yang terjadi pada *otaku anime* sebagai berikut:

¹³⁸ Stephen W. Littlejohn & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi : Theories of Human Communication*, Penerbit Salemba Humanika, Jakarta, 2009, halaman 232

4.3.1 Pikiran (mind)

Pikiran adalah mekanisme penunjukan-diri (*self-indication*), untuk menunjukkan makna kepada diri sendiri dan kepada orang lain. Pikiran menghasilkan suatu bahasa isyarat yang disebut simbol. Simbol-simbol yang mempunyai arti bisa berbentuk gerak gerik atau gesture tapi juga bisa dalam bentuk sebuah bahasa. Pikiran ini jugalah yang merupakan anugrah yang dapat digunakan untuk menganalisis makna sosial yang sama. Yang dimana anugrah pikiran ini harus dapat dipergunakan dan dikembangkan melalui interaksi dengan individu lain. Karena dengan banyak melakukan interaksi, seseorang akan dapat lebih banyak mengenal simbol yang berupa gerak gerik atau gesture, kata-kata, bahasa, dan berbagai simbol universal lainnya.

Para awalnya, orang-orang yang suka akan tontonan film animasi belum merasa bahwa dia adalah seorang *otaku anime*. Mereka hanya berpikir bahwa kegemaran mereka terhadap tontonan film animasi ini adalah sebuah kegiatan menonton biasa, meskipun dari kuantitas waktu memang cukup banyak digunakan. Hal ini dikarenakan pikiran mereka belum memahami makna lebih dalam dari kata '*otaku*'.

Tampilan dari karakter yang ada didalam film *anime* yang begitu sempurna dengan rambut yang tertata rapi dengan bergaya *harajuku*, mata besar yang menarik, lekuk tubuh yang sempurna serta berbagai hal menarik yang dimiliki oleh sebuah karakter dalam dunia *anime* dapat dengan mudah menarik para *otaku* ini untuk terus menaruh kecintaannya terhadap film *anime* dan terus membujuk mereka agar memunculkan citra positif dari makna *otaku*.

Pengetahuan mereka akan makna *otaku* merupakan sebuah proses pencarian yang dilakukan dengan adanya interaksi dengan lingkungan sekitar. Kebanyakan dari mereka baru menyadari makna dari *otaku* ini dari *reference groups* yang membantu memberi makna dari kegiatan yang mereka lakukan. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh narasumber Berry:

“... *Gue pikir, gak ada yang namanya penyebutan khusus buat orang-orang yang suka sama film anime. Gue juga baru tau dari anak-anak ini.*”¹³⁹

Ketika seorang individu mengetahui berbagai macam simbol-simbol yang ada, maka selanjutnya individu tersebut berpikir melalui situasi yang ada. Kemudian individu tersebut

¹³⁹ Lampiran 4 key informan 2

mengidentifikasi, menamai, dan memaknai simbol tersebut secara konsensus. Selanjutnya individu tersebut menanamkan kedalam memorinya untuk lebih memperkaya simbol-simbol yang ada disekitarnya. Pada poin ini, *otaku* berusaha untuk mengidentifikasi tentang apa saja hal-hal yang bisa dilakukan oleh seorang *otaku*, mereka mulai menamai apa yang menjadi kegiatan mereka, dan mulai memaknai bagaimana seorang *otaku* bertindak.

Pada tahapan akhir dari proses berpikir ini, ketika *otaku* mulai memahami makna '*otaku*', mereka mulai menafsirkan tindakan verbal dan nonverbal secara rutin dan berkala. Sehingga mereka akan mulai menentukan akan dibawa ketahap mana aktivitas mereka ini. Ada dua pokok dari pilihan tersebut. Mulai mengurangi atau bahkan berhenti melakukan aktivitas menonton film *anime* secara berkala karna berbagai stigma negatif yang berkembang ditengah masyarakat atau terus untuk menonton film *anime* dan mendeklarasikan diri sebagai seorang *otaku*. Seperti yang dijelaskan oleh Little John, Jika remaja merasa tidak layak secara sosial, mereka dapat menarik

kembali dan selanjutnya memperkuat gambaran tentang ketidakcukupan mereka¹⁴⁰.

4.3.2 Diri Sendiri (*Self*)

Cooley mendefinisikan diri sebagai sesuatu yang dirujuk dalam pembicaraan biasa melalui kata ganti orang pertama tunggal, yaitu “aku” (*I*), “daku” (*me*), “miliku” (*mine*), dan “diriku” (*myself*).¹⁴¹ *Self* atau diri merujuk kepada kapasitas dan pengalaman yang memungkinkan manusia menjadi objek bagi diri mereka sendiri. Kemunculannya bergantung kepada kemampuan individu untuk mengambil peran orang lain dalam lingkungan sosialnya. Melalui proses pengambilan peran ini, individu menginternalisasikan norma-norma kelompoknya, mulai dari keluarganya, kelompok sebaya, kelompok masyarakat hingga bangsanya.

Seorang yang gandrung akan tontonan film animasi dan tahu akan makna *otaku* dan ia mengakui dirinya adalah seorang *otaku*, berarti ia telah masuk kedalam tahap yang kedua, yakni tahap dimana para *otaku* mulai merepresentasikan *otaku*

¹⁴⁰ Stephen W. Littlejohn & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi : Theories of Human Communication*, Penerbit Salemba Humanika, Jakarta, 2009, halaman 234

¹⁴¹ Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, halaman 73

melalui sebuah tindakan. Pengambilan peran sebagai seorang *otaku* ini merupakan hasil dari sebuah keikutsertaan mereka dalam masyarakat. Meskipun aktivitas yang mereka lakukan ini sedikit bertolak belakang dari norma yang ada di lingkungan mereka.

. Aktivitas *otaku* yang banyak dikonotasikan sebagai seorang '*japan freak*' dan merusak pranata masyarakat ternyata tidak selamanya benar. Memang mereka adalah orang yang senang menyendiri dan asyik dengan tontonannya. Tetapi banyak aktivitas yang mereka lakukan untuk menunjukkan kepada masyarakat bahwa menjadi seorang *otaku* tidaklah seburuk seperti yang masyarakat pikirkan. Dalam penjelasan yang diberikan oleh Berry yang menyatakan bahwa :

“ Otaku itu bukan sesuatu yang negatif, bukan sesuatu yang buruk. Terkadang jadi sisi positif buat gue karena gue mah kerjaannya nonton anime, kerjaannya cosplay. Coba lo bandingin sama anak-anak jaman sekarang yang kerjaannya clubbing, main motor-motoran, mabok yang kerjaannya ngerusak sendiri. Terus gue juga costplay kan sedekah hiburan dengan ngasih pertunjukan dan membuat orang-orang malah jadi tertarik ngeliatnya terus malah jadi minta foto. ”¹⁴²

Penjelasan diatas merupakan sebuah pembelaan yang diberikan atas stigma *otaku* adalah orang berbahaya yang

¹⁴² Lampiran 4 key informan 2

selalu mengunci rapat dirinya tanpa mau diganggu oleh orang lain. Melalui aktivitas *costum player* yang dilakukan oleh narasumber Berry di alun-alun Serang membuktikan bahwa *otaku* bisa mengambil peran ditengah masyarakat sebagai seorang penghibur dan bukan sebagai seorang *japan freak*.

Selanjutnya, tanggapan masyarakat kepada *otaku* bahwa kegiatan menonton film *animasi* adalah kegiatan yang harusnya dilakukan oleh anak-anak adalah tidak sepenuhnya benar. Pembelaan yang diberikan oleh para *otaku* adalah sebuah hal yang rasional. Film animasi sebenarnya bukan hanya tontonan untuk anak kecil saja. Beberapa film animasi memang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan anak kecil. Tetapi film *anime* yang mereka saksikan merupakan film yang murni diciptakan untuk orang dewasa. Hal ini dapat dibuktikan dari adanya *genre* horror, pembunuhan atau *gore* ataupun percintaan yang dimana *genre* tersebut bukanlah *genre* yang pantas disaksikan oleh anak-anak. Pembelaan yang dijelaskan oleh narasumber Yudha justru sedikit lebih nyeleneh, ia menyebutkan bahwa:

“ Kalo ada yang bilang nonton anime itu kaya anak kecil, gue suguhin film hentai, terus gue bilang, ‘ko masih anak kecil nonton film kartun yang begituan?’ ”

*itu kan film dewasa. Terus gue suguhin film doraemon, nanti gue bilang ke dia 'anime ini untuk film anak kecil apa dewasa?' Pasti bingung nanti kan dia mau jawab apa.*¹⁴³

Salah satu cara yang ditempuh oleh *otaku* dalam mengukuhkan diri sebagai seorang *otaku* adalah dengan cara mengumpulkan benda-benda yang memiliki kaitannya dengan *anime* atau karakter yang diidolakan oleh *otaku*. Narasumber Yudha menceritakan bahwa dia suka akan karakter Zorro dalam *anime* One Piece, ia terus berburu benda-benda koleksi yang bergambar karakter idolanya tersebut dalam setiap lawatannya keacara J-Fest. *Action figure*, poster dan t-shirt merupakan benda wajib yang harus dimiliki oleh *otaku anime*.

Beralih kepada pembahasan *self* selanjutnya. Banyak hal positif yang *otaku* lakukan ketika ia memilih menjadi seorang *otaku*. Narasumber Yudha bahkan menjadi seorang *freelance* fotografer yang jasanya laris manis dipergunakan oleh banyak individu ataupun komunitas berbasis budaya populer jepang, baik komunitas yang ada didalam kota Serang, bahkan hingga komunitas-komunitas di Jakarta pun pernah memakai jasanya. Menurut pengakuan Yudha, banyaknya *job* foto yang ia terima dari individu atau pun komunitas, tidak lain

¹⁴³ Lampiran 3 key informan 1

bahwa mereka sama-sama memiliki hoby yang sama. Yudha yang juga seorang *cosplayer* dianggap lebih ‘memahami’ bagaimana teknik mengambil gambar *cosplayer* lain. Berikut pengakuan dari narasumber Yudha:

“ Alhamdulillah berkat gue suka sama dunia anime, terus gue suka cosplay, gue suka foto-foto dan gue suka datang ke J-Fest gitu, hampir tiap minggu ada aja cosplayer atau komunitas yang make gue buat jadi tukang foto. Kadang-kadang gue gak perlu ngeluarin duit buat datang ke acara J-Fest, malahan gue dapet duit dari situ. Bangga aja dari hoby yang kita jalanin malahan bisa ngedatengin rejeki buat kita. ”¹⁴⁴

Selain Yudha, narasumber Berry pun memiliki hal positif yang tidak kalah dari pencapaian yang Yudha miliki. Berry yang seorang mahasiswa jurusan pendidikan bahasa inggris diberi sebuah kepercayaan sebagai seorang alih bahasa oleh sebuah situs yang cukup besar di dunia *anime*, Tiramisu Fansubs Indo. Meskipun upah yang diberikan oleh situs tersebut tidaklah besar, namun skill dan bakat bahasa inggris yang Berry miliki bisa terasah setiap harinya. Karena ia terbiasa mengalihkan *subtitle* yang berbahasa inggris kedalam bahasa Indonesia, ataupun sebaliknya. Seperti yang diungkapkan oleh Berry seperti berikut:

¹⁴⁴ Lampiran 3 key informan 1

“ Gue berhasil menjadi salah satu staff di salah satu fansubs di Tiramisu fansubs Indo. Yang termasuk fansubs bersarlah di Indonesia. Dan itu prestasi yang positiflah. Ibaratnya itu bisa ngebantu skill gue untuk belajar bahasa Inggris karna gue belajar sesuai studi gue, selain itu juga gue ngebantu orang lain untuk memahami cerita dalam anime. Dan ketika orang nonton anime ‘apa ini subtitle inggris?’ Kan banyak orang Indonesia yang masih belum mengerti tentang bahasa inggris dan disitulah gue ngebantu mereka.”¹⁴⁵

Dalam *self*, karakter yang ada pada sebuah judul *anime*, ternyata tidak hanya menjadi sebuah karakter yang asyik untuk ditonton. Para *otaku* bahkan meninternalisasikan sifat yang ada pada karakter tersebut kedalam perilaku yang dia miliki. Hal ini senada seperti hal yang dijelaskan oleh Deddy Mulyana, “Melalui proses pengambilan peran ini, individu menginternalisasikan norma-norma kelompoknya, mulai dari keluarganya, kelompok sebaya, kelompok masyarakat hingga bangsanya.”¹⁴⁶ Menurut mereka, karakter tersebut mampu memberikan nilai-nilai kehidupan yang positif bagi kehidupan mereka. Seperti yang dijelaskan oleh narasumber Berry berikut:

“ Sebenarnya gue ada banyak pilihan, tapi kalo disuruh pilih satu, gue pilih Oumashu dari anime Guilty Crown. Kalo dari cerita, dia itu orang yang lambat tapi ketika dalam situasi yang gawat yang

¹⁴⁵ Lampiran 4 key informan 2

¹⁴⁶ Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, halaman 87

*mengancam buat dirinya, dia pun yang awalnya panik tapi ketika dalam situasi yang sama terus menerus dia belajar gimana caranya mengatasi situasi tersebut, bukan menghindari tapi bisa dia diatasi. Jadinya gue bisa belajar banyak dari karakter ini.*¹⁴⁷

Dalam ilmu psikologi komunikasi, proses penginternalisasian sifat atau perilaku yang *otaku anime* lakukan tersebut biasa dikenal sebagai proses imitasi. *Otaku anime* merasa bahwa ada sifat baik yang dimiliki oleh sebuah karakter *anime* yang menurut mereka baik dan cocok untuk mereka tanamkan didalam sifat mereka. Hal ini dikarenakan mereka merasa ada kesamaan dan mereka mengharapkan adanya pujian dari orang sekitar ketika mereka menginternalisasikan sifat yang ada pada karakter tersebut kedalam *self otaku anime*.

4.3.3 Masyarakat (*society*)

Masyarakat terdiri atas sebuah jaringan interaksi sosial dimana anggota-anggotanya menempatkan makna bagi tindakan mereka dan tindakan orang lain dengan menggunakan simbol-simbol yang digunakan ditengah masyarakat tersebut. Mereka membangun simbol agar dapat dipahami anggotanya.

¹⁴⁷ Lampiran 4 key informan 2

Simbol tersebut biasanya hanya dipahami oleh komponen masyarakat yang tergabung didalamnya.

Pembentukan simbol-simbol, sifat dan karakter individu dalam masyarakat yang paling dini pada umumnya dipengaruhi oleh keluarga dan orang-orang dekat lainnya di sekitar, termasuk kerabat. Mereka itulah yang disebut *significant other*. Selain *significant others*, konsep diri juga dipengaruhi oleh satu kelompok yang disebut *reference groups*.

Society atau masyarakat merupakan kumpulan dari berbagai macam aspek sosial yang ada didalam kehidupan masyarakat. Antara lain adat, suku bangsa, budaya, hingga kepada aspek agama. Sehingga perkembangan interaksi yang dilakukan oleh *significant others* dan *reference groups* akan sangat vital untuk mempengaruhi pembentukan konsep diri seseorang individu untuk siap terjun kedalam tantangan masyarakat. Perkembangan masyarakat berjalan dinamis seiring dengan berjalannya perkembangan *mind* atau pikiran manusia. Sehingga antara pikiran dan masyarakat merupakan sebuah bagian yang sudah terintergralkan dan tidak dapat dipisahkan.

Makna *otaku* ternyata belum begitu dipahami oleh kelompok *society*, sehingga mereka tidak mengetahui dengan

baik sejauh mana makna *otaku* dapat mempengaruhi sikap kerabat mereka yang telah menjadi seorang *otaku*. Ketidaktahuan itu pun meluncur dari pernyataan Bapak Bardiono:

*“ Waduh, kalo bapak sih engga tau yang begituan. Baru tahu pas baca makalahnya ade. ”*¹⁴⁸

Hal senada disampaikan oleh Ibu Mardiana:

*“ Jujur aja, ibu baru tahu tadi pas mas nya nanya ke Ibu. Sebelum-sebelumnya sih ibu engga tahu. Baru tahu sekarang-sekarang aja. ”*¹⁴⁹

Dalam Penelitian ini, *society* berperan besar dalam memaknai atau bahkan membentuk konsep diri *otaku anime* di kota Serang. Proses awal terbentuknya minat *otaku* terhadap film animasi, terbentuk sejak mereka berada pada usia dini. Ketika mereka mulai menyaksikan film tersebut lewat layar kaca hingga mulai mengeluarkan sumber daya seperti uang untuk memfasilitasi kesenangannya tersebut. Seperti hal yang diungkapkan oleh Ibu Mardiana tentang awal mula anaknya menyukai film animasi:

*“ Dulu sih, dia sering beli DVD sama komik-komik gitu. Eh gataunya terus dibawa sampe sekarang. Kalo dulu dia suka nonton kartun di DVD player kalo sekarang sih lebih sering nonton di laptop. ”*¹⁵⁰

¹⁴⁸ Lampiran 6 informan 1

¹⁴⁹ Lampiran 7 informan 2

¹⁵⁰ ibid

Meski dukungan tidak diberikan secara langsung, namun pembiaran yang dilakukan oleh keluarga yang dilanjutkan tanpa adanya pemberian batas-batas tertentu, akan mengakibatkan timbulnya rasa nyaman yang dirasakan oleh orang-orang yang menyukai film animasi. Hal ini semakin diperjelas dengan cerita yang disampaikan oleh Bapak Bardiono:

“ Yudha sih sudah suka yang begituan sudah lama, awal-awalnya dia ngumpulin patung-patung kecil(action figure) yang kaya gambar naruto sampe-sampe dia sekarang malah keterusan nonton film kartun. ”¹⁵¹

Selain itu, dukungan yang diberikan oleh kelompok *society* ini membawa para *otaku anime* untuk semakin larut dalam dunia ini. Seperti yang diungkapkan oleh informan keenam yang menyatakan:

“ Kalo dukungan, gue sering tuh ngerekomendasiin anime yang epic buat dia tonton. Abis itu Harits juga suka minta anime tuh ke gue. Jadi kita saling dukung lewat barter anime sih. ”¹⁵²

Dukungan yang diberikan akan membawa *otaku* untuk memperkuat konsep diri mereka sebagai seorang *otaku anime*. Dukungan yang diberikan lewat saling bertukar informasi

¹⁵¹ Lampiran 6 informan 1

¹⁵² Lampiran 11 informan 6

ataupun bertukar film *anime*, akan membuat tingkat nyaman yang dirasakan oleh *otaku anime* ini semakin besar. Sehingga hal ini mendorong *otaku* untuk sulit keluar dari zona nyaman yang mereka rasakan.

Setelah kerabat mereka merasa nyaman ketika menjadi seorang *otaku*, para society ini pun mulai memberikan berbagai masukan atau saran ketika apa yang *otaku* ini lakukan sudah melewati batas. Seperti Ibu Mardiana yang menjelaskan kepada anaknya seperti ini:

*“ Kalo ibu sih, suka ngebilangin ke si Berry kalo suka sama sesuatu itu sah-sah aja asal jangan berlebihan, karena biasanya yang berlebihan itu kurang baik. ”*¹⁵³
Sahabat terdekat pun tidak lupa untuk mengingatkan *otaku*

ini agar tidak terlalu melewati batas dalam menyaksikan film *anime*. Hal ini disampaikan oleh Tika seperti berikut:

*“ Menurut saya, Yudha harusnya bisa mementingkan kehidupan sosialnya dengan teman ataupun keluarganya. Karena, kalau dia terus-terusan menonton film anime masyarakat malah curiga kalau dia punya kelainan. ”*¹⁵⁴

Tanggapan tersebut dilontarkan dengan tujuan agar *otaku* tidak semakin tenggelam dalam kegiatannya yang secara terus menerus menyaksikan film *anime*. Mereka khawatir

¹⁵³ Lampiran 7 informan 2

¹⁵⁴ Lampiran 9 informan 4

jikalau kebiasaan tersebut akan melahirkan persepsi yang buruk dalam kehidupan *otaku* dalam bermasyarakat.

Berbagai perilaku *otaku* pun mulai berubah ketika mereka semakin tenggelam dalam kesenagannya. Ada yang menjadi positif dan ada juga yang cenderung berubah menjadi negatif. Perubahan menuju hal yang positif ini dijelaskan oleh Tika:

“ Hal yang positif yang Yudha dapet itu antara lain pergaulan dia yang semakin luas, dan yang saya lihat sih dia jadi punya kesibukan lain yang bikin dia semangat untuk menjalani hidup.”¹⁵⁵

Hal serupa disampaikan oleh Bapak Bardiono:

“ Hal positif yang Bapak lihat sih dia, engga ikut-ikutan kedalam pergaulan bebas kaya anak-anak jaman sekarang. Seenggaknya itu sih yang bisa Bapak tangkap.”¹⁵⁶

Namun, tidak selamanya perubahan yang dirasakan oleh kelompok *society* ini berkembang kedalam sebuah hal yang positif, perkembangan yang negatif pun mulai tampak dari sikap-sikap yang ditunjukkan oleh *otaku* ini. Seperti hal diungkapkan oleh Barqi berikut:

¹⁵⁵ Lampiran 9 informan 4

¹⁵⁶ Lampiran 6 informan 1

“ Kalau hal negatif-nya mungkin banyak waktu yang dia punya jadi banyak terbuang akibat kebiasaan dia menonton film anime. ”¹⁵⁷

Ilham pun selaku adik dari Harits merasakan hal negative ketika kakaknya menjadi seorang *otaku*. Ia merasa bahwa kakanya tersebut mulai sering tidur hingga larut malam untuk menyaksikan film *anime*. Sedangkan Bapak Bardiono mulai merasa kebingungan dengan hal yang terjadi pada anaknya. Berikut kebingungan yang dirasakan oleh Bapak Bardiono:

“ Yudha suka pake pakaian yang aneh-aneh kalau mau kumpulsama temen-temennya. Kaya pake pakaian naruto lah, atau apalah yang Bapak sendiri juga bingung. Selain itu dia itu malah jadi lebih ‘usreg’ sendiri pas lagi nonton film kartun. ”¹⁵⁸

Terbesit harapan yang dimiliki oleh *significant others* dan *reference groups* kepada kerabat mereka yang menjadi seorang *otaku*. Harapan tersebut dilontarkan oleh Bapak Bardiono seperti berikut:

“ Harapan Bapak sih, semoga kegiatan dia untuk nonton film kartun ini engga dijadiin kegiatan utama untuk dia. Soalnya kan, banyak hal yang lebih penting buat Yudha lakuin. ”¹⁵⁹

Ibu Mardiana pun memiliki harapan seperti berikut:

¹⁵⁷ Lampiran 10 informan 5

¹⁵⁸ Lampiran 6 informan 1

¹⁵⁹ *ibid*

“ Harapannya sih kaya tadi yang udah dibilang. Pertama banyakin main diluar sama temennya dan kurang-kurangnya nonton film kartunnya. ”¹⁶⁰
Reference groups pun memiliki harapan yang sama. Seperti

harapan yang diucapkan oleh Tika:

“ Harapan saya semoga Yudha lebih memprioritaskan kepentingan keluarga dan teman-temannya ketimbang terus menonton film anime. ”¹⁶¹
 Sedangkan Barqi dan Hendra berharap agar sahabatnya

bisa fokus kedalam pendidikan yang sedang ditempuh:

“ Harapan buat si Berry sih supaya, dengan menjadi otaku ini ada sesuatu prestasi yang bisa dicapai. Entah itu, yang berhubungan dengan otaku ataupun kehidupan dia sebagai mahasiswa. ”¹⁶²
“ Harapannya kaya yang gue bilang sebelumnya gue sih berharap kalo si Haris bisa lebih terbuka kepada orang-orang dan si Haris bisa fokus ke kuliahnya. ”¹⁶³

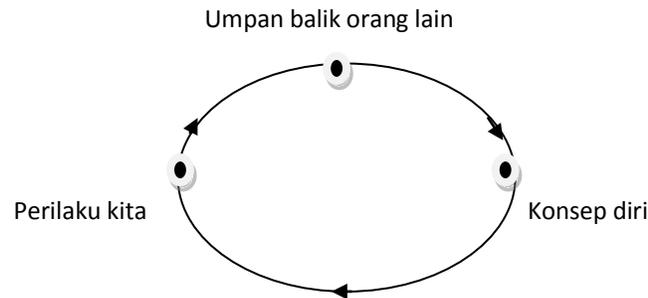
Kembali kepada pembahasan tentang konsep diri. Dalam Penelitian ini penulis memiliki acuan tentang pembentukan konsep diri yang dijelaskan oleh George Herbert Mead. Pembentukan konsep diri tersebut diaplikasikan kedalam sebuah skema sirkuler. Menurut Mead, proses pembentukan konsep diri dibentuk oleh tiga hal utama. Yakni perilaku kita, umpan balik dari orang lain dan konsep diri. Berikut diagram pembentukan sebuah konsep diri milik Mead:

¹⁶⁰ Lampiran 7 informan 2

¹⁶¹ Lampiran 9 informan 4

¹⁶² Lampiran 10 informan 5

¹⁶³ Lampiran 11 informan 6



Gambar 1. Proses pembentukan konsep diri oleh George Herbert Mead

Dalam Penelitian kali ini, peneliti mencoba untuk menggabungkan 2 teori milik Mead ini, yakni interaksionisme dan proses pembentukan konsep diri ini kedalam sebuah kerangka berfikir (*gambar 2*). Dari kerangka berfikir dibab sebelumnya, menjelaskan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis yang sebelumnya telah dibahas. Bahwa pembentukan konsep diri seorang *otaku anime* merupakan hasil timbal balik atau *feedback* yang didapat oleh *otaku anime* dari hasil interaksi dan aktivitas mereka sebagai seorang individu. Hal tersebut menjelaskan bahwa konsep diri bukanlah hal yang didapat begitu saja. Baik itu melalui proses pendeklarasian diri sebagai seorang *otaku anime* atau bahkan pemberian julukan dari orang lain. Melainkan sebagai sebuah usaha yang mereka lakukan sebagai seorang *otaku anime*, interaksi dengan kerabat, konsensus yang berlaku, dan dari persepsi yang diberikan oleh orang lain.

Pada Bab 1 dijelaskan bahwa *otaku anime* di negeri asalnya sudah mencapai tahapan *hikiomori* dan *nijikon*. *Hikiomori* adalah seorang *otaku*

yang mulai menarik diri dari dunia luar. Mereka memilih mengurung diri dari kehidupan sosial dan selanjutnya mereka akan terus berdiam diri didalam rumah. Secara umum, *otaku anime* di kota Serang memang sangat menyukai film *anime*. *Otaku anime* di kota Serang bahkan bisa menghabiskan 3 hingga 4 jam dalam sehari untuk menyaksikan film *anime*. Namun mereka beranggapan bahwa mereka bukanlah golongan yang anti-sosial. *Otaku anime* biasanya menyaksikan film *anime* pada malam hari untuk mengakali hal tersebut.

Otaku anime di kota Serang, khususnya yang bernaung didalam organisasi Dokuritsu, secara rutin melakukan *Cosstreet* atau *cosplay on street*. *Cosstreet* merupakan acara *cosplay* bulanan yang dilakukan di alun-alun timur kota Serang. Acara ini merupakan agenda rutin setiap bulan yang dimana para anggota bebas memakai pakaian yang mirip dengan karakter *anime* idolanya. *Cosstreet* juga mempertemukan *otaku anime* yang ikut ber-*cosplay* dengan masyarakat kota Serang. Sehingga terbentuklah interaksi antar mereka. Interaksi ini bertujuan untuk menyingkirkan pandangan anti-sosial dan *japanfreak* yang melekat pada *otaku anime*.

Kemudian *otaku anime* di Jepang pun telah sampai pada tahap *nijikon*. *Nijikon* adalah kelainan seksual dimana seseorang lebih menyukai karakter kartun 2 dimensi dari pada manusia normal pada umumnya. Keadaan ini sangat berbeda dengan keadaan *otaku anime* di kota Serang. Dari hasil

penelitian yang dilakukan, penulis menemukan bahwa *otaku anime* di kota Serang masih merasa tabu dengan *anime* yang mengandung unsure seksual didalamnya seperti *Hentai*, *Yaoi*, dan *Yuri*. Jadi untuk berlanjut ketahap *nijikon*, penulis rasa *otaku anime* di kota Serang masih sedikit jauh untuk menuju ketahap tersebut.

Selanjutnya proses pembentukan konsep diri yang tumbuh didalam diri *otaku anime* akan membawa mereka kepada konsep diri yang positif ataupun konsep diri yang negative. Menurut William D. Brooks dan Philip (Rakhmat, 2007:105) menjelaskan lima ciri-ciri individu yang memiliki konsep diri yang positif dan negatif. Individu yang memiliki konsep diri positif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Merasa yakin akan kemampuannya.
2. Merasa setara dengan orang lain.
3. Menerima pujian tanpa rasa malu.
4. Menyadari bahwa setiap orang mempunyai perasaan, keinginan, dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui oleh masyarakat.
5. Mampu memperbaiki diri karena sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenangi dan berusaha mengubahnya.

Sedangkan ciri-ciri individu dengan konsep diri negatif adalah:

1. Peka terhadap kritik.

2. Responsif terhadap pujian.
3. Tidak pandai dan tidak sanggup dalam mengungkapkan penghargaan atau pengakuan pada orang lain atau hiperkritis.
4. Merasa tidak disenangi oleh orang lain.
5. Bersikap pesimis terhadap kompetisi yang terungkap dalam keengganan untuk bersaing dengan orang lain dalam membuat prestasi.

Berdasarkan hasil Penelitian diatas, didapati bahwa ada potensi dan kecenderungan *otaku anime* memiliki konsep diri yang positif ataupun konsep diri yang negative. Berikut tabel hasil pengkategorisasian *otaku* berdasarkan temuan dari hasil penelitian yang penulis lakukan:

Tabel kategorisasi otaku anime di kota Serang

No	Kategori	Deskripsi Kategori
1	<i>Otaku Pragmatis</i>	Otaku dengan kategorisasi ini menjalani aktivitas sebagai seorang <i>otaku anime</i> berdasarkan kehendak atas kesenangan yang akan ia dapat dari tontonan film <i>anime</i> . Pragmatisme yang <i>otaku anime</i> ini lakukan, dapat dilihat dari bagaimana ia

		<p>menghadapi tanggapan miring dari orang lain mengenai <i>otaku</i>. <i>Otaku anime</i> kategori ini lebih memilih cuek dan tidak ambil pusing dengan tanggapan-tanggapan orang lain. Ketika ada tanggapan negative yang datang kepadanya, sebisanya ia berusaha untuk tidak ambil pusing. Secara umum, <i>otaku anime</i> dengan kategori pragmatis ini juga tidak peduli dengan adanya <i>labeling</i> sebagai seorang <i>otaku anime</i>. Ada atau tidaknya <i>labeling</i> sebagai seorang <i>otaku</i>, <i>otaku anime</i> yang pragmatis akan terus menyaksikan film <i>anime</i>. Hal ini tentunya akan membawa <i>otaku anime</i> dengan kategori pragmatis ini kedalam konsep diri yang negative. Dalam Penelitian ini, key informan ketiga penulis rasa sangat tepat untuk dikelompokkan kedalam <i>otaku</i> dengan kategori pragmatis.</p>
2	<p><i>Open-minded</i> <i>Otaku</i></p>	<p><i>Otaku anime</i> dengan kategori <i>open-minded</i> merupakan <i>otaku</i> yang dapat menerima akan tanggapan positif ataupun negative mengenai <i>otaku</i>. Meski tidak dapat dipungkiri, terkadang</p>

		<p>banyak <i>otaku anime</i> kadang merasa jengghah akan tanggapan negative tersebut. Permintaan keluarga dan sahabat untuk mengurangi aktivitasnya dalam menyaksikan film <i>anime</i> pun biasanya dijadikan bahan pertimbangan untuk kedepannya. Kemudian pengetahuan akan bakat dan potensi yang dimilikinya didunia <i>otaku</i> dan fotografi menjadikan ia sebagai seseorang yang mampu untuk menjalankan hoby dan pekerjaannya secara berbarengan. Hal tersebut membawa dirinya kepada pergaulan yang semakin luas. Secara keseluruhan, ada potensi konsep diri yang positif yang muncul pada <i>otaku anime</i> dengan kategori <i>open-minded otaku</i> ini. Penulis beranggapan bahwa key informan pertama merupakan <i>otaku anime</i> yang cocok dengan kategori <i>otaku open-minded</i> ini.</p>
3	<i>Otaku Progresif</i>	<p><i>Otaku</i> dengan kategori ini merupakan <i>otaku</i> yang memiliki keinginan untuk dapat berkembang dengan apa yang ia lakukan saat ini. <i>Otaku anime</i> dengan kategori progresif biasanya mampu untuk</p>

		<p>mengenal potensinya. <i>Otaku</i> progresif dapat menggunakan potensi tersebut dapat diselaraskan dengan hobby-nya sebagai seorang <i>otaku anime</i>. Sehingga ada potensi berkembangnya konsep diri yang positif didalam diri <i>otaku</i> dengan kategori ini. Namun, ada potensi tumbuhnya konsep diri yang negative didalam diri <i>otaku</i> dengan kategori ini. Yakni ketidak mampuan <i>otaku</i> dalam menyampaikan makna <i>otaku anime</i> kepada lingkungan sekitar. Hal ini akan membawa <i>otaku</i> dalam kondisi dimana ia tidak dapat memperbaiki citra diri sebagai seorang <i>otaku anime</i> karena tidak sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadiannya dan tidak berusaha untuk mengubahnya. Dalam penelitian ini, penulis rasa key informan kedua cocok untuk dikategorikan kedalam <i>otaku</i> dengan kategori yang progresif</p>
--	--	--

Tabel 4.2

Jalaludin Rahmat menjelaskan bahwa konsep diri mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan

bertingkah laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki¹⁶⁴. Berdasarkan penjelasan yang dijabarkan tersebut, ketika *otaku anime* mempunyai potensi untuk mengenali kemampuan yang ia miliki, maka secara perlahan ia akan mulai memaksimalkan apa yang menjadi kelebihanannya. Hal ini tentunya akan membawa mereka untuk menggerus pandangan negative dan mulai membangun citra *otaku anime* menjadi lebih baik dengan potensi dan kemampuan yang mereka miliki.

¹⁶⁴ Jalalludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung. 2000, halaman 104

BAB V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan Penelitian mengenai konsep diri *otaku anime* di kota Serang, penulis memiliki beberapa kesimpulan yang dapat ditarik menjadi satu kesimpulan secara umum sesuai dengan tujuan penulis yaitu:

1. Mind

Otaku anime merupakan remaja dewasa yang masih menyukai film animasi. *Otaku anime* menyaksikan film animasi dengan intensitas yang sangat tinggi. Pandangan pecinta film animasi atau key informan dalam penelitian ini meyakini bahwa pandangan negative tentang konsep *otaku anime* yang ada ditengah masyarakat adalah salah. *Otaku anime* menganggap bahwa kegiatan menghabiskan sumber daya yang mereka miliki seperti uang dan waktu untuk menyaksikan film animasi bukanlah hal yang negative.

2. Self

Otaku anime biasa mengkomunikasikan simbol '*otaku*' melalui pakaian yang bergambar atau bertuliskan karakter atau judul film animasi yang mereka gemari sebagai sebuah simbol artifaktual mereka dalam

kesehariannya. *Cosplay* merupakan media yang mereka tempuh dalam memvisualisasikan karakter yang mereka sukai kedalam dunia nyata. *Otaku anime* juga gemar mengoleksi *action figure*, poster ataupun barang-barang yang berhubungan dengan karakter idola mereka. *Otaku anime* pun menginternalisasikan sifat dari karakter idolanya untuk mereka terapkan dalam interaksi didunia nyata.

3. Society

Otaku anime di kota Serang secara sosial terbatas oleh adat, budaya, dan agama dilingkungan mereka tinggal. Pengaruh keluarga dan masyarakat masih bisa memberikan kontrol yang kuat dalam perkembangan akan kesenangan yang mereka lakoni. Hal ini membawa mereka kedalam kondisi dimana mereka tidak sampai menginjak kepada tahap *otaku* yang ekstrim seperti *hikiomori* dan *nijikon*.

4. Konsep Diri

Otaku anime di kota Serang memiliki potensi konsep diri yang positif ataupun yang negative. Konsep diri yang positif antara lain: 1) *Otaku anime* memiliki kesadaran akan potensi yang mereka miliki 2) *Otaku anime* dapat menerima tanggapan ataupun kritik yang dimana tanggapan tersebut merupakan hal yang tidak disetujui oleh masyarakat mengenai kesenangan mereka 3) *Otaku anime* berusaha untuk memperbaiki diri dari hal-hal yang menjadikan kebiasaan mereka terlihat buruk dimata masyarakat. Kemudian konsep diri yang negative yang ada didalam diri

otaku anime di kota Serang antara lain: 1) Beberapa *otaku anime* cenderung lebih pragmatis dan cenderung acuh akan tanggapan yang datang kepada mereka. 2) *Otaku anime* cenderung pesimis akan tanggapan negative mengenai mereka, hal ini membawa mereka kedalam kondisi dimana mereka tidak dapat berbuat hal yang positif dengan hal kesenangan mereka 3) *Otaku anime* cenderung tertutup dan tidak dapat menyampaikan makna *otaku* kepada masyarakat, sehingga mereka tidak dapat memperbaiki citra *otaku anime*

5.2 Saran

Setelah penulis melakukan Penelitian berdasarkan identifikasi masalah, maka Penulis memberikan saran seperti berikut:

5.2.1 Saran Teoritis

1. Kiranya Penulis selanjutnya yang akan memfokuskan Penelitian pada proses pembentukan konsep diri agar dapat meluangkan waktunya lebih banyak supaya Penulis bisa memahami bagaimana konsep interaksionisme simbolik bekerja. Hal ini agar kajian yang sedang dibahas dapat terfokus.
2. Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam Penelitian selanjutnya yang melibatkan aspek *mind*, *self*, dan *society*. Sehingga semakin

memperbanyak kajian mengenai teori interaksionisme simbolik milik George Herbert Mead.

5.2.2 Saran Praktis

1. Aktivitas yang dilakukan oleh *otaku* bukanlah sebuah tindakan yang negatif ataupun dapat membahayakan sebuah pranata sosial. Oleh karenanya stigma negatif yang berkembang dimasyarakat tentang *otaku* tidak lah seburuk yang dibayangkan.
2. *Otaku* bertanggung jawab penuh atas berkembangnya stigma buruk tentang mereka. Oleh karenanya mereka diharapkan bisa lebih terbuka dengan kegiatan yang dilakoninya
3. Menjadi *otaku* bukanlah hal yang negatif dan bukan juga hal yang selalu positif. Oleh karenanya dengan melakukan hal yang baik dan meningkatkan potensi yang dimiliki oleh *otaku anime* adalah hal yang mutlak dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, Hendriarti. 2006. Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja. Bandung. PT Refika Aditama.
- Burns, R. B. 1993. Konsep Diri Teori, Pengukuran, Perkembangan, dan Perilaku. Jakarta. Arcan. Alih bahasa: Eddy.
- Calhoun & Acocella. 1990. Psikologi Tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan. Semarang. Penerbit IKIP Semarang,
- Effendy, Onong Uchjana. 2007. Ilmu, Teori, dan Filsafat. Bandung. PT Citra Aditya Bakti.
- _____. 2007. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- H, Turner Lynn dan Richard West. 2008. Pengantar teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi,
- Kountur, Rony. 2007. Metode Penelitian. Jakarta. PPM.
- Littlejohn, Stephen W. & Karen A. Foss. 2009. Teori Komunikasi : Theories of Human Communication. Jakarta. Penerbit Salemba Humanika.
- Mulyana, Deddy. 2005. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung. PT Remaja Rosdakarya,
- _____. 2010. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong Lexy J. 2001. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmat,,Jalalludin. 2000. Psikologi Komunikasi. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2007. Psikologi Komunikasi. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2005. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Ruslan, Rosady. 2003. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung. R&D Alfabeta.

Widjaja. 2002. *Komunikasi dan hubungan masyarakat*. Jakarta. Bumi Aksara.

Sumber skripsi:

Pratama, Alfahmi. 2012. Skripsi: konsep diri pekerja seks komersial (PSK) di kota Serang. Serang: FISIP UNTIRTA.

Yulianti, Linda. 2011. Skripsi: konsep diri mahasiswi perokok di kota Bandung (studi fenomenologi konsep diri mahasiswi perokok di kota Bandung). Bandung: Unikom.

Sumber online:

<http://www.jepang.net/2010/03/orang-korea-menikah-dengan-guling.html> diakses pada tanggal 26 april 2014 pukul 22.56

Jurnal Elektronik, <https://ikomunand.files.wordpress.com/2011/01/telaah-hasil-penelitian-kel-11.pptx+&cd=1&hl=en&ct=clnk&client=firefox-a>. Deddy Mulyana. 2002. Multiplisitas identitas etnik: orang Indonesia di Melbourne. diunduh pada tanggal 15 desember 2014 pukul 00.32

Jurnal Elektronik, <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>, Patrick W Galbraith. 2010. *MOE: Exploring Virtual Potential in Post-Millenia Japan*, *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies* 5. diunduh pada tanggal 27 April 2014 pukul 01.19

Jurnal Elektronik, <http://waste.informatik.hu-berlin.de/grassmuck/Texts/otaku.e.html>. Volker Grassmuck. 1990. "I'm Alone, but not Lonely" : *Japanese Otaku-Kids colonize the Realm of Information and Media, A Tale of Sex and Crime from Faraway Place*. diunduh pada tanggal 27 april pukul 02.39

Ken Kitabayashi. 2004. *The Otaku Group from a Buisness Perspective: Revaluation of Enthusiastic Customers*. Nomura Research Institute. <http://www.nri.com/global/opinion/papers/2004/np200484.html> diunduh pada tanggal 27 April 2014 pukul 00.38

Nomura Research Institute. “*New Market scale Estimation for Otaku*”. Nomura Research Institute. <http://www.nri.co.jp/english/news/2005/051006.html> diunduh pada tanggal 5 mei 2014 pukul 23.38

Yano Keizai Kenkyuujo . 2010. *Otaku Shiba ni Kan suru Chousa Kekka*, Yano Research Institute. http://release.nikkei.co.jp/attach_file/0263795_02.pdf diunduh pada tanggal 29 april pukul 00.26

LAMPIRAN 1
DAFTAR INFORMAN
PENELITIAN KONSEP DIRI OTAKU ANIME DI KOTA SERANG

No.	Nama	Status dalam Penelitian	Tempat Tanggal Lahir
1	Yudha Putra Pratama	<i>Otaku/Key</i> informan pertama	Serang, 13 Juni 1991
2	Berry Pranata	<i>Otaku/Key</i> informan kedua	Serang, 04 Februari 1991
3	Harits Rizky Septiadi	<i>Otaku/Key</i> informan ketiga	Jakarta, 26 Agustus 1995
4	Raden Bardiono	<i>Significant Other/</i> Informan pertama	Yogyakarta, 11 Februari 1955
5	Mardiana	<i>Significant Other/</i> Informan kedua	Cirebon, 31 Oktober 1961
6	Ilham Rizky Dwiadyansyah	<i>Significant Other/</i> Informan ketiga	Bandung, 14 April 2000
7	Noviana Kartika Sari	<i>Reference Group/</i> Informan keempat	Serang, 21 November 1992
8	Muhammad Syaiful Barqi	<i>Reference Group/</i> Informan kelima	Serang, 24 Juni 1992
9	Hendra Kusumawardhana	<i>Reference Group/</i> Informan keenam	Pandeglang, 19 Oktober 1991

LAMPIRAN 2
PEDOMAN WAWANCARA

Pertanyaan untuk key informan:

1. MIND

1.1 Dimensi Pengetahuan:

- 1) Apakah anda merasa bahwa diri anda adalah seorang *otaku anime*?
- 2) Sejak kapan anda menyaksikan film *anime*?
- 3) Seberapa sering anda menyaksikan film *anime*?
- 4) Apa yang merangsang anda untuk menyaksikan film animasi asal jepang?
- 5) Apakah anda tertarik dengan film yang diperankan oleh manusia? Antara film yang diperankan oleh manusia dan film animasi, mana yang lebih anda pilih?
- 6) Apakah anda menyaksikan semua *genre* dari *anime*? Bagaimana kriteria *genre anime* yang menjadi favorit anda?
- 7) Apakah ada *genre* yang anda tidak suka?
- 8) Bagaimana perasaan anda ketika menyaksikan sebuah judul *anime*?

1.2 Dimensi Pengharapan:

- 1) Apakah makna *otaku* telah sesuai dengan apa yang anda jalankan selama ini?

- 2) Apa yang menjadi harapan anda mengenai tanggapan orang lain tentang makna *otaku*?

1.3 Dimensi Penilaian:

- 1) Seberapa jauh konsep *otaku anime* mempengaruhi pikiran anda untuk terus menyaksikan *anime*?

2. SELF

2.1 Dimensi Pengetahuan:

- 1) Hal apa saja yang membuat anda senang dan nyaman ketika anda memilih menjadi *otaku*?
- 2) Hal apa saja yang membuat anda tidak nyaman ketika anda memilih menjadi *otaku*?
- 3) Siapakah karakter *anime* yang menjadi idola anda?
- 4) Bagaimana pendapat kerabat anda mengenai anda yang memilih menjadi seorang *otaku*?
- 5) Apa saja dukungan kerabat anda dengan kegiatan ini?

2.2 Dimensi Pengharapan:

- 1) Apa harapan positif ketika anda memilih untuk menjadi seorang *otaku*?
- 2) Apa saja aktivitas yang anda lakukan demi menunjukkan bahwa anda seorang *otaku*?
- 3) Bagaimana cara anda meyakinkan kerabat anda bahwa menjadi *otaku* merupakan hal yang tidak perlu dirisaukan?
- 4) Apa harapan anda kepada kerabat anda mengenai pilihan anda untuk menjadi seorang *otaku*?
- 5) Apakah anda yang sekarang sudah seperti anda yang ideal yang anda harapkan selama ini?

2.3 Dimensi Penilaian:

- 1) Diusia anda yang sekarang, bagaimana penilaian anda tentang diri anda sebagai seorang *otaku*?
- 2) Hal apa saja yang belum anda lakukan sebagai seorang *otaku*?
- 3) Ketika waktu anda banyak dipergunakan untuk menonton *anime*, bagaimana interaksi sosial yang anda lakukan?
- 4) Apa *prestige* yang telah anda raih ketika anda menjadi seorang *otaku anime*?

Pertanyaan untuk informan:

3. SOCIETY

3.1 Dimensi Pengetahuan:

- 1) Apakah anda mengetahui tentang arti dan makna dari *otaku*?
- 2) Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang memiliki kesenangan berlebih terhadap film animasi Jepang?
- 3) Bagaimana prosesnya sehingga kerabat anda bisa memiliki kesenangan terhadap *anime* dan menjadi seorang *otaku*?
- 4) Bagaimana anda menyikapi kerabat anda yang memilih menjadi seorang *otaku*?
- 5) Seberapa penting menonton *anime* dalam kehidupan kerabat anda?
- 6) Dengan banyaknya waktu yang dipergunakan oleh kerabat anda untuk menonton *anime*, apakah aktivitas tersebut sesuai dengan kebiasaan yang ada di dalam masyarakat?

3.2 Dimensi Pengharapan:

- 1) Bagaimana seharusnya kerabat anda yng seorang *otaku* menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang ada didalam masyarakat?
- 2) Apa harapan anda kepada kerabat anda?

3.3 Dimensi Penilaian:

- 1) Semenjak memiliki kecenderungan untuk menonton *anime* secara terus menerus, apakah ada hal yang berubah dari kerabat anda?
- 2) Apa saja hal positif yang berkembang ketika kerabat anda memilih untuk menjadi seorang *otaku*?
- 3) Apa saja hal negatif yang kerabat anda lakukan ketika dia memilih menjadi seorang *otaku*?

LAMPIRAN 3

Transkrip wawancara dengan Yudha Putra Pratama (23 Tahun)

Tempat : Alun-alun kota Serang

Waktu : Minggu, 4 Januari 2014 Pukul 16.15-18.00

1	P	Apakah anda merasa bahwa diri anda adalah seorang <i>otaku anime</i> ?	Dimensi Pengetahuan
	N	<i>“ Kalo gue sih ngakuin ko kalo gue ini seorang otaku. Kenapa? Soalnya gue suka sama anime, gue suka sama cosplay, terus gue juga suka banget sama jejeapangan gitu. Jadi ya gue ini otaku. “</i>	
2	P	Sejak kapan anda menyaksikan film <i>anime</i> ?	
	N	<i>“ Wah kalo itu sih udah lama banget. Dari kecil gue tuh gue udah suka sama anime. dari anime yang gambarnya tuh jadul banget, sampe anime yang dari gambarnya jadi ‘epic’ kaya sekarang. Udah dari dulu sih gue nonton anime. “</i>	
3	P	Seberapa sering anda menyaksikan film <i>anime</i> ?	
	N	<i>“ Lumayan sering sih. Kalo ada waktu pas gak ada kerjaan tuh biasanya. Terus kalo malem juga. Pokonya pas ada waktu luang, gue sih lebih milih buat nonton anime. Apalagi kalo ada stock anime baru dari anak-anak, pasti lebih sering noh. “</i>	
4	P	Apa yang merangsang anda untuk menyaksikan film animasi asal jepang?	
	N	<i>“ Penampilan karakter-karakter yang ada didalam film anime itu yang bikin gue tertarik. Kalo karakter laki-lakinya biasanya dia punya style yang asik buat diliat atau bisa juga ditiru. Kalo dari karakter perempuannya, biasanya dia punya kaya sesuatu yang bikin gue betah ngeliatnya.</i>	
5	P	Apakah anda tertarik dengan film yang diperankan oleh manusia? Antara film yang diperankan oleh manusia dan film animasi, mana yang lebih anda pilih?	
	N	<i>“ Semuanya sih gue suka yah. Gue gak terlalu pemilih. Kalo ada stock anime ya gue nonton</i>	

		<i>anime, kalo adanya film Hollywood ya gue tonton juga. Kecuali film india yah. Hahaha... ”</i>	Mind		
6	P	Apakah anda menyaksikan semua <i>genre</i> dari <i>anime</i> ? Bagaimana kriteria <i>genre anime</i> yang menjadi favorit anda?			
	N	<i>“ Gue sih lebih suka genre yang petualangan semacam One Piece dan Fairy tale. Seru aja ngikutin perkembangannya tiap minggu. Jadi ada yang ditunggu-tunggu gitu dan jadinya bikin penasaran.”</i>			
7	P	Apakah ada <i>genre</i> yang anda tidak suka?			
	N	<i>“ Kalo gue paling gak suka sama genre hentai. Kalo belum tau, nanti deh coba liat-liat di google. Sedikit spoiler aja. Hentai itu anime yang ceritanya tentang hal-hal berbau porno. Adegannya semua tentang seks. “</i>			
8	P	Bagaimana perasaan anda ketika menyaksikan sebuah judul <i>anime</i> ?			
	N	<i>“ Kalo perasaan sih tergantung sama anime yang kita tonton yah. Kadang ada tuh satu anime yang seru, terus tiba-tiba tamat, jadi kaya sayang banget gitu. Kaya Naruto kemaren, komiknya di internet udah tamat aja. Jadi sayang aja, padahal masih suka sama ceritanya. “</i>			
9	P	Apakah makna <i>otaku</i> telah sesuai dengan apa yang anda jalankan selama ini?			
	N	<i>“ Kalo secara keseluruhan sih udah yah. Gue nonton anime udah, cosplay juga udah, apalagi yah? Kayanya sih udah deh. “</i>			
10	P	Apa yang menjadi harapan anda mengenai tanggapan orang lain tentang makna <i>otaku</i> ?			Dimensi Pengharapan
	N	<i>“ Gue sih berharap kalo orang-orang yang punya perasaan yang negatif tentang otaku bisa lebih open-minded aja. Karna apa yang dilakuin oleh otaku itu gak selamanya negatif ko. “</i>			
11	P	Seberapa jauh konsep <i>otaku anime</i> mempengaruhi pikiran anda untuk terus menyaksikan <i>anime</i> ?	Dimensi Penilaian		
	N	<i>“ Kalo ada orang disebut otaku, berarti dia suka sama anime. Berarti kalo orang yang kaya gue yang suka sama anime bisa disebut otaku. Maksud gue, karna gue disebut otaku, makanya</i>			

		<i>gue suka nonton anime. gitu loh. ”</i>		
12	P	Hal apa saja yang membuat anda senang dan nyaman ketika anda memilih menjadi <i>otaku</i> ?		Dimensi Pengetahuan
	N	<i>“ Otaku itu kan kaya ibaratnya hoby yah. Yang bikin asiknya sih, gue bisa ngejalanin hoby gue tanpa butuh duit yang banyak buat ngelakuinnya. Gak kaya hoby yang laen yang butuh duit gede. Pengen ngejalanin hoby buat ngelepasin setres, eh malah setres duluan mikirin gak ada duit. “</i>		
13	P	Hal apa saja yang membuat anda tidak nyaman ketika anda memilih menjadi <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Hal yang bikin engga nyaman itu ada 1 hal kecil. Yaitu orang-orang yang gak tau apa-apa tiba-tiba mereka ‘nyinyir-in’ kita. Itu aja sebenarnya. “</i>		
14	P	Siapakah karakter <i>anime</i> yang menjadi idola anda?		
	N	<i>“Gue suka karakter di anime itu karakter yang kalem dan gak banyak omong. Jadi keliatannya cool banget. Kaya misalkan gue suka sama Zorro di anime One Piece. Karakter Zorro itu kalem dan sedikit bicara, tapi kerjanya banyak. Dia itu diem-diem tapi nusuk.”</i>		
15	P	Bagaimana pendapat kerabat anda mengenai anda yang memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Bokap sih oke-oke aja. Sekali dua kali, doi juga ngebilangin gue supaya gak terlalu ngabisin waktu buat nonton anime. Disitu sih yang menurut gue agak serba salah. Pinter-pinternya kita aja sih itu mah gimana ngejelasinnya. “</i>		
16	P	Apa saja dukungan kerabat anda dengan kegiatan ini?		
	N	<i>“Kalo dukungan sih, paling orang tua ngasih apa yang dia bisa aja. Kaya misalkan laptop untuk bisa terus nonton anime. Tapi orang tua juga kaya yang gue bilang tadi, berusaha ngingetin gue buat ngurangin kebiasaan gue nonton anime. “</i>		
17	P	Apa harapan positif ketika anda memilih untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Harapan sih gak ada yah. Tapi ya karna gue suka sama anime, gue jadi otaku, terus gue juga</i>		

		<i>bisa kumpul sama anak-anak ini, seenggaknya gue bisa anti-mainstream gak kaya anak-anak jaman sekarang yang serba labil. Ikut-ikutan. “</i>	Self	Dimensi Pengharapan
18	P	Apa saja aktivitas yang anda lakukan demi menunjukkan bahwa anda seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Yang paling sering gue lakuin sih biasanya cosplay. kenapa cosplay? Karna cosplay itu sebagai ekspersi diri kira atas karakter-karakter anime yang kita sukai. Jadi kita bisa nunjukan secara visual secara nyatagitu. Selain itu juga gue juga suka ngumpulin action figure kalo ada acara J-Fest. “</i>		
19	P	Bagaimana cara anda meyakinkan kerabat anda bahwa menjadi <i>otaku</i> merupakan hal yang tidak perlu dirisaukan?		
	N	<i>“ Kaya yang tadi gue bilang, itu sih pinter-pinternya kita aja buat ngejelasin ke keluarga kita. Kalo kita bisa ngebilanginnya, gak ada yang harus dirisaukan ko.”</i>		
20	P	Apa harapan anda kepada kerabat anda mengenai pilihan anda untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Harapannya sih supaya keluarga bisa ngertiin aja. Okelah gue emang gak selamanya bakalan jadi begini terus jadi otaku. Gue lagi seneng-senengnya sama dunia jepangan gini, nanti juga bakalan ada gue mulai serius sama hidup gue ko. “</i>		
21	P	Apakah anda yang sekarang sudah seperti anda yang ideal yang anda harapkan selama ini?		
	N	<i>“ Kalo ideal sih kayanya belum, tapi gue yang sekarang gak parah-parah banget ko. Coba deh lo liat disekeliling kita, remaja umuran kita sekarang udah makin aneh-aneh aja. Pengen gaul sama temennya aja pake duit orang tuanya. Kalo gak dikasih, ngancem bunuh diri. Itukan kacau. Coba liat kita sebagai otaku. Kita punya wadah buat numpahin kreatifitas kita. Kita gak perlu ini itu buat jadi gaul. Jadi menurut gue sih gue udah tepat ada disini. “</i>		
22	P	Dusia anda yang sekarang, bagaimana penilaian anda tentang diri anda sebagai seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Engga ada yang salah dari otaku sih menurut</i>		

		<i>gue mah. Mau dia umur 20, 30 atau lebih kek. Otaku itukan seseorang yang suka nonton anime. gue rasa sih gak ada yang aneh dari gue yang gue rasa sekarang.”</i>		Dimensi Penilaian
23	P	Hal apa saja yang belum anda lakukan sebagai seorang otaku?		
	N	<i>“ Kalo dari yang normal-normalnya sih kaya nonton anime, cosplay dan sebagainya sih udah. Tapi yang aneh kaya di jepang sana sih belum. Kaya suka sama cewe kartun lah, atau apalah itu yang bikin otaku jadi keliatan aneh sih untungnya belum. “</i>		
24	P	Ketika waktu anda banyak dipergunakan untuk menonton anime, bagaimana interaksi sosial yang anda lakukan?		
	N	<i>“ Kalo soal itu sih ya pinter-pinter kita aja. Kaya misalkan kita nontonnya jangan pas dirumah lagi rame sama orang, ataupun pas lagi ada temen yang main. Jadi kan ada waktu yang bisa dibagi antara untuk ngejalanin hoby dan untuk bersosialisasi. “</i>		
25	P	Apa prestige yang telah anda raih ketika anda menjadi seorang otaku anime?		
	N	<i>“ Prestasi sih belum ada. Tapi Alhamdulillah berkat gue suka sama dunia anime, terus gue suka cosplay, gue suka foto-foto dan gue suka datang ke J-Fest gitu, hampir tiap minggu ada aja cosplayer atau komunitas yang make gue buat jadi tukang foto mereka. Kadang-kadang gue gak perlu ngeluarin duit buat datang ke acara J-Fest, malahan gue dapet duit dari situ. Bangga aja dari hoby yang kita jalanin malahan bisa ngedatengin rejeki buat kita. “</i>		

LAMPIRAN 4

Transkrip wawancara dengan Bery Pranata (24 Tahun)

Tempat : Kediaman Bery

Waktu : Rabu, 7 Januari 2014 Pukul 19.00-21.30

1	P	Apakah anda merasa bahwa diri anda adalah seorang <i>otaku anime</i> ?	Dimensi Pengetahuan
	N	<i>“ Kalo lo nanya begitu ya tentunya gue otaku. Kalo lo Tanya gue sejauh mana gue otaku, ya gue doyan anime, gue doyan cosplay, gue doyan hal-hal yang berbau jepang. Tapi gak jauh-jauh banget gitu yang sampe tergila-gila. Gak sampe tahap nijikon sama hikiomori, uh engga jauh banget.”</i>	
2	P	Sejak kapan anda menyaksikan film <i>anime</i> ?	
	N	<i>“ Kalau kaya gitu sih gue dari kecil. Gue suka Digimon, terus kaya Pokemon, Nube, Saint seiya, Dragonball. Awalnya gue fikir gak ada yang namanya penyebutan khusus buat orang-orang yang suka sama film anime. Gue juga baru tau dari anak-anak ini.”</i>	
3	P	Seberapa sering anda menyaksikan film <i>anime</i> ?	
	N	<i>“ Sering banget lah. Hampir tiap hari gue pasti ngeluangin waktu buat nonton anime dan ngikutin cerita dari anime yang gue senengin. “</i>	
4	P	Apa yang merangsang anda untuk menyaksikan film animasi asal jepang?	
	N	<i>“ Kalo gue lebih ke story nya dan apa yang gue tonton story nya harus menarik. Kaya misalnya yang action. dimana yang dia awalnya ngelakuin apa ternyata endingnya berbeda. Story-story nya yang bikin jadi menarik.”</i>	
5	P	Apakah anda tertarik dengan film yang diperankan oleh manusia? Antara film yang diperankan oleh manusia dan film animasi, mana yang lebih anda pilih?	
	N	<i>“ Gue mah gimana ceritanya, kalo misalnya ceritanya bagus ya film baratpun gue tonton. Film-film 3D dan film film manusia ya gue tonton. Asalkan ceritanya menarik buat gue. “</i>	

6	P	Apakah anda menyaksikan semua <i>genre</i> dari <i>anime</i> ? Bagaimana kriteria <i>genre anime</i> yang menjadi favorit anda?	Mind	
	N	<i>“ Kalo bicara tentang genre, genre favorit gue sih action-fantasi. karena kisahnya bercerita tentang super power gitu. Orang-orang dengan kekuatan super natural. Karakternya juga oke. Seru aja gitu ngeliatnya, cowo banget. ”</i>		
7	P	Apakah ada <i>genre</i> yang anda tidak suka?		
	N	<i>“ Ada beberapa genre anime yang gue benci banget. Namanya ‘Yuri’ dan ‘Yaoi’. Yuri itu anime yang ceritanya tentang lesbi. Kalo Yaoi itu sebaliknya, tentang homosex. Itu anime yang ‘najis’ banget. Genre anime itu macem-macem. Makanya ekstrim banget peindustrian anime disana. ”</i>		
8	P	Bagaimana perasaan anda ketika menyaksikan sebuah judul <i>anime</i> ?		
	N	<i>“ Ya tergantung kisahnya, tergantung dengan filmnya. gue mah orangnya rada ‘ngefeel’ kalo misalnya ketika ada akhir satu episode nih ya ada yang ‘wah’ sedih gitu. Kaya ‘ waaah’ yah sayang banget, harus kaya gitu. Ujung-ujungnya ketika kita udah ketemu sama temen-temen yang satu fikiran. Jadi ngebahas hal itu. Itu malah bisa jadi bahan obrolan. ”</i>		
9	P	Apakah makna <i>otaku</i> telah sesuai dengan apa yang anda jalankan selama ini?	Dimensi Pengharapan	
	N	<i>“ Gimana ya, belum sepenuhnya seperti itu. kalo misalkan seorang otaku sejati itu dia bukan cuma bahas ceritanya suatu anime gitu ya, bukan cuma itu yang dibahas tapi dia juga bahas art nya, gambarnya gimana, produsernya siapa. Sampe dia itu ngebahas kalo produsernya ini biasanya ceritanya bakal begini, begini, begini gitu tuh. Otaku sejati itu ya jadi kaya kritikus, jadi kalo misalnya produsernya ini biasa ceritanya bakal kaya gini tapi emang artnya bagus dan gini, gini gini gak seperti anime yang diproduksi sama dia dulu, sebelumnya misalnya gitu kalo otaku. Kalo kita gak sampe ngebahas sampe situ karena kita ya apa ya hal yang masih jauh. Gue gak begitu</i>		

		<i>ambil pusing sama yang kaya gitu.”</i>		
10	P	Apa yang menjadi harapan anda mengenai tanggapan orang lain tentang makna <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Kalo gue sih bukan tipe orang yang ambil pusing, Kalo mereka gak ngertiin yaudah. Mereka gak ngerti, apa sih nonton-nonton kartun. Ya suka-suka gue, gue yang nonton ibaratnya. Kalo lo ga suka yaudah gue ini yang nonton, gitu aja. Mereka cuma gak ngerti apa sih yang kita cari dari otaku. Sebernarnya kita cuma kesenangan buat hiburan masing masing.”</i>		
11	P	Seberapa jauh konsep <i>otaku anime</i> mempengaruhi pikiran anda untuk terus menyaksikan <i>anime</i> ?		Dimensi Penilaian
	N	<i>“ Pengaruh? Kalo gue sih bukan tipe orang yang suka ambil pusing, kalo mereka gak ngerti yaudah gitu. Mereka gak ngerti, apa sih nonton-nonton kartun. Ya suka-suka gue, gue yang nonton ibaratnya. Kalo lo ga suka yaudah gue ini yang nonton, gitu aja. Jadi motivasi atau gangguan, gue sih tetep nonton apa yang gue suka.”</i>		
12	P	Hal apa saja yang membuat anda senang dan nyaman ketika anda memilih menjadi <i>otaku</i> ?		Dimensi Pengetahuan
	N	<i>“ Gue nyaman jadi otaku karna ada wadahnya. Karena gue jadi otaku yang punya tempat yang sama pemikirannya, yang satu kesukaan, yang satu hobi. Ibaratnya disitulah kita bisa sharing berbagai hal gak cuma otaku, gak cuma soal anime, gak cuma soal jejepangan tapi juga soal kehidupan. “</i>		
13	P	Hal apa saja yang membuat anda tidak nyaman ketika anda memilih menjadi <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Ketika orang mengkritik, misalnya gak jauh-jauh, kata kaka gue “lo nih nontonnya gitu aja.” Ya itu karena dia gak nonton, jadigak tau apa yang gue tonton jadi dia gak paham. Sebernarnya anime sama kisah-kisah film barat itu gak beda jauh, ada pelajaran yang bisa lo ambil, ada intisarinya, nilai-nilainya banyak banget sebenarnya. “</i>		

14	P	Siapakah karakter <i>anime</i> yang menjadi idola anda?	Self	
	N	<i>“ Sebenarnya gue ada banyak pilihan, tapi kalo disuruh pilih satu, gue pilih Oumashu dari anime Guilty Crown. Kalo dari cerita, dia itu orang yang lambat tapi ketika dalam situasi yang gawat yang mengancam buat dirinya, dia pun yang awalnya panik tapi ketika dalam situasi yang sama terus menerus dia belajar gimana caranya mengatasi situasi tersebut, bukan menghindari tapi bisa dia diatasi. Jadinya gue bisa belajar banyak dari karakter ini. “</i>		
15	P	Bagaimana pendapat kerabat anda mengenai anda yang memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Kalo pendapat keluarga gue ya gak negatif-negatif bangetlah, dibilang positif juga gak begitu positif. Ketika gue jelasin, “kenapa sih kamu tuh nonton gini” jadi gue jelasin ke nyokap gue. Jadi ada interaksi dan nyokappun paham. Ketika gue jelasin ceritanya begini begitu, nyokap pun jadi tertarik ikut nonton. ”</i>		
16	P	Apa saja dukungan kerabat anda dengan kegiatan ini?		
	N	<i>“ Kalo dukungan sih, keluarga sih ngebebasin aja gak begitu mendukung banget yang harus gimana-gimana dan gak ngebatasin juga. Gausah nonton gitu gitu juga enggak. Jadi ya gak ada masalah. “</i>		
17	P	Apa harapan positif ketika anda memilih untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Gue gak ada pikiran untuk jadi otaku, gak ada. Jadi ya mengalir aja Ketika gue nonton wah gue suka anime yaudah gitu terus mengalir. Ketika gue doyan anime secara tidak langsung itu menjadikan gue seorang otaku. “</i>		
18	P	Apa saja aktivitas yang anda lakukan demi menunjukkan bahwa anda seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>” Ya ini nonton anime terus cosplay ‘Kenapa costplay?’ Cosplay sebagai ekspersi diri kita atas karakter-karakter yang kita sukai. Buat nunjukin secara nyata. “</i>		
19	P	Bagaimana cara anda meyakinkan kerabat anda		

		bahwa menjadi <i>otaku</i> merupakan hal yang tidak perlu dirisaukan?	Dimensi Pengharapan
	N	<i>“ Orang tua gue gak ambil pusing. Selama gue gak jahat, selama gue gak ngerampok, selama gue ngelakuin hal-hal yang negative ya biasa-biasa aja. “</i>	
20	P	Apa harapan anda kepada kerabat anda mengenai pilihan anda untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Harapannya sih supaya keluarga bisa ngertiin gue sama apa yang gue suka. Gak mesti ngerti banget sih, udah dikasih kebebasan aja udah cukup ko. “</i>	
21	P	Apakah anda yang sekarang sudah seperti anda yang ideal yang anda harapkan selama ini?	
	N	<i>“ Lagi menuju kesana sih. Harapannya sih gue bisa jadi translator yang lebih baik, menyediakan subtitle supaya orang-orang yang suka, ataupun yang tadinya buta jadi paham ternyata cerita anime yang dia tonton. Jadia mereka bis paham isi ceritanya dan gak cuma bisa bilang kalo anime itu tontonan anak kecil. Tapi juga ada arti-arti didalemnya, ada arti kehidupan dan macem-macem lah. Jadi disini juga gue belajar sambil ngejalanin hoby gue. “</i>	
22	P	Diusia anda yang sekarang, bagaimana penilaian anda tentang diri anda sebagai seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>” Jadi otaku itu bukan jadi sesuatu yang negative, bukan sesuatu yang buruk. Terkadang jadi sisi positif buat gue karena gue mah kerjanya nonton anime, kerjanya costpaly. Coba lo bandingin sama anak2 jaman sekarang yang kerjanya clubbing, main motor-motoran, mabok yang kerjanya ngerusak sendiri. Terus gue costplay juga kan sedekah hiburan. Dengan begitu gue ngasih pertunjukan dan membuat orang-orang malah jadi tertarik ngeliatnya jadi foto-foto secara gratis. “</i>	
23	P	Hal apa saja yang belum anda lakukan sebagai seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Gak ada sih kayanya. Gue gak begitu punya target dalam konteks otaku ini. Gak mikir sejauh itu, Yang gue tau gue doyan aja. “</i>	
			Dimensi Penilaian

24	P	Ketika waktu anda banyak dipergunakan untuk menonton <i>anime</i> , bagaimana interaksi sosial yang anda lakukan?		
	N	<i>“ Kalo misalnya gitu, berinteraksi dengan orang lain kalo yang paling penting kan komunikasi, ketika orang ngerti yaudah. Ketika ada yang bilang ngapain sih nonton anime terus dari situ gue jelasin ‘jadi gini nih coy gue jelasin.’ Jadi selama kita mampu berinteraksi dengan orang lain ‘mampu ngjelasin’ dan ketika kita diajak ngomong tentang global kita juga bisa ngerti kita paham ya itu udah jadi gak masalah. “</i>		
25	P	Apa <i>prestige</i> yang telah anda raih ketika anda menjadi seorang <i>otaku anime</i> ?		
	N	<i>“ Gue berhasil menjadi salah satu staff di salah satu fansubs di Tiramisu fansubs Indo. Yang termasuk fansubs bersarlah di Indonesia Dan itu prestasi yang positiflah. Ibaratnya itu bisa ngebantu skill gue untuk belajar bahasa Inggris karna gue belajar sesuai studi gue, selain itu juga gue ngebantu orang lain untuk memahami cerita dalam anime. Dan ketika orang nonton anime ‘apa ini subtittle inggris?’ Kan banyak orang Indonesia yang masih belum mengerti tentang bahasa inggris dan disitulah gue ngebantu mereka.</i>		

LAMPIRAN 5

Transkrip wawancara dengan Harits Rizky Septiadi (19 Tahun)

Tempat : Alun-alun kota Serang

Waktu : Minggu, 4 Januari 2014 Pukul 18.30-20.45

1	P	Apakah anda merasa bahwa diri anda adalah seorang <i>otaku anime</i> ?	Dimensi Pengetahuan
	N	<i>“ Kalo menurut gue sendiri sih gue masih berada pada tahap menuju kesana, menurut gue sih sebenarnya otaku itu adalah judge sendiri orang-orang luar yang gak mengenal anime yang cuma bisa nonton-nonton doang, mereka menjudge orang yang lebih sering nonton anime atau yang lebih mendalam adalah sebagai sorang otaku. Ya itulah sebabnya kita dianggap sebagai seorang otaku.”</i>	
2	P	Sejak kapan anda menyaksikan film <i>anime</i> ?	
	N	<i>“ Kalo sejak kapan ya berarti sejak kecil udah suka sama film anime, toh kita kan sudah nonton film anime film kartun Doraemon, Crayon Shincan, Minky Momo dan kartun segala macam dari kecil kan, berarti kita nonton anime dari kecil. secara engga sadar kan orang nonton anime. Secara umum anak jaman saya atau jaman abang udah mulai nonton anime dari kecil. “</i>	
3	P	Seberapa sering anda menyaksikan film <i>anime</i> ?	
	N	<i>” Kalo haris sendiri ngeliat anime itu hampir semua, Harits itu jujur aja udah nonton semua genre gore yang darah-darahan yang kaya saus segala macam yang keliatan ususnya segala macam dibelek gitu. Ibaratnya udah khatam deh “</i>	
4	P	Apa yang merangsang anda untuk menyaksikan film animasi asal jepang?	
	N	<i>“ Suka anime ya dilihat dari strory line. Gue lebih lihat cerita daripada gambar apapun itulah. Gue gak ngelihat gambarnya gimana, Gue lihat ceritanya kalo seru gue tonton, kalo misalnya dari temen oh yang ini seru dari spoilernya dikasih tau ceritanya gini gue tonton, Gak ngeliat segala macem. “</i>	
5	P	Apakah anda tertarik dengan film yang diperankan	

		oleh manusia? Antara film yang diperankan oleh manusia dan film animasi, mana yang lebih anda pilih?	Mind	
	N	<i>“ Kalo disuruh milih ada film manusia sama film anime, gue masih 50:50, jujur aja gue masih suka film anime tapi juga masih suka nonton film barat yang ceritanya asik. “</i>		
6	P	Apakah anda menyaksikan semua <i>genre</i> dari anime? Bagaimana kriteria <i>genre anime</i> yang menjadi favorit anda?		
	N	<i>“ Kaya yang gue bilang tadi, Gue ibaratnya udah khatam sama segala jenis genre anime. Tapi kalo genre favorit sih tetep genre pertualangan kaya one piece sama anime lainnya yang ceritanya tuh mereka berpetualang rame-rame kemana gitu. “</i>		
7	P	Apakah ada <i>genre</i> yang anda tidak suka?		
	N	<i>“ Sama kaya bang Yudha, gue juga gak suka sama genre hentai. Agak ‘akward’ aja nonton film anime tapi ada adegan begituannya. “</i>		
8	P	Bagaimana perasaan anda ketika menyaksikan sebuah judul anime?		
	N	<i>“ Kalo perasaan sih ada, misalnya kalo nonton anime yang satu sesion ternyata udah dua belas episode dan kita udah tamat nontonnya, istilahnya ada rasa puas. Tapi kalo melihat anime yang nanggung, sedih jadi tergantung nontonnya sampe mana. Tapi kalo perasaan nonton anime secara umum ya seneng-seneng aja, refreshing lah.”</i>		
9	P	Apakah makna otaku telah sesuai dengan apa yang anda jalankan selama ini?		
	N	<i>“ Kalo yang Harits pikirin tentang otaku itu adalah orang yang udah mengkoleksi action figure segala macem. Kalo buat gue sih bisa dibilang otaku tapi level bawah. Belum sampe tahapan nijikon. Dan beruntungnya, gue bukan seorang weeaboo. weeaboo itu semacam fans di dunia yang berbau jepang-jepangan, fans nanggung gitu, fans alay. Nah kalo fans alay itu menurut gue fans yang lebih mereka lebih satu anime, nganggep satu anime itu lebih hebat. Kaya misalkan gue suka one peace nih, karena gue suka banget sama anime ini, anime lain mah lewat.</i>		

		<i>Pokoknya one peace aja yang terbaik. “</i>		
10	P	Apa yang menjadi harapan anda mengenai tanggapan orang lain tentang makna <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Kalo tentang itu sih kalo haris mah bayak yang nganggep negatif thinking. wih kalo otaku itu dikamar doang, segala macem engga berinteraksi sosial gitu kan. Kalo harits mah engga mau ambil pusing ah. “</i>		
11	P	Seberapa jauh konsep <i>otaku anime</i> mempengaruhi pikiran anda untuk terus menyaksikan <i>anime</i> ?		
	N	<i>“ Kalo kata gue diawal tadi kan, otaku itu terjadi karena adanya labeling sendiri kan. Jadi engga keganggu-ganggu aja gitu. Intinya kita menonton anime bukan karna embel embel otaku, tapi lebih ke tempat yang cocok buat refreshing pikiran dan imajinasi. “</i>		Dimensi Penilaian
12	P	Hal apa saja yang membuat anda senang dan nyaman ketika anda memilih menjadi <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Hal yang bikin nyaman selama in, karena gue udah ketemu sama wadah yang tepat. Wadahnya ini adalah temne-temen yang bisa ngobrolin bareng tentang anime, bisa ber-costplay bareng dan bertukar pikiran. Semuanya gue temuin di Dokuritsu, Costplay Community yang ada di serang- banten. Itu wadah yang udah pas banget menurut gue. Yang udah bisa disebut keluarga. “</i>		
13	P	Hal apa saja yang membuat anda tidak nyaman ketika anda memilih menjadi <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Ya engga ada sih. Cuma kadang ada sedikit gregetan aja untuk suka ngebales komentar orang kalo otaku itu jelek. Cuman ya masih bisa tahan. Biarin aja lah. “</i>		
14	P	Siapakah karakter <i>anime</i> yang menjadi idola anda?		
	N	<i>“ Kalo gue disuruh milih satu karakter, gue pilh Sakata Gintoki dari anime Gintama. Kalo dari animenya ya, dia itu anime yang nyeleneh. Dia itu anime yang kadang berpakaian anime yang lain. Jadi ada satu waktu karakter utamanya, Sakata Gintoki ini dia memakai pakaiannya Dragonball, ada lagi dia memakai pakaian Conan, ada lagi</i>		Dimensi Pengetahuan

		<i>dia memakai pakaian Eyeshield 21. Cuman, anime itu yang ngebuat plot twist yang hebat. Sakata gintoki disana dia untuk ngelawak full. Kita akan ngakak terngakak ngakaknya lah sampai sakit perut keram-keram deh. Sedih, sedih-sedih nangis. tegang, adrenalin ikut naik. Dan Sakata gintoki itu ya dibuat sama Authornya itu emang pas banget. Kalo lagi ngelawak ya dia ngelawak, tapi kalo untuk melindungi seseorang kuat banget. Dia padahal senjatanya cuma pedang kayu, pedang kayu biasa ya tapi dia bisa ngalahin seratus orang itu bisa. Dan itu bisa dibilang idola juga. “</i>		
15	P	Bagaimana pendapat kerabat anda mengenai anda yang memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Gue engga ngelakuin hal yang buruk karena nonton anime. Toh, gue juga nunjukin karena gue nonton anime engga bikin gue buruk gitu aja gitu istilahnya. ”</i>	Self	
16	P	Apa saja dukungan kerabat anda dengan kegiatan ini?		
	N	<i>“ Orangtua masih ngedukung, ngasih waktu, ngasih fasilitasnya, masih bolehin lah baca komik segala macem.. “</i>		
17	P	Apa harapan positif ketika anda memilih untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Gue pengen nunjukin kalo <i>otaku</i> itu engga jelek. Caranya ya nunjukin dengan cara gue ngambil intisari dari anime-anime yang gue tonton. Kaya persahabatan atau friendship dari anime one peace yang melindungi sahabat-sahabatnya. Hal itu gue lakuin. Terus, kebaikan dari anime yang gue lupa judulnya. Mau dia dijahatin sama orang segimana jahatnya dia tetep baik terhadap orang. Mau dia di bully terus sama orang itu tapi saat orang yang ngebully dia ngebutuhin orang itu masih dibantu. jadi nilai kehidupan bisa diterapkan dikehidupan sendiri. “</i>		
18	P	Apa saja aktivitas yang anda lakukan demi menunjukkan bahwa anda seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Hal yang gue lakuin itu kaya nonton anime, baca manga, cosplaying. Dan itu hobby, dan itu semua gue lakuin. Dan semua itu istilahnya gue</i>		Dimensi Pengharapan

		<i>rela ngeluarin duit berapa ratus ribu buat cosplay, tapi engga lebih kaya orang yang punya uang lebih. Masih sebatas wajarlah. “</i>		
19	P	Bagaimana cara anda meyakinkan kerabat anda bahwa menjadi <i>otaku</i> merupakan hal yang tidak perlu dirisaukan?		
	N	<i>“ Yaudah tarik nonton anime bareng. Atau dulu pernah sekali agak ekstrim. Waktu itu pernah engga sengaja dikelas SMA gitu ya, kan ada proyektor tuh ya. Temen lagi nyolok secara engga sadar temen ngeliat folder anime. “Wih ris, lo mah otaku amat sih.” Yaudah temen muter ya untungnya itu ‘ecchi’ tapi masih sedikit. Dan itu semua temen sekelas pada nonton bareng, ya untungnya cowo semua gitu. Dan kata dia ‘wah ris bagus’. Karena intisari ceritanya ada kekeluargaan segala macem, mereka bilang ‘wah kita harus kaya gitu.’ Gitu deh, jadi istilahnya kalo keras jangan dilawan sama keras deh. kalo orang keras kita lawan dengan tenang aja. “</i>		
20	P	Apa harapan anda kepada kerabat anda mengenai pilihan anda untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Harapan kedepan sebagai otaku ya? Ya paling cuman costplay aja ya. Rencana kedepan engga ada yang lebih-lebih. Lebih banyakin cosplay sih karena hobby cosplay ya mau banyakin cosplay, Nonton anime terusin aja hahaha... “</i>		
21	P	Apakah anda yang sekarang sudah seperti anda yang ideal yang anda harapkan selama ini?		
	N	<i>“ Weeeeh itu tepat banget daripada gue nonton sinetron. Anak SD aja jadi pacaran gara-gara ngeliat sinetron. Ya tepat gitu jadi otaku mah, alhamdulillah. soalnya dari cerita juga banyak mendidik banget banyak otaku yang mendidik eh bukan otaku, banyak anime-anime yang mendidik. Dan gue jadi seneng jadi otaku karena jadi otaku ini gue jadi punya sifat seperti ini. Karena baca manga atau karna nonton anime itu. “</i>		
22	P	Dusia anda yang sekarang, bagaimana penilaian anda tentang diri anda sebagai seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Karena secara engga sadar ya, tiba-tiba jadi otaku ya dan ngeliat engga ada yang buruk ya gue</i>		

		<i>liat engga ada yang harus dirubah ya jadi karena nonton anime jadi otaku karena gue engga ngerampok orang gitu ya Alhamdulillah yah. masih positif, masih yang diambil yang untuk bagus-bagusnya. “</i>		Dimensi Penilaian
23	P	Hal apa saja yang belum anda lakukan sebagai seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Kalo yang belum dilakuin, kalo itu pasti beli action figure, segala macam. Terus ikut kompetisi-kompetisi costplay yang nasional gitu kan itu belum dilakuin tapi ada keinginan sedikit sih untuk melakukan hal seperti itu, tapi sedikit sih. Jadi kalo engga kesampaian ya gapapa, ya kalo kesampaian ya Alhamdulillah. “</i>		
24	P	Ketika waktu anda banyak dipergunakan untuk menonton <i>anime</i> , bagaimana interaksi sosial yang anda lakukan?		
	N	<i>“ Kalo Harits sendiri sih nonton anime itu emang nyita waktu, tapi bisa diakalin ko. Kaya misalkan kita nonton animenya pas malem-malem. Soalnya yang lebih nikmat sih nontonnya pas malem-malem, matiin lampu, orang udah pada tidur terus nonton sendiri, sepi. Asal jangan nonton hentai aja pada saat itu. Itu bahaya hahaha... “</i>		
25	P	Apa <i>prestige</i> yang telah anda raih ketika anda menjadi seorang <i>otaku anime</i> ?		
	N	<i>“ Prestige belum ada. Tapi kenapa gue bangga jadi otaku? Gue punya banyak teman, Gue punya keluarga yang namanya Dokuritsu. Itu yang gue bangga jadi otaku. “</i>		

LAMPIRAN 6

Transkrip wawancara dengan Bapak Bardiono

Tempat : Kediaman Bapak Bardiono

Waktu : Sabtu, 10 Januari 2015 Pukul 16.00-16.45

1	P	Apakah anda mengetahui tentang arti dan makna dari <i>otaku</i> ?	Dimensi Pengetahuan
	N	“ <i>Waduh, kalo bapak sih tau yang begituan. Baru tahu pas baca makalahnya ade.</i> “	
2	P	Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang memiliki kesenangan berlebih terhadap film animasi Jepang?	
	N	“ <i>Ya engga gimana-gimana sih, kalau dia seneng yaudah lakuin aja.</i> “	
3	P	Bagaimana prosesnya sehingga kerabat anda bisa memiliki kesenangan terhadap <i>anime</i> dan menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	“ <i>Yudha sih sudah suka yang begituan sudah lama, awal-awalnya dia ngumpulin patung-patung kecil yang kaya gambar naruto sampe-sampe dia sekarang malah keterusan nonton film kartun.</i> “	
4	P	Bagaimana anda menyikapi kerabat anda yang memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	“ <i>Ya, selama dia engga mabuk-mabukan kalau Bapak fikir sih kegiatan dia menonton film kartun ini bisa ngindarin dia dari pengaruh jaman yang sudah makin kacau.</i> ”	
5	P	Seberapa penting menonton <i>anime</i> dalam kehidupan kerabat anda?	
	N	“ <i>Coba ade Tanya ke Yudha, berapa jam sehari dia nonton film kartun. Dia itu seneng banget sama nonton film kartun.</i> “	
6	P	Dengan banyaknya waktu yang dipergunakan oleh kerabat anda untuk menonton <i>anime</i> , apakah aktivitas tersebut sesuai dengan kebiasaan yang ada di dalam masyarakat?	
	N	“ <i>Kalau Bapak fikir sih kebiasaan nonton kartun itu engga ada dampak negative nya buat masyarakat. Jadi, apa yang harusdipermasalahin.</i> “	
7	P	Bagaimana seharusnya kerabat anda yang seorang <i>otaku</i> menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang ada	

		didalam masyarakat?	Society	Dimensi Pengharapan
	N	<i>“ Balik lagi ke yang tadi, selama dia engga merusak dan mengganggu masyarkat kayanya engga ada yang harus dirubah deh dari kebiasaan dia. “</i>		
8	P	Apa harapan anda kepada kerabat anda?		
	N	<i>“ Harapan Bapak sih, semoga kegiatan dia untuk nonton film kartun ini engga dijadiin kegiatan utama untuk dia. Soalnya kan, banyak hal yang lebih penting buat Yudha lakuin. “</i>		
9	P	Semenjak memiliki kecenderungan untuk menonton anime secara terus menerus, apakah ada hal yang berubah dari kerabat anda?		
	N	<i>“ Ada, dia suka pake pakaian yang aneh-aneh kalau mau kumpulsama temen-temennya. Kaya pake pakaian naruto lah, atau apalah yang Bapak sendiri juga bingung. “</i>		
10		Apa saja dukungan anda kepada kerabat anda dalam melakoni kesenganannya?		
		<i>“ Dukungannya ya paling Bapak cuma bisa ngedukung dia aja kalo emang yang dia lakuin engga ngebahayain dan bisa bikin dia seneng. Ya tapi bapak juga masih suka ngingetin dia buat bisa bedain mana yang baik dan buruk. Bapak sih cuma bisa ngedukung gitu doang. “</i>		
11	P	Apa saja hal positif yang berkembang ketika kerabat anda memilih untuk menjadi seorang otaku?		
	N	<i>“ Hal positif yang Bapak lihat sih dia, engga ikut-ikutan kedalam pergaulan bebas kaya anak-anak jaman sekarang. Seenggaknya itu sih yang bisa Bapak tangkap. “</i>		
12	P	Apa saja hal negatif yang kerabat anda lakukan ketika dia memilih menjadi seorang otaku?		Dimensi Penilaian
	N	<i>“ Kalo hal negative nya, dia itu malah jadi lebih 'usreg' sendiri pas lagi nonton film kartun. Ya semoga aja, kebiasaan itu bisa dikurangin lah sedikit demi sedikit. “</i>		

LAMPIRAN 7

Transkrip wawancara dengan Ibu Mardiana

Tempat : Kediaman Ibu Mardiana

Waktu : Sabtu, 17 Januari 2015 Pukul 16.00-17.00

1	P	Apakah anda mengetahui tentang arti dan makna dari <i>otaku</i> ?	Dimensi Pengetahuan
	N	<i>“ Jujur aja, ibu baru tahu tadi pas mas nya nanya ke Ibu. Sebelum-sebelumnya sih ibu engga tahu. Baru tahu sekarang-sekarang aja. “</i>	
2	P	Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang memiliki kesenangan berlebih terhadap film animasi Jepang?	
	N	<i>“ Jujur aja, ibu baru tahu tadi pas mas nya nanya ke Ibu. Sebelum-sebelumnya sih ibu engga tahu. Baru tahu sekarang-sekarang aja. “</i>	
3	P	Bagaimana prosesnya sehingga kerabat anda bisa memiliki kesenangan terhadap <i>anime</i> dan menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Dulu sih, dia sering beli DVD sama komik-komik gitu. Eh gataunya terus dibawa sampe sekarang. Kalo dulu dia suka nonton kartun di DVD player kalo sekarang sih lebih sering nonton di laptop. “</i>	
4	P	Bagaimana anda menyikapi kerabat anda yang memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Kalo ibu sih, suka ngebilangin ke si Berry kalo suka sama sesuatu itu sah-sah aja asal jangan berlebihan, karena biasanya yang berlebihan itu kurang baik. “</i>	
5	P	Seberapa penting menonton <i>anime</i> dalam kehidupan kerabat anda?	
	N	<i>“ Penting banget buat dia, kayanya sehari engga nonton kartun bisa pusing kepala dia. “</i>	
6	P	Dengan banyaknya waktu yang dipergunakan oleh kerabat anda untuk menonton <i>anime</i> , apakah aktivitas tersebut sesuai dengan kebiasaan yang ada di dalam masyarakat?	
	N	<i>“ Sebenarnya sih engga sesuai tapi kegiatan</i>	

		<i>Berry itu engga negative-negative bangetlah. Apalagi sampe yang ngebahayain orang lain. “</i>				
7	P	Bagaimana seharusnya kerabat anda yng seorang <i>otaku</i> menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang ada didalam masyarakat?		Dimensi Pengharapan		
	N	<i>“ Kalo ibu sih biasanya, nyuruh si Berry buat keluar dan main sama temen-temennya jadi jangan bisanya cuma nonton doang. “</i>				
8	P	Apa harapan anda kepada kerabat anda?				
	N	<i>“ Harapannya sih kaya tadi yang udah dibilang. Pertama banyakin main diluar sama temennya dan kurang-kurangin nonton film kartunnya. “</i>				
9	P	Semenjak memiliki kecenderungan untuk menonton <i>anime</i> secara terus menerus, apakah ada hal yang berubah dari kerabat anda?	Society			
	N	<i>“ Ada, Berry jadi lebih suka diem sendiri dikamar sambil nonton film kartun. Tapi yang lebih bahaya sih, dia jadi sering lupa makan. Nanti dia jadi kurus lagi. Hehehe...”</i>				
10	P	Apa saja dukungan anda kepada kerabat anda dalam melakoni kesenganannya?				
	N	<i>“ Kalo dulu sih dia sering minta uang buat beli CD sama komik gitu. Mungkin disitu sih dukungannya. Tapi kalo sekarang sih dia udah gak pernah lagi. Kalo dukungan sekarang mah paling Ibu mah ngasih kebebasan aja buat dia, tapi supaya dia gak bablas juga. “</i>				
11	P	Apa saja hal positif yang berkembang ketika kerabat anda memilih untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?				
	N	<i>“ Hal positifnya sih, Berry jadi lebih sering dirumah dan lebih sering bantuin ibu untuk bikin kue. “</i>				
12	P	Apa saja hal negatif yang kerabat anda lakukan ketika dia memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?				
	N	<i>“ Selama ini sih yang Ibu rasakan, belum ada hal yang sampe segitunya negative. “</i>				
						Dimensi Penilaian

LAMPIRAN 8

Transkrip wawancara dengan Ilham Rizky Dwiadyansyah

Tempat : Kediaman informan Ilham

Waktu : Sabtu, 4 Januari 2015 Pukul 15.15-15.45

1	P	Apakah anda mengetahui tentang arti dan makna dari <i>otaku</i> ?	Dimensi Pengetahuan
	N	<i>“ Orang yang suka sekali dengan kartun dan suka sama jepang-jepang gitu bukan sih? “</i>	
2	P	Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang memiliki kesenangan berlebih terhadap film animasi Jepang?	
	N	<i>“Buat Ilham sih engga ngeganggu banget, masih bisa diwajarkan lah. Kan itu hobynya kaka. “</i>	
3	P	Bagaimana prosesnya sehingga kerabat anda bisa memiliki kesenangan terhadap <i>anime</i> dan menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Karena suka nonton kartun jepang dari dulu kaka mah. Abis itu dia ketemu sama komunitasnya. Gitu sih kayanya. “</i>	
4	P	Bagaimana anda menyikapi kerabat anda yang memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Ngingetin aja biar gak tidak lupa waktu, tapi kadang-kadang suka ikut nonton sih kalo kaka lagi nonton. “</i>	
5	P	Seberapa penting menonton <i>anime</i> dalam kehidupan kerabat anda?	
	N	<i>“Penting sih. Soalnya kaka itu sering banget nonton film anime. “</i>	
6	P	Dengan banyaknya waktu yang dipergunakan oleh kerabat anda untuk menonton <i>anime</i> , apakah aktivitas tersebut sesuai dengan kebiasaan yang ada di dalam masyarakat?	
	N	<i>Gak sih kalo kata ilham mah. Orang nonton anime doang masa sih dibidang melanggar gitu?</i>	
7	P	Bagaimana seharusnya kerabat anda yng seorang <i>otaku</i> menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang ada didalam masyarakat?	
	N	<i>“ Harus lebih inget waktu kalo nonton biar dia</i>	

		<i>gak lupa sama kuliahnya doang. “</i>	Society	Dimensi Pengharapan
8	P	Apa harapan anda kepada kerabat anda?		
	N	<i>“ Semoga kaka gak terlalu sering begadang karena nonton kartun. Nanti dia malah jadi gak bener kuliahnya. “</i>		
9	P	Semenjak memiliki kecenderungan untuk menonton <i>anime</i> secara terus menerus, apakah ada hal yang berubah dari kerabat anda?		
	N	<i>“ Ada, tadi kan udah dibilang kalo si kaka jadi suka begadang tapi tambah baik sifatnya. Dia jadi suka dirumah. “</i>		
10	P	Apa saja dukungan anda kepada kerabat anda dalam melakoni kesenanganannya?		
	N	<i>“ Palingan si kaka suka minjem laptop Ilham buat nonton anime. Itu doang. “</i>		
11	P	Apa saja hal positif yang berkembang ketika kerabat anda memilih untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Sifatnya ada yang sedikit berubah. Jadi lebih suka diem dikamar diamah. Jadi jarang maen. “</i>		
12	P	Apa saja hal negatif yang kerabat anda lakukan ketika dia memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Jadi suka begadang dan telat bangun. Semoga aja dia bisa gak terlalu begadang, kasian kalo kuliah suka telat. “</i>		

LAMPIRAN 9

Transkrip wawancara dengan Noviana Kartika Sari

Tempat : Kediaman Bapak Bardiono

Waktu : Sabtu 10 Januari 2015 Pukul 19.00-20.00

1	P	Apakah anda mengetahui tentang arti dan makna dari <i>otaku</i> ?	Dimensi Pengetahuan
	N	<i>“ Otaku itu, orang yang punya minat besar terhadap komik, film, dan hal-hal yang berbau Jepang. “</i>	
2	P	Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang memiliki kesenangan berlebih terhadap film animasi Jepang?	
	N	<i>“ Mungkin, menonton anime buat Yudha itu, sebagai suatu hiburan. Kalau berlebih atau tidaknya itu sih balik lagi ke dirinya sendiri. “</i>	
3	P	Bagaimana prosesnya sehingga kerabat anda bisa memiliki kesenangan terhadap <i>anime</i> dan menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Saya kenal sama Yudha sudah cukup lama, waktu itu pas dia kenal sama saya juga sudah suka sama film anime. Jadi, kesenangannya itu kayanya sudah lama banget dan terus berkembang sampai sekarang. “</i>	
4	P	Bagaimana anda menyikapi kerabat anda yang memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Balik lagi ke masalah yang tadi, pilihan Yudha buat menjadi seorang otaku itu murni dari keinginan dia. Jadi, saya sih Cuma bisa mendukung. “</i>	
5	P	Seberapa penting menonton <i>anime</i> dalam kehidupan kerabat anda?	
	N	<i>“ Menonton anime itu kan sebagai hiburan buat Yudha. Jadi, kalau misalkan dia menonton anime berarti dia sedang memburuhkan hiburan. Dan hiburan itu penting buat manusia. “</i>	
6	P	Dengan banyaknya waktu yang dipergunakan oleh kerabat anda untuk menonton <i>anime</i> , apakah aktivitas tersebut sesuai dengan kebiasaan yang ada di dalam masyarakat?	

	N	<i>“ Menonton anime untuk mencari hiburan itukan hak yang dimiliki oleh Yudha sebagai manusia yang bebas. Jadi, saya pikir hal tersebut engga melanggar dari norma yang ada ditengah-tengah masyarakat. “</i>	Society	Dimensi Pengharapan
7	P	Bagaimana seharusnya kerabat anda yng seorang <i>otaku</i> menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang ada didalam masyarakat?		
	N	<i>“ Menurut saya, Yudha harusnya bisa mementingkan kehidupan sosialnya dengan teman ataupun keluarganya. Karena, kalau dia terus-terusan menonton film anime masyarakat malah curiga kalau dia punya kelainan. “</i>		
8	P	Apa harapan anda kepada kerabat anda?		
	N	<i>“ Harapan saya semoga Yudha lebih memprioritaskan kepentingan keluarga dan teman-temannya ketimbang terus menonton film anime.”</i>		
9	P	Semenjak memiliki kecenderungan untuk menonton <i>anime</i> secara terus menerus, apakah ada hal yang berubah dari kerabat anda?		
	N	<i>“ Ada hal yang beberapa berubah dari dia. Kaya misalkan, Yudha jadi rajin banget ngumpulin action figure yang berhubungan dengan anime kesukaannya. Selain itu juga sekarang dia malah merembet jadi suka banget main game online. “</i>		
10	P	Apa saja dukungan anda kepada kerabat anda dalam melakoni kesenanganannya?		Dimensi Penilaian
	N	<i>“ Gak banyak dukungan yang bisa saya kasih sih. Cuma bisa ngingetin dia buat gak terlalu fokus ngejalanin hobynya doang. Dukungan itu kan gak mesti gitu. Tapi kan lewat ngingetin juga bisa jadi dukungan. “</i>		
11	P	Apa saja hal positif yang berkembang ketika kerabat anda memilih untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Hal yang positif yang Yudha dapet iru antara lain pergaulan dia yang semakin luas, dan yang saya lihat sih dia jadi punya kesibukan lain yang bikin dia semangat untuk</i>		

		<i>menjalani hidup. “</i>		
12	P	Apa saja hal negatif yang kerabat anda lakukan ketika dia memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Mungkin waktu yang Yudha pakai untuk keluarga dan teman-temannya jadi terpakai untuk menjalani kesenangannya dan itu cukup mengganggu. “</i>		

LAMPIRAN 10

Transkrip wawancara dengan Muhammad Syaiful Barqi

Tempat : Kediaman informan Barqi

Waktu : Sabtu, 17 Januari 2015 Pukul 18.30-19.15

1	P	Apakah anda mengetahui tentang arti dan makna dari <i>otaku</i> ?	Dimensi Pengetahuan
	N	<i>“ Iya, otaku itu kalo gak salah, orang yang mempunyai hoby untuk menonton film anime. “</i>	
2	P	Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang memiliki kesenangan berlebih terhadap film animasi Jepang?	
	N	<i>“ Menonton anime itukan udah jadi kebiasaan bery sejak kecil jadi kalo sampe sekarang masih suka ya memang disitu mungkin hobby nya. “</i>	
3	P	Bagaimana prosesnya sehingga kerabat anda bisa memiliki kesenangan terhadap <i>anime</i> dan menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Kaya yang udah dibilang tadi sejak kecil dulu Berry dan saya memang suka film-film kartun. Dulu, kalo hari minggu kita sering nonton kartun bareng. Kalo dulu kan, tiap hari minggu pasti banyak tuh film kartun di tv. Ya mungkin dari situlah dia jadi otaku sampe sekarang. “</i>	
4	P	Bagaimana anda menyikapi kerabat anda yang memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Menjadi seorang otaku itu, pilihan yang udah diambil sama Berry kalau dianya udah nyaman menjadi seorang otaku ya mungkin emang kesenangannya udah disitu. “</i>	
5	P	Seberapa penting menonton <i>anime</i> dalam kehidupan kerabat anda?	
	N	<i>“ Otaku itukan kegiatan utamanya emang nonton anime. Jadi kayanya, emang penting banget deh kayanya buat dia. ”</i>	
6	P	Dengan banyaknya waktu yang dipergunakan oleh kerabat anda untuk menonton <i>anime</i> , apakah aktivitas tersebut sesuai dengan kebiasaan yang ada di dalam masyarakat?	
	N	<i>“ Masyarakat Kota Serang itukan engga bisa</i>	

		<i>dilepasin dari kehidupan yang penuh silaturahmi. Sedangkan, kegiatan si Berry itu menonton anime, jadi agak engga sesuai sih sama kebiasaan itu. “</i>	Society	Dimensi Pengharapan
7	P	Bagaimana seharusnya kerabat anda yng seorang <i>otaku</i> menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang ada didalam masyarakat?		
	N	<i>“ Seharusnya, dia bisa lebih terbuka dengan kehidupan yang ada dimasyarakat. Dia bisa mengambil peran lah dimasyarakat. “</i>		
8	P	Apa harapan anda kepada kerabat anda?		
	N	<i>“ Harapan buat si Berry sih supaya, dengan menjadi otaku ini ada sesuatu prestasi yang bisa dicapai. Entah itu, yang berhubungan dengan otaku ataupun kehidupan dia sebagai mahasiswa. “</i>		
9	P	Semenjak memiliki kecenderungan untuk menonton <i>anime</i> secara terus menerus, apakah ada hal yang berubah dari kerabat anda?		
	N	<i>“ Berry yang dulu sama Berry yang sekarang, sama-sama Berry yang saya kenal. Kalo dari segi nonton animenya sih, ya mungkin dia jadi lebih sering aja nonton film anime. Selebihnya sih engga ada yang berubah. ”</i>		
10	P	Apa saja dukungan anda kepada kerabat anda dalam melakoni kesenanganannya?		Dimensi Penilaian
	N	<i>“ Dukungan yang saya kasih buat dia itu paling cuma motivasi aja buat dia bisa lebih berkarya lewat jalur otaku ini. Ya semoga aja dia bisa ngelakuin sesuatu yang berguna aja. “</i>		
11	P	Apa saja hal positif yang berkembang ketika kerabat anda memilih untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Dengan dia menjadi otaku ini, dia bisa menemukan wadah yang tepat untuk menyalurkan kesenangannya itu. Soalnya setau saya komunitas Dokuritsu itu bukan komunitas yang menjerumuskan pada hal yang buruk. “</i>		
12	P	Apa saja hal negatif yang kerabat anda lakukan ketika dia memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Kalau hal negative nya mungkin banyak waktu yang dia punya jadi banyak terbuang</i>		

		<i>akibat kebiasaan dia menonton film anime. “</i>		
--	--	--	--	--

LAMPIRAN 11

Transkrip wawancara dengan Hendra Kusumawardhana

Tempat : Alun-alun kota Serang

Waktu : Minggu, 25 Januari 2015 Pukul 19.15-20.15

1	P	Apakah anda mengetahui tentang arti dan makna dari <i>otaku</i> ?	Dimensi Pengetahuan
	N	<i>“ Otaku itu seseorang yang suka sama dunia Jepang. Khususnya sangat menyukai film-film anime. Otaku itu orang yang dari segi pengetahuan paham banget akan kultur di Jepang. “</i>	
2	P	Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang memiliki kesenangan berlebih terhadap film animasi Jepang?	
	N	<i>“ Pendapat gue sih itu merupakan hal yang baik, karena kalau kita lihat keseliling kita udah banyak bermunculan budaya-budaya yang justru membuat kita sebagai remaja malah hancur dari segi pergaulan. “</i>	
3	P	Bagaimana prosesnya sehingga kerabat anda bisa memiliki kesenangan terhadap <i>anime</i> dan menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Gue dan Haris, sama-sama berada disatu komunitas yang sama yaitu Dokuritsu. Kalau awalnya gimana sih. Gue engga tau detailnya tapi sejak pertama gue kenal sama si Haris dia udah suka banget sama anime. “</i>	
4	P	Bagaimana anda menyikapi kerabat anda yang memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?	
	N	<i>“ Jadi otaku itu engga buruk-buruk banget. Sekarang apa coba buruknya jadi otaku dibandingkan dengan kita terjerumus dalam narkoba. Ya walaupun jadi otaku engga selamanya baik. “</i>	
5	P	Seberapa penting menonton <i>anime</i> dalam kehidupan kerabat anda?	
	N	<i>“ Menonton anime bagi Haris itu udah kaya minum obat yang tiga kali sehari. Dia engga mungkin seharipun melewati hari tanpa menonton film anime. Kalau engga nonton anime bisa sakit dia hahaha... “</i>	
6	P	Dengan banyaknya waktu yang dipergunakan oleh kerabat anda untuk menonton <i>anime</i> , apakah aktivitas tersebut sesuai dengan kebiasaan yang ada di dalam masyarakat?	
	N	<i>“ Tadi gue udah ngejelasin kalau jadi otaku itu engga</i>	

		<i>buruk-buruk banget. Kita bukan manusia-manusia yang berbahaya bagi masyarakat. Jadi engga ada salahnya toh jadi otaku? “</i>	Society	Dimensi Pengharapan
7	P	Bagaimana seharusnya kerabat anda yng seorang <i>otaku</i> menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang ada didalam masyarakat?		
	N	<i>“ Kalau menyesuaikan diri itu balik lagi kesikap yang dimiliki dari orang tersebut. Ada orang yang punya sifat ekstrovert mungkin bakalan lebih mudah untuk menyesuaikan diri dengan masyarakat. Tetapi, kebanyakan dari otaku itu kan merupakan individu dengan kepribadian yang tertutup. Jadi, gue saranin sih buat Haris buat belajar jadi pribadi yang lebih terbuka. “</i>		
8	P	Apa harapan anda kepada kerabat anda?		
	N	<i>“ Harapannya kaya yang gue bilang sebelumnya gue sih berharap kalo si Haris bisa lebih terbuka kepada orang-orang dan si Haris bisa fokus ke kuliahnya. “</i>		
9	P	Semenjak memiliki kecenderungan untuk menonton <i>anime</i> secara terus menerus, apakah ada hal yang berubah dari kerabat anda?		
	N	<i>“ Kalau dari segi persahabatan sih kita jadi lebih akrab satu sama lain. Kita sering banget tuker-tukeran film anime. Dan yang lebih asik lagi kita bisa tuker-tukeran anime yang menurut kita punya carita yang epic. “</i>		
10	P	Apa saja dukungan anda kepada kerabat anda dalam melakoni kesenanganannya?		Dimensi Penilaian
	N	<i>“ Kalo dukungan, gue sering tuh ngerekomendasiin anime yang epic buat dia tonton. Abis itu Harits juga suka minta anime tuh ke gue. Jadi kita saling dukung lewat barter anime sih. “</i>		
11	P	Apa saja hal positif yang berkembang ketika kerabat anda memilih untuk menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Mungkin, ada beberapa sisi positif yang ia dapat dari menonton anime ini. Kaya misalkan, dia belajar nilai-nilai kehidupan dari cerita-cerita yang ada difilm anime. Kaya misalkan dia belajar tentang nilai-nilai persahabatan dan cara jadi individu yang baik kaya karakter-karakter di film anime. “</i>		
12	P	Apa saja hal negatif yang kerabat anda lakukan ketika dia memilih menjadi seorang <i>otaku</i> ?		
	N	<i>“ Selama ini sih gue rasa, gue belum nemuin sifat negative yang ada didiri dia selama jadi otaku anime. Jadi semuanya</i>		

	<i>sih masih fine-fine aja. “</i>		
--	-----------------------------------	--	--

LAMPIRAN 12

CATATAN HASIL OBSERVASI

1. Tanggal 9 Agustus 2014

Lokasi Observasi : Alun-alun kota Serang

Keterangan : Penulis melakukan observasi awal untuk menemukan masalah yang menarik yang ada pada diri *otaku anime* di kota Serang. Observasi ini berguna untuk memberikan gambaran tambahan bagi Penulis agar dapat bisa mengembangkan latar belakang masalah yang ada didalam bab 1. Pada observasi kali ini penulis menemukan bahwa banyak anak muda kota Serang dan Cilegon yang menyukai budaya populer asal negeri Jepang memilih untuk bergabung dengan sebuah komunitas. Dalam observasi ini, banyaknya anggota komunitas Dokuritsu dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki kecenderungan untuk berkelompok dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama.

2. Tanggal 7 Desember 2014

Lokasi Observasi : Alun-alun kota Serang

Keterangan : Penulis mencoba berinteraksi dengan Johan selaku ketua komunitas Dokuritsu untuk menentukan key informan yang masuk kedalam kriteria informan yang Penulis butuhkan. Hasil observasi kali ini didapati 3

orang yang masuk kedalam kriteria yang Penulis butuhkan. Yakni Yudha, Bery, dan Harits. Penulis menemukan fakta bahwa mereka sangat senang dengan tema skripsi yang penulis angkat. Mereka beralasan bahwa dengan adanya penelitian tentang *otaku*, mereka mendapatkan wadah untuk menjelaskan bahwa *otaku* bukanlah yang negative.

3. Tanggal 14 Desember 2014

Lokasi Observasi : Alun-alun kota Serang

Keterangan : Penulis mengamati bagaimana key informan berinteraksi dengan anggota komunitasnya di komunitas Dokuritsu. Dalam observasi kali ini Penulis mengamati aktivitas yang dilakukan oleh Bery dan Harits. Key informan Yudha diketahui sedang menerima *job* foto sehingga ia tidak bisa berkumpul pada hari ini. Observasi kali ini didapati bahwa aktivitas yang dilakukan oleh Bery dan Harits dengan kelompoknya sedikit banyak membahas tentang bagaimana membuat *project* untuk pakaian yang akan mereka gunakan pada *event cosplay* yang akan datang. Selain itu, Penulis mendapati Bery disela-sela obrolannya sedang asyik *men-download anime Tsukimonogatari* melalui laptop yang dibawanya.

4. Tanggal 4 Januari 2015

Lokasi Observasi : Alun-alun kota Serang

Keterangan : Pada hari ini Penulis kembali melakukan observasi mengenai bagaimana *otaku anime* berinteraksi. Kemudian Penulis melakukan wawancara dengan key informan mengenai konsep *mind* dan *self otaku anime* di kota Serang. Pada kesempatan ini, Penulis melakukan wawancara dengan key informan Yudha dan Harits. Penulis memperhatikan bagaimana komunikasi arifaktual yang disampaikan oleh kedua key informan melalui tampilan fisik yang ada. Yakni mereka menggunakan t-shirt bergambar karakter *anime*.

5. Tanggal 7 Januari 2015

Lokasi Observasi : Kediaman key informan Bery

Keterangan : Penulis kembali terjun kelapangan untuk mewawancarai bagaimana konsep *mind* dan *self otaku anime* pada key informan Berry. Pada observasi kali ini Penulis sempat diajak untuk melihat isi kamar key informan Bery. Pada kesempatan ini Berry menunjukkan kostum hasil karya dia dan temannya untuk digunakan pada event yang akan ia datangi di Jakarta nanti. Kemudian penulis juga sempat ditunjukkan koleksi puluhan judul film *anime* yang dimilikinya didalam *hard disk* dan laptop pribadinya. Ia juga sempat menunjukkan beberapa subtitle hasil karyanya.

6. Tanggal 10 Januari 2015

Lokasi Observasi : Kediaman key informan Yudha

Keterangan : Pada hari ini Penulis mencoba untuk mewawancarai informan pertama yakni Bapak Bardiono dan informan keempat yakni Tika untuk mengetahui bagaimana *society* memaknai konsep diri *otaku anime* di kota Serang. Penulis memperhatikan bahwa keluarga key informan pertama merupakan keluarga yang religius. Selain itu juga Penulis sempat melihat berbagai koleksi *action figure* dan beberapa koleksi tentang *anime* dan *manga* milik key informan pertama.

7. Tanggal 17 Januari 2015

Lokasi Observasi : Kediaman key informan Bery dan kediaman informan Barqi

Keterangan : Penulis kembali kekediaman key informan Bery untuk mengetahui bagaimana *society* memaknai konsep diri *otaku anime* di kota Serang. Kali ini Penulis mewawancarai Ibu Mardiana selaku ibunda dan Barqi selaku sahabat dari key informan Bery.

8. Tanggal 18 Januari 2015

Lokasi Observasi : Alun-alun timur kota Serang

Keterangan : Penulis datang ke alun-alun timur pada pukul 16.00 ikut turut serta dalam kegiatan *cosstreet* yang diadakan ruitn oleh komunitas Dokuritsu. Pada kesempatan ini

penulis melihat ketiga key informan datang untuk turut serta dalam kegiatan ini. Key informan pertama ber-cosplay sebagai salah satu karakter dalam *anime* gundam. Kemudian key informan kedua menggunakan yukata berwarna ungu dan key informan ketiga pun menggunakan yukata putih dengan garis biru

9. Tanggal 24 Januari 2015

Lokasi Observasi : Kediaman key informan Harits

Keterangan : Penulis mewawancarai Ilham, selaku adik kandung dari key informan Harits. dalam wawancara ini kembali Penulis mencoba mencari tahu bagaimana *significant other* memaknai anggota keluarganya yang menjadi seorang *otaku*. Dari hasil observasi, didapati bahwa Ilham pun menyukai *anime*. Hal ini dikarenakan Harits sering mengajak Ilham untuk turut serta menyaksikan film *anime*

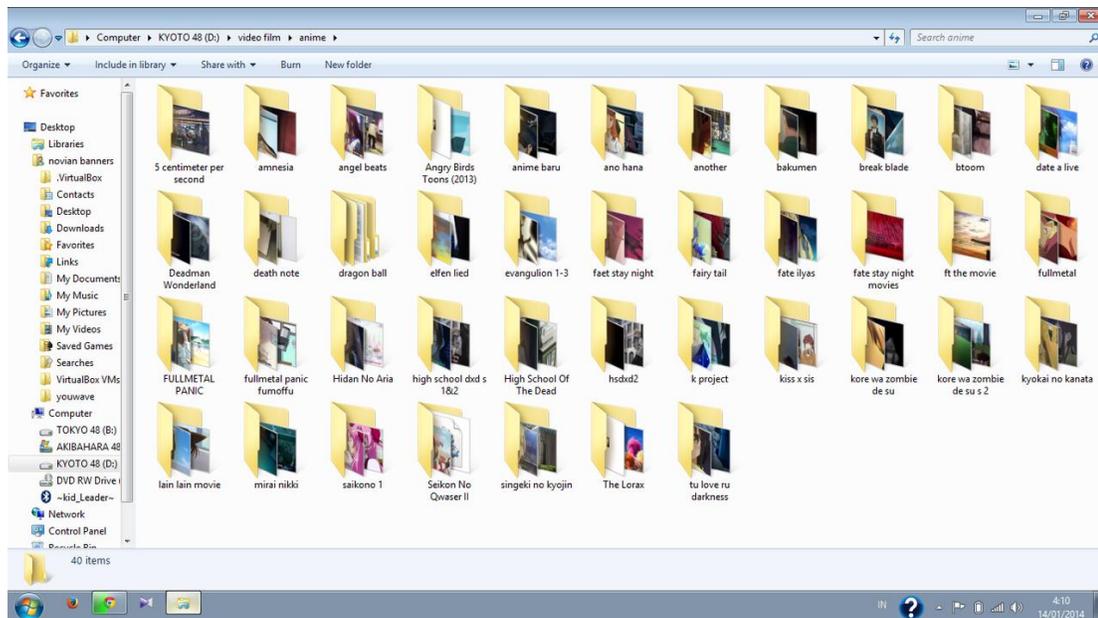
10. Tanggal 25 Januari 2015

Lokasi Observasi : Alun-alun kota Serang

Keterangan : Penulis kembali ke alun-alun kota Serang guna mewawancarai informan keenam yakni Hendra selaku sahabat dai key informan Harits. Seperti sebelumnya, Penulis mencoba mengetahui bagaimana *reference group* memaknai konsep diri dari *otaku*. Hasil observasi kali ini didapati bahwa Hendra dan Harits sering melakukan aktivitas tukar menukar film *anime*.

LAMPIRAN 14

GAMBAR HASIL OBSERVASI



Gambar beberapa judul *anime* yang telah berhasil dialih-bahasakan oleh Berry



Gambar proyek kostum 'kamen rider' hasil karya Berry dan temannya.



Gambar Berry dan kawan-kawan dalam menunjukkan *Friendship ring* seperti dalam sebuah judul *anime Gundam*



Gambar Harits, Berry dan Johan dalam *cosstreet* tanggal 18 Januari 2015



Gambar Yudha dan Harits dalam *cosstreet* tanggal 18 Januari 2015



Gambar Harits dalam *cosstreet* tanggal 18 Januari 2015



Gambar anggota *Dokuritsu* dalam *cosstreet* tanggal 18 Januari 2015

CURICULUM VITAE

Nama : Helmy Agustina

Tempat tanggal Lahir : Serang, 31 Oktober 1991

Agama : Islam

Alamat Rumah : Jl. Lada Blok A2 No 23, Cilegon Banten - 42415

Minat : Menulis dan Fotografi

Email : Helmy@fisip-untirta.ac.id / Helmyagus91@gmail.com

No Handphone : 083890021890

Riwayat Pendidikan :

1. SD YPWKS V Cilegon (1998-2004)
2. SMP Muhammadiyah Cilegon (2004-2007)
3. SMA Negeri 1 Cilegon (2007-2010)
4. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (2010-sekarang)

Riwayat Organisasi :

1. SISPALARA SMAN 1 Cilegon
2. Tras Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
3. Jurnalistik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Prestasi Yang Pernah Diraih :

- PKMK lolos didanai Dikti 2011
- PMW Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2012
- Finalis LKTI Banten 2012
- Juara favorit lomba foto *Cilegon Ethnic Carnival* 2015

