

ANALISIS TERHADAP KONSEP DIRI REMAJA PECINTA ANIME DI KOMUNITAS GENESIS ART SEMARANG

Yoga Gumelar Alfah Rezi
Universitas PGRI Semarang
yoga.gumelar47@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh cepatnya pertukaran budaya dari seluruh dunia diakibatkan oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi. Salah satunya yaitu budaya film animasi Jepang atau yang biasa disebut anime. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik wawancara yang melibatkan dua kelompok yang berbeda yaitu empat significant other dan delapan reference group sebagai subjek penelitian. Dengan menggunakan konsep metodologis triangulasi untuk menguji keabsahan informasi. Data yang telah berhasil Penulis kumpulkan selanjutnya akan disusun secara sistematis untuk selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan keempat key informan yang menyukai anime memiliki konsep diri positif. Keempat key informan terbukti tidak terpengaruh dengan pandangan negatif dari masyarakat terhadap kegemaran mereka ini. Meskipun sering kali menerima komentar buruk, tetapi mereka tidak malu dan menutupi kesukaan mereka terhadap anime. Bahkan mereka dengan terang-terangan menunjukkan diri mereka sebagai seorang pecinta anime, dengan mengikuti kompetisi atau memakai barang-barang berbau anime.

Kata kunci : Konsep Diri, Remaja Pecinta Anime, Komunitas Cosplay Semarang

ABSTRACT

The research is motivated by the rapid exchange of cultures from around the world caused by development of information technology. One of Japanese culture is animation or commonly called is anime. This study used descriptive qualitative method. On collecting data, researchers used interview techniques where is involving two different groups, four of significant other and eight of reference groups as research subjects. By using methodological concept of triangulation to test the validity of information. Then the data that has collected will be arranged systematically for further analysis using descriptive analysis techniques.

The results of this study indicate that the four key informants who like anime have a positive self-concept. The four key informants proved to be unaffected by the negative view of the society towards their hobby. Even though they often receive bad comments, they are not embarrassed and not try to cover up their love for anime. They even openly show themselves as anime lovers, by participating in competitions or wearing anime-related items.

Keywords: Self-Concept, Teenagers Who Love Anime, Semarang Cosplay Community

PENDAHULUAN

Di era sekarang, berbagai budaya populer semakin berkembang di masyarakat. Budaya asing sangat mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Ada banyak budaya asing yang semakin dikenal di luar negara asalnya dan mulai menyebar ke negara lain di mana

budaya asing mudah diakses. Jepang dikenal sebagai negara maju yang masih mempertahankan budaya tradisionalnya. Tidak hanya budaya tradisional, Jepang juga mengembangkan budaya populer. Beberapa contoh budaya pop Jepang adalah manga/komik, anime/animasi, game, J-Music, dan drama. Kegemaran terhadap budaya Jepang atau yang terkenal dengan istilah Japanese Pop Culture telah menjadi salah satu fenomena yang melanda masyarakat di berbagai negara, termasuk Indonesia. Dari seluruh populasi masyarakat pecinta budaya Jepang, remaja menjadi kelompok usia yang paling banyak populasinya, dalam hal ini usia remaja dan dewasa awal sekitar 13-23 tahun. Salah satu budaya Jepang yang saat ini digandrungi oleh banyak kelompok remaja, termasuk remaja Indonesia, adalah Animasi Jepang, atau lebih dikenal dengan Anime.

Anime adalah kata serapan dari animasi, orang Jepang menggunakannya untuk merujuk pada program animasi. Di luar Jepang, istilah anime digunakan secara eksklusif untuk menggambarkan setiap animasi yang diproduksi di Jepang. Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Anime memang sudah menjadi salah satu budaya Jepang yang mendunia. Tidak bisa dipungkiri juga sebagian besar dari masyarakat Indonesia tumbuh bersama karakter-karakter anime. Kegemaran yang kuat terhadap tokoh terkenal atau bahkan tokoh dari anime akan menyebabkan individu mengidolakannya. Menurut Erikson (dalam Steinberg, 2017), ketika individu telah mengidolakan tokoh tersebut maka ia akan meniru dan mengidentifikasi dirinya seperti tokoh yang diidolakannya, dan mengidentifikasi diri dengan tokoh yang diidolakan ini menjadi salah satu dari proses pembentukan identitas diri. Banyak orang menyukai anime karena berbagai alasan. Tentu alasan ini berbeda-beda dari beberapa golongan yang sangat menyukai anime bahkan memiliki julukan sendiri. Salah satu julukan yang paling sering diberikan dan dihindari adalah wibu. Wibu adalah julukan bagi orang-orang yang terlalu melebih-lebihkan kegemarannya terhadap budaya Jepang, salah satunya adalah anime. Hal ini juga yang membedakan dengan orang awam (masyarakat umum). Dalam masalah ini tentunya membahas mengenai pecinta anime. Contoh fenomena ketika orang awam melihat film animasi atau kartun, mereka biasanya menyebut animasi tersebut dengan menyebut judul animasi yang sudah umum atau banyak orang tau, misalnya Naruto.

Semarang adalah kota multietnis yang mana penduduknya terdiri dari orang-orang dengan latar belakang budaya dan agama yang berbeda-beda. Menjadi seorang pecinta anime di tengah berbagai budaya di Indonesia khususnya di Kota Semarang yang penuh dengan interaksi langsung dengan sesama manusia, tentunya menjadi tantangan tersendiri. Menurut salah satu Founder Komunitas Cosplay di Semarang, yaitu Komunitas Genesis Art Semarang, mengatakan bahwa dari 2012 sampai 2019 penggiat anime dan jejepangan di Semarang cenderung terus naik, tetapi ketika adanya pandemi mengalami penurunan.

Berbagai komunitas telah terbentuk di Kota Semarang dengan berdiri atas kegemaran terhadap budaya populer Jepang. Komunitas tersebut pada dasarnya menjadikan cosplay sebagai kegiatan rutin yang kerap kali dilakukan pada saat mereka membuat atau menghadiri sebuah kegiatan tentang kebudayaan Jepang. Di Kota Semarang sendiri sudah sering diadakan berbagai acara yang menyangkut dengan kebudayaan Jepang. Di antaranya ada Bunkasai,

Clas:H, dan lainnya. Bunkasai atau yang biasa disebut Festival Budaya Jepang merupakan kegiatan yang diadakan oleh mahasiswa Jurusan Sastra dan Bahasa Jepang. Kegiatan tahunan ini menjadi wadah bagi para pecinta anime untuk lebih mengenal kebudayaan dari Negeri Sakura selain dari artikel yang mereka baca ataupun anime yang mereka tonton. Terdapat beberapa kegiatan acara yang diadakan dalam bunkasai seperti, parade mikoshi, lomba shodo, lomba manga, dosushi, bazaar, lomba J-Style, foto yukata, workshop origami, obake yashiki, demo kendo dan lomba cosplay.

Erikson (dalam Steinberg, 2017) mengatakan bahwa periode remaja merupakan masa yang paling kritis pada pembentukan identitas, bahkan pencarian identitas menjadi tugas perkembangan yang utama. Masa remaja merupakan masa peralihan dimana seorang remaja merasakan adanya keraguan akan peran yang akan dipilih dan dibentuk sesuai dengan keinginannya. Perubahan fisik yang terjadi pada masa remaja juga berpotensi adanya perubahan pada remaja itu kembali melakukan penyesuaian diri. Remaja mempunyai ciri khas tersendiri dalam membentuk siapa dirinya. Sedangkan menurut Hurlock (dalam Agustriana, 2013) mengemukakan konsep diri ialah cara seseorang untuk menunjukkan kepada lingkungan sekitar tentang "siapa dirinya". Konsep diri sebuah cermin yang bisa dinilai oleh orang lain, dan mengundang reaksi seseorang jika melihat dirinya.

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, 1993:80). 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. 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 dipengaruhi 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.

Berkembangnya konsep diri yang dimiliki oleh remaja pecinta animasi jepang (Anime), maka akan dapat mengarah mereka kepada dua arus utama. Arus pertama akan timbulnya keyakinan dan arus kedua kepercayaan diri yang kuat pada remaja dalam menjalankan peran sosialnya atau pun meningkatkan potensi dirinya. Sebaliknya, akan timbul rasa ketidakpercayaan terhadap diri sendiri yang akan cenderung menumbuhkan rasa pesimis dan minder dalam berperan didalam kehidupan sosial yang akan dialami oleh remaja pecinta animasi jepang (Anime).

KAJIAN TEORI

Konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya, yang dibentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Konsep diri bukan merupakan faktor bawaan, melainkan berkembang dari pengalaman yang terus menerus dan terdiferensiasi. Dasar dari konsep diri individu ditanamkan pada saat-saat dini kehidupan anak dan menjadi dasar yang mempengaruhi tingkah lakunya di kemudian hari. Menurut William H Fitts (dalam Agustiani, 2018: 138-139) mengemukakan bahwa konsep diri merupakan aspek penting dalam diri seseorang, karena konsep diri seseorang merupakan acuan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Fitts juga mengemukakan bahwa konsep diri berpengaruh kuat terhadap tingkah laku seseorang. Dengan mengetahui konsep diri seseorang, kita akan lebih mudah meramalkan dan memahami tingkah laku orang tersebut. Pada umumnya tingkah laku individu berkaitan dengan gagasan-gagasan tentang dirinya sendiri. Jika seseorang mempersepsikan dirinya sebagai orang yang inferior dibandingkan dengan orang lain, walaupun hal ini belum tentu benar, biasanya tingkah laku yang ia tampilkan akan berhubungan dengan kekurangan yang dipersepsinya secara subjektif tersebut.

Konsep diri secara umum didefinisikan sebagai pandangan dan sikap seseorang terhadap dirinya sendiri. Konsep diri merupakan inti dari kepribadian seseorang, dan memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan dan membimbing perkembangan kepribadian dan perilaku seseorang di lingkungan. Perkembangan kepribadian seseorang sangat dipengaruhi oleh perkembangan konsep dirinya, yang selanjutnya mempengaruhi perilakunya. Orang yang mampu mengembangkan konsep dirinya menjadi konsep diri yang positif akan memiliki kepribadian yang positif dan juga akan mengarah pada perilaku yang positif. Namun, sebagian orang tidak mampu membentuk konsep diri yang positif, sehingga mereka sering berpikir bahwa mereka tidak berdaya, lemah, malang, gagal, menyebalkan, tidak kompeten, dll. Hal ini tentu sangat tidak menguntungkan, bahkan mungkin orang-orang di sekitarnya akan terkena dampaknya.

Menurut William D. Brooks dan Philip (Rakhmat, 2018:105) 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.

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 di dalam 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 diatas 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 dimasyarakat. Dalam proses pembelajaran dimasyarakat, individu seperti ini adalah individu yang peka terhadap perubahan sosial yang terjadi dimasyarakat. Sehingga dengan banyaknya hal 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 karna 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 negatif 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 negatif 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.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Burhan Bungin dalam bukunya yang berjudul *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya* (2015: 7), penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas, berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda atau gambaran tentang kondisi, situasi atau fenomena tertentu. Strauss dan Corbin (2003: 6) penelitian kualitatif bisa dilakukan oleh peneliti di bidang ilmu sosial dan perilaku, juga oleh para peneliti dibidang yang menyoroti masalah yang terkait dengan perilaku dan peranan manusia.

Penelitian kualitatif adalah: “realitas jamak”. Oleh karena itu, tidak menggunakan sampel dari populasi. Sampelnya betul-betul mandiri-tiga orang, sembilan orang, atau berapa saja, sesuai dengan kebutuhan, yang penting dapat memenuhi tujuan penelitian (Ardial, 2014: 249). Bogdan Taylor (dalam Moleong, 2017: 3) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dan perilaku dari orang-orang yang diamati. Penelitian ini bersifat deskriptif, dimana mendeskripsikan kenyataan secara jelas yang melibatkan subjek penelitian terkait dengan penelitian ini, yaitu remaja yang melakukan kegiatan menonton anime yang dilakukan secara terus-menerus dan berdampak pada terbentuknya konsep diri pada remaja pecinta anime di Komunitas Genesis Art Semarang.

Triangulasi adalah sebuah konsep metodologis pada penelitian kualitatif. Tujuan triangulasi adalah untuk meningkatkan kualitas kekuatan segi teoritis, metodologis, maupun interpretatif dari penelitian kualitatif. Triangulasi juga bisa dikatakan proses pengecekan data melalui beragam sumber, teknik, dan waktu. Dalam memenuhi keabsahan data penelitian ini dilakukan dengan triangulasi sumber. Menurut Patton, triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (dalam Moleong, 2017: 29).

Uji keabsahan melalui triangulasi dilakukan karena dalam penelitian kualitatif, untuk menguji keabsahan informasi tidak dapat dilakukan dengan alat-alat uji statistik, begitu pula materi kebenaran tidak diuji berdasarkan kebenaran alat, sehingga substansi kebenaran apabila kebenaran itu diwakili kebenaran orang banyak. (Bungin, 2015: 253).

Data yang telah berhasil Penulis kumpulkan selanjutnya akan disusun secara sistematis untuk selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2019:319) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis mengambil data dengan mewawancarai beberapa remaja yang tergabung di komunitas cosplay, yaitu komunitas Genesis Art Semarang. Komunitas Genesis Art didirikan pada tahun 2014 dengan 3 Founder, yaitu Viemeiyang, Michael, dan Isham. Untuk saat ini, Genesis Art mempunyai sekitar 22 anggota termasuk 10 anggota tim inti. Penulis memilih komunitas ini karena penulis merasa bahwa beberapa remaja yang tergabung pada komunitas Genesis Art Semarang ini memiliki tingkat kefanatikan yang tinggi terhadap anime dan akhirnya bergabung pada sebuah komunitas yang memiliki anggota dengan hobi yang sama.

Tabel 1, Daftar Key Informan dan Informan

No	Nama	Status Dalam Penelitian
1	Desi Maimatun Sa'adah	Key Informan 1
2	Indra Nur Rizki	Key Informan 2
3	Ananda Rizqi Aldiansyah	Key Informan 3
4	Ahmad Alva	Key Informan 4
5	Husnul Mar'Iyyah	Informan 1
6	Haifa Qotrunida	Informan 2
7	Rosmega Putri Hanungkat Punjung	Informan 3
8	Novita Kumala Putri	Informan 4
9	Bagas Dwi Nurcahyo	Informan 5
10	Restu Adi	Informan 6
11	Miftahus Salam	Informan 7
12	Solakhudin Fikri	Informan 8

1) Faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri

a. Budaya

Dalam penelitian ini faktor budaya menjadi andil besar yang mempengaruhi konsep diri. Dalam era modern seperti sekarang ini, akses untuk mendapatkan berbagai informasi dari seluruh dunia dapat dilakukan dalam hitungan detik. Tidak terkecuali oleh remaja yang mengakui dirinya lebih baik dalam menggunakan teknologi dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Inilah salah satu cara anime menginvasi diri para remaja dalam komunitas ini. Beberapa dari mereka mengakui bahwa sudah menyukai anime sejak mereka masih kanak-kanak. Alasannya adalah anime yang ditayangkan di TV Swasta diawal tahun 2000-an. Ternyata kebiasaan ini terbawa hingga mereka dewasa. Tontonan masa kecil mereka menjadi memori menyenangkan bagi mereka untuk terus melanjutkan hobi

mereka ini. Alur yang menarik, penggambaran karakter yang bagus, serta banyak nilai-nilai positif yang dapat diambil dalam sebuah anime juga salah satu faktor mereka untuk terus menyukai budaya asal Jepang ini.

Namun ternyata, para pecinta anime ini memiliki pola kehidupan yang hampir sama, yaitu menghabiskan waktu untuk menonton anime hingga berjam-jam atau biasa mereka sebut maraton. Bahkan hingga mengorbankan waktu tidur mereka. Dan ke-empat narasumber memberikan jawaban yang hampir sama mengenai kebiasaan mereka saat menonton anime. Hal lain yang menarik adalah mereka mengaku mampu berbicara atau minimal mengerti percakapan dalam Bahasa Jepang walaupun tidak secara detail. Padahal mereka tidak pernah mempelajari Bahasa Jepang secara khusus. Menonton anime setiap hari, secara langsung membuat mereka mendengarkan percakapan dalam Bahasa Jepang dan istilah-istilah dalam Bahasa Jepang. Menjadi pecinta anime juga berpengaruh terhadap cara berpakaian mereka. Beberapa mengaku mulai memakai pakaian dengan bergambarkan karakter anime atau bahkan ada yang meniru cara berpakaian dari karakter anime itu sendiri.

Anime bukan sekedar kartun, ada penyampaian pesan di dalamnya. Menurut mereka, anime memiliki pesan-pesan tersembunyi tentang makna hidup dan perjuangan, seperti dalam cerita Naruto dan nilai-nilai pertemanan dalam cerita One Piece. Tak elak, hal ini menjadi hiburan bahkan menjadi motivasi bagi mereka. Bahkan tak heran anime menjadi sebuah gaya hidup dan kebiasaan baru dalam kehidupan mereka sehari-hari.

b. Orang Lain

Terlahir dari keluarga yang memiliki keturunan Jepang asli, ternyata menjadikan Indra terbiasa dengan kebudayaan Jepang, seperti mendengarkan lagu-lagu Jepang dan menonton film-film Jepang. Mendapatkan dukungan dari keluarga, Indra pun tak pernah sungkan untuk menunjukkan dirinya sebagai seorang pecinta anime. Bahkan dari keluarganya dia belajar untuk berbahasa Jepang. Dukungan keluarga adalah hal utama. Ketika kegiatan yang dilakukan mendapat dukungan dari keluarga, tentu saja tanpa keraguan Indra akan terus melanjutkan kegemarannya ini.

c. Mengevaluasi pikiran dan perilaku diri sendiri

Para narasumber ini secara sadar mengakui bahwa menjadi seorang pecinta anime bukanlah sesuatu hal yang buruk untuk dilakukan. Walaupun seorang pecinta anime dikenal buruk oleh sebagian besar lingkungan sosial karena memiliki karakter yang aneh dan tertutup, ternyata hal ini tidak menjadi gangguan bagi mereka untuk terus menikmati tontonan asal negara Sakura ini.

Para narasumber mengaku bahwa menjadi seorang pecinta anime tidak seburuk yang digambarkan oleh orang-orang. Mereka masih mampu untuk membagi waktu antara bersosial dan menyalurkan hobi untuk menonton anime. Dan menurut kesaksian para informan pun, ada hal baik dan buruk yang terjadi kepada para key Informan, ada yang membenarkan tentang pemikiran dan perilaku key informan, ada juga yang mengatakan tidak ada perubahan yang signifikan oleh key informan terhadap kesenangan menonton anime.

Husnul dan Haifa mengakui ada perubahan positif yang terjadi terhadap Desi sejak dia menyukai anime. Desi menjadi lebih ceria, lebih banyak berbicara, dan menjadi lebih ramah serta memiliki pemikiran uniknya tersendiri. Berkebalikan dengan Desi, Mega dan Novita sebagai informan dari Indra dan Bagas serta Restu sebagai Informan dari Aldi memberikan kesaksian yang negatif terhadap perubahan yang terjadi pada Indra dan Aldi sejak menyukai anime. Mereka memberikan kesaksian yang hampir serupa, selain menjadi lebih sering begadang untuk menonton anime, keduanya juga menjadi lebih sering menghabiskan waktunya untuk menonton anime dibandingkan berkumpul dengan teman-temannya. Tetapi mereka tetap mau berkumpul dengan teman-temannya jika diajak terlebih dahulu. Berbeda dengan ketiganya, Miftahus sebagai informan dari Alva mengatakan tidak ada perubahan yang signifikan dari Alva. Dan Fikri mengatakan bahwa Alva jadi lebih sering menabung untuk membeli pernak-pernik anime.

2) Dimensi Dalam Konsep Diri

a. Pengetahuan Diri

Sebagai seorang pecinta anime, menonton anime, menggunakan pernak-pernik anime, mengikuti atau menghadiri event-event tentang kebudayaan Jepang adalah cara yang dilakukan oleh para narasumber untuk menunjukkan kecintaannya terhadap anime. Dan kegiatan-kegiatan ini juga yang mampu menjadikan seseorang mengakui dirinya sebagai seorang pecinta anime.

Namun menjadi seorang pecinta anime, tidak serta merta membuat mereka menonton segala jenis anime. Anime sendiri juga terdiri dari banyak genre, sama seperti film atau series pada umumnya. Ada genre action, sci-fi, harem, ecchi, yaoi, yuri, romance, shounen, shoujo, dan lain-lain. Perbedaan selera genre juga terjadi dikalangan pecinta anime, hal ini menunjukkan bahwa setiap orang juga memiliki preferensi tersendiri bahkan diantara member komunitasnya sendiri.

Selain genre, para narasumber juga memiliki karakter favoritnya masing-masing. Selain karena desain yang menarik dan artistik, karakter-karakter ini bisa menjadi gambaran diri mereka sendiri atau gambaran ideal yang mereka inginkan untuk diri mereka sendiri.

Ketika ditanyakan tentang hal yang membuat para narasumber nyaman menjadi seorang pecinta anime, selain karena memiliki alur yang menarik, ada juga yang menjawab bahwa anime menjadi sebuah hiburan tersendiri bagi mereka dan menonton anime mampu untuk menghibur mereka ketika suasana hati sedang tidak baik. Selain itu, mereka juga mengaku bahwa menjadi seorang pecinta anime menambah lingkungan pertemanan mereka. Bergabung dengan komunitas pecinta anime, bertemu orang-orang baru, dan membicarakan hobi dengan orang yang memiliki hobi yang sama.

Bercerita tentang pengalaman mereka saat menonton anime, para narasumber memberikan jawaban yang hampir serupa. Mereka merasakan perasaan senang serta takjub ketika menonton anime. Diakui sebagai penenang pikiran, penghibur, serta sebagai pemberi motivasi secara tidak langsung melalui pesan-pesan terselubung yang ada di dalam alur cerita anime itu sendiri.

Menanggapi tentang hobi mereka menonton anime, pendapat dari orang terdekat mereka (keluarga/teman) bahwa pecinta anime itu adalah orang yang aneh. Karena anime dianggap sebagai kartun yang notabene adalah tontonan untuk anak-anak. Padahal kebanyakan anime memiliki rate untuk umur 18 tahun ke atas. Melalui kecintaan mereka terhadap anime, tidak hanya menjadi hiburan untuk melepas penat dari padatnya aktivitas mereka sehari-hari, tapi mereka juga mengakui termotivasi melalui alur cerita dan karakter yang ada dalam anime. Bagi mereka, anime bukan hanya sebuah animasi yang berasal dari Jepang belaka, melainkan sebuah mahakarya yang mampu memberikan mereka sebuah pelajaran hidup melalui pesan-pesan implisit yang terdapat di dalamnya. Berdasarkan pernyataan informan pun, anime memang memiliki peran penting bagi para key informan. Sebagaimana pernyataan para informan, mereka pun mengakui bahwa para key informan memiliki kesenangan menonton anime sejak masih kecil dan menjadi kebiasaan mereka hingga dewasa dan menonton anime adalah sebuah kebahagiaan bagi mereka. Dan sebagai orang terdekat, para informan pun tetap mendukung hobi mereka ini dengan catatan bahwa menonton anime tidak melalaikan mereka, tetap ingat waktu dan tanggung jawab yang harus mereka lakukan. Mega juga menambahkan bahwa menyukai apapun tidak masalah, karena setiap orang memiliki persepsi berbeda terhadap hal-hal yang mereka sukai.

Dengan banyaknya waktu yang digunakan untuk menonton anime, para informan mengakui bahwa kegiatan yang dilakukan oleh para key informan masih termasuk normal. Dikarenakan menonton anime ini mereka lakukan disaat mereka memiliki waktu senggang. Menjadi seorang pecinta anime bukan berarti mereka tidak mampu untuk memiliki kehidupan yang normal. Terbukti dari pernyataan orang-orang terdekat, bahwa para key informan masih memiliki kehidupan normal yang sesuai dengan kebiasaan masyarakat.

b. Pengharapan Diri

Demi menunjukkan identitasnya sebagai pecinta anime, para narasumber kunci memiliki caranya tersendiri. Ada yang menggunakan gambar-gambar anime sebagai foto profil ataupun wallpaper, ada yang menggunakan baju bergambar anime atau pernak-pernik dengan tema anime, atau dengan membeli action figure dari tokoh-tokoh anime. Dengan harapan mampu menunjukkan identitas dirinya. Pernyataan serupa kembali diberikan oleh para informan, bahwa anime seperti sudah menjadi bagian dari kehidupan para key informan. Menonton anime menjadi kebahagiaan tersendiri bagi para key informan dan juga ada yang menyatakan bahwa anime sebagai penghilang stres.

Dengan menjadikan menonton anime sebagai sebuah hobi, hingga kadang terbawa ke dalam gaya hidup keseharian, ternyata masih ada dari mereka yang belum menemukan jati diri mereka sepenuhnya. Padahal ketika ditanyakan tentang karakter favorit mereka dan apa yang mereka sukai dari karakter-karakter ini, mereka bisa menyebutkannya dengan mudah. Ada yang sudah memiliki visioner, namun masih ada juga yang bahkan belum menemukan sama sekali gambaran diri yang diinginkannya. Para pecinta anime memiliki kecenderungan tidak menyadari tentang dirinya sendiri. Mereka mengetahui apa yang mereka sukai dan tidak, serta apa yang mereka ingin lakukan di masa depan. Tetapi

banyak dari mereka juga tidak mengenal tentang karakteristik diri mereka sendiri. Hal ini diperkuat dengan pernyataan para informan.

Kembali dengan pernyataan yang sama, ketika para key informan mengatakan bahwa mereka sudah cukup membagi waktu mereka antara menonton anime dengan bersosial terhadap lingkungan, tidak demikian yang dirasakan oleh para informan. Mereka mengatakan bahwa para key informan lebih memilih untuk menghabiskan banyak waktunya menonton anime di rumah dibandingkan menghabiskan waktu untuk bersosialisasi. Para informan berharap bahwa para key informan untuk lebih pintar dalam membagi waktu mereka, dan lebih peka dalam menyesuaikan diri ketika sedang berada di dalam lingkungan sosial yang tidak sesuai dengan hobi yang sekarang sedang mereka senangi.

c. Penilaian Diri

Konsep pecinta anime ternyata bukan hanya sekedar menonton anime, mengkolleksi merchandise atau action figure anime, dan menyukai budaya Jepang yang terkenal menarik dan unik. Anime memiliki berbagai genre dan alur cerita yang berbeda-beda. Tentu hal ini juga berhubungan dengan emosi yang beraneka ragam. Ternyata menyaksikan anime pun bisa menjadi pemicu untuk merasakan sebuah emosi yang terkadang tidak dikenali dalam diri. Ketika lelah dan stress diakibatkan aktifitas harian yang berulang, membuat emosi yang tidak terluapkan mampu menjadi sebuah bom waktu yang bisa meledak kapan saja. Dengan cara menonton anime, mereka mendapatkan emosi yang ingin dikeluarkan, seperti rasa sedih dan ingin menangis, atau keinginan tertawa, atau rasa amarah. Selain itu, para pecinta anime memiliki pemikiran dan pandangan yang unik. Sifat mereka yang terkenal pendiam dan tidak suka bergaul ternyata hanya zona nyaman bagi mereka untuk tidak terusik oleh dunia luar atau mengusik urusan orang lain. Hanya melakukan apa yang mereka suka dengan nyaman, tanpa harus terganggu dan mengganggu orang lain. Tapi, bukan berarti mereka adalah orang yang anti sosial.

Ketika ditanya tentang penilaian diri mereka sebagai pecinta anime, mereka menyatakan tidak ada yang salah dengan itu. Selagi mereka senang dan tidak mengganggu orang lain, mereka tidak keberatan untuk dikatakan aneh ataupun alay. Dan mereka tidak menyesal sudah menjadi seorang pecinta anime. Karena menjadi pecinta anime juga memberikan dampak positif dan membentuk lingkungan sosial mereka sendiri. Terkenal sebagai orang yang anti sosial, ternyata menjadi pecinta anime tidak sepenuhnya demikian. Berbicara soal interaksi sosial, mereka mengakui bahwa masih bisa menempatkan diri pada situasi dimana lingkungan sosial mereka berada.

Menjadi seorang pecinta anime pun diakui memiliki kebanggaan tersendiri bagi mereka. Seperti menjadi lebih tau tentang budaya Jepang, mengerti percakapan dasar Bahasa Jepang, memiliki komunitas yang solid, atau hanya karena merasa berbeda karena memiliki hobi yang tidak banyak disukai oleh orang lain. Berbicara tentang perubahan yang terjadi terhadap para key informan sejak menjadi pecinta anime, penilaian positif para informan adalah memiliki pemikiran yang lebih terbuka dan unik seperti Desi, lebih pintar membedakan diri dalam bersosialisasi serta memiliki hobi untuk menghabiskan

waktu luang seperti Indra, mencontoh sikap dan sifat baik dari karakter anime yang dia sukai seperti Aldi, mendapatkan motivasi untuk dirinya sendiri melalui anime dan mau menabung untuk memenuhi keinginannya membeli merchandise anime seperti Alva.

Sebagai orang terdekat para key informan, mereka tetap memberikan dukungan terhadap hobi mereka ini. Dengan hobi yang dianggap aneh dan berbeda oleh masyarakat, para informan sering kali memberikan dukungan moral kepada mereka. Seperti memberikan waktu mereka untuk menikmati anime, menghormati hobi yang mereka tekuni, mendengarkan cerita-cerita mereka tentang anime, dan tetap memperingati mereka untuk tidak berlebihan ketika menonton anime. Dukungan moral dari orang-orang terdekat mereka seperti inilah yang mampu terus mendorong mereka untuk tetap tegar dan terus menyukai anime ditengah pandangan buruk masyarakat tentang komunitas mereka.

3) Pembahasan

Dalam masa pesatnya perkembangan teknologi informasi, memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi dalam hitungan detik. Hal ini juga menyebabkan mudahnya mendapatkan akses informasi dari seluruh dunia, salah satunya tentang kebudayaan. Pengetahuan baru akan kebudayaan dari seluruh dunia, membawa hal baru terhadap remaja yang penuh akan keinginan tahun. Jepang terkenal akan kebudayaannya yang unik, seperti anime. Animasi Jepang (Japanese Animation), berasal dari kata animeshion, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga, yaitu komik khas Jepang (Ranang, 2010:241). Jadi anime dapat diartikan sebagai animasi Jepang dengan teknik penggambaran tokoh yang unik dan menarik, namun dengan latar tempat dan cerita yang cenderung kompleks dan kreatif serta variatif, sehingga penonton diajak untuk berfantasi lebih luas tentang kehidupan dunia. Hal ini lah yang membawa minat baru terhadap remaja saat ini. Animasi Jepang atau yang biasa disebut anime menjadi hobi baru yang membawa pengaruh terhadap perkembangan konsep diri remaja.

Konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya, yang dibentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Konsep diri bukan merupakan faktor bawaan, melainkan berkembang dari pengalaman yang terus menerus dan terdiferensiasi. Menurut William H Fitts (dalam Agustiani, 2018: 138-139) konsep diri merupakan aspek penting dalam diri seseorang, karena konsep diri seseorang merupakan acuan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Rangsangan dari luar inilah yang membawa konsep diri terhadap keempat key informan ini. Namun di Indonesia sendiri kebudayaan Jepang sering dianggap aneh oleh kebanyakan kalangan masyarakat. Penggemar anime dikenal sebagai orang yang fanatik dan aneh, sering mengasingkan diri dari masyarakat dan tidak mau bersosial. Namun keempat key informan ini menyangkal dengan keras tentang hal ini. Mereka mengakui bahwa mereka memang banyak menghabiskan waktu untuk menonton anime, tapi bukan berarti mereka benar-benar mengasingkan diri. Menurut penuturan para key informan, mereka mampu untuk membedakan dan membagi waktu ketika mereka menikmati hobi mereka menonton anime, dan bersosial dengan masyarakat.

Mereka juga mengakui bahwa mereka tidak pernah melalaikan tanggung jawab mereka sebagai anggota masyarakat dan tetap taat beribadah. Mereka juga dianggap terlalu kekanakan karena masih menonton film kartun, padahal banyak genre anime yang memiliki alur cerita serta visualisasi yang tidak cocok untuk dikonsumsi oleh anak-anak dibawah umur 17 tahun. Oleh karena itu para key informan berharap kepada masyarakat untuk menghilangkan stigma ini terhadap kesenangan mereka.

Seperti yang dikemukakan William H Fitts, individu mempersepsikan dirinya, berinteraksi dengan dirinya, memberikan arti dan penilaian serta membentuk abstraksi terhadap dirinya, berarti ia menunjukkan suatu kesadaran diri dan kemampuan terhadap dunia luar dirinya. Fitts juga mengatakan bahwa konsep diri berpengaruh kuat terhadap tingkah laku seseorang. Maka dapat dikatakan bahwa orang yang memiliki konsep diri yang kuat adalah orang yang mengerti mengenai dirinya sendiri serta dapat memberikan penilaian terhadap dirinya dengan baik. Konsep diri yang kuat haruslah memiliki nilai positif agar nantinya seseorang tersebut juga dapat memberikan efek positif ke masyarakat. Oleh karena itu, bila para informan ingin tetap menikmati hobinya dan tetap menjalankan perannya sebagai anggota masyarakat maka mereka harus memiliki konsep diri yang kuat.

Dalam Kajian teori, penulis telah menjelaskan tentang ciri-ciri konsep diri berdasarkan penjelasan William D. Brooks dan Philip (Rakhmat, 2018:105) tentang lima ciri-ciri individu yang memiliki konsep diri yang positif dan negatif. Ciri-ciri individu yang memiliki konsep diri positif dari para key informan adalah sebagai berikut.:

1) Merasa yakin akan kemampuannya.

Menjalani hari sebagai seorang pecinta anime bukanlah perkara yang sulit. Namun pandangan yang sudah terlanjur jelek di kalangan masyarakat menimbulkan masalah tersendiri bagi para key informan. Seperti dikenal tidak suka bersosial, tidak memiliki teman, dan memiliki kepribadian tertutup. Tapi hal ini jelas telah dibuktikan salah oleh para key informan. Bahwa sebagai seorang pecinta anime, mereka juga mampu bersosial bahkan menjadi kepribadian yang lebih baik dengan bertemu orang-orang baru dalam komunitasnya. Seperti pernyataan Desi bahwa dia mendapatkan banyak teman di komunitasnya yang sesama pecinta anime dan bisa berdiskusi banyak hal yang berhubungan dengan anime mampu menghibur hatinya.

Menurut informan Desi pun, mereka memberikan kesaksian yang serupa tentang bagaiman interaksi Desi dengan lingkungannya. Menurut mereka, Desi menjadi pribadi yang lebih ceria dan memiliki lebih banyak pandangan yang berbeda. Selain itu, Indra mengakui bahwa menjadi seorang pecinta anime menjadikannya sebagai pribadi yang mampu untuk menunjukkan sikap dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang berbeda-beda. Hal serupa juga diutarakan oleh Alva.

Selagi tidak melupakan kewajiban mereka, tidak ada salahnya untuk terus menyukai anime. Sikap mereka dalam meghadapi pandangan buruk masyarakat ini, menunjukkan bahwa mereka masih mampu untuk membedakan sikap dan perilaku serta pikiran mereka berdasarkan lingkungan dimana mereka berada. Berdasarkan kesaksian informan mereka

pun menunjukkan bagaimana mereka masih bersosial dengan lingkungan mereka sesuai dengan kadarnya masing-masing.

2) Merasa setara dengan orang lain.

Meskipun sebagai seorang pecinta anime mereka memiliki komunitasnya sendiri, tetapi tidak bisa di kesampingkan bahwa mereka juga bagian dari masyarakat. Hal ini sebagaimana mereka masih bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, teman sekolah atau kuliahnya. Bahkan beberapa dari mereka mengikuti kegiatan sekolah atau kuliah yang tidak berhubungan dengan hobi mereka ini. Meskipun sering dipandang sebelah mata, tetapi tidak mengecilkan hati mereka bahwa mereka tidak berbeda dari lingkungannya dan tetap terjun ke dalam kegiatan masyarakat. Seperti Indra, yang tetap bertemu teman-temannya ketika diajak berkumpul, Aldi yang tidak terlalu ambil pusing ketika teman-temannya menganggapnya aneh karena terlalu menyukai anime, dan Alva yang merasa cukup dengan teman-temannya yang tidak terlalu banyak walaupun mereka memiliki hobi dan ketertarikan yang berbeda.

Menjaga pertemanan dengan teman mereka yang memiliki perbedaan dalam hobi dan minat menunjukkan bahwa mereka setara dengan lingkungannya dan tidak membuat mereka rendah diri dan menutup diri dari masyarakat.

3) Menerima pujian tanpa rasa malu.

Selain pandangan miring dan komentar negatif yang mereka terima, namun disisi lain ada juga yang memberikan pujian terhadap kegemaran mereka ini. Hasrat mereka yang kuat untuk mempelajari kebudayaan baru, bahasa asing, hingga passion mereka ketika melakukan sesuatu yang berhubungan dengan anime seperti cosplay ataupun me-remix lagu-lagu anime, tak elak mendapatkan pujian yang tentu saja mereka terima dengan senang hati.

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

Selalu menghadapi nyinyiran masyarakat tentang hobi mereka, memiliki dampak pada pemikiran keempat key informan ini bahwa setiap orang memiliki keinginan dan kegemaran yang berbeda-beda. Sering dicap berbeda, membuat mereka lebih memaklumi perbedaan yang ada pada masyarakat karena mereka sendiri telah merasakan bagaimana pandangan masyarakat tidak menyukai apa yang mereka sukai, dan mereka tidak bisa berbuat apa-apa akan hal itu. Mereka mengakui, selagi tidak merugikan diri sendiri dan orang lain, tidak ada salahnya untuk terus menekuni hobi mereka ini dengan pandangan miring masyarakat yang terus mengiringi.

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

Pandangan buruk yang paling banyak dilontarkan kepada mereka adalah diri mereka yang terlalu tertutup dan tidak bersosialisasi. Hal ini jelas telah disadari oleh kebanyakan para pecinta anime, termasuk keempat key informan ini. Tidak bisa dipungkiri bahwa kegiatan menonton anime memang menyita banyak waktu, sehingga membuat mereka seolah-olah terlihat seperti orang yang sangat tertutup dan terlalu larut dengan hobi mereka. Hal ini

lah yang coba mereka ubah dengan tetap bersosialisasi dengan lingkungan mereka, tidak melupakan tanggung jawab yang harus mereka lakukan seperti belajar dan beribadah. Selain itu mereka juga mencoba untuk membagi-bagi waktu mereka untuk menonton anime yang mana tidak akan mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka.

Adapun Individu yang memiliki konsep diri negatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Peka terhadap kritikan, dalam arti orang ini sangat tidak tahan dengan kritikan yang diterimanya dan mudah marah.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, keempat key informan malah memilih untuk tidak peduli terhadap pandangan negatif masyarakat, selagi apa yang diucapkan hanyalah sebuah anggapan yang tidak berdasar. Dan tetap berusaha meluruskan pemikiran-pemikiran yang menurut mereka sebenarnya tidak benar.

- 2) Respon terhadap pujian, walaupun berpura-pura menghindari pujian, orang seperti ini tidak dapat menyembunyikan antusiasmenya pada waktu menerima pujian. Segala macam embel-embel yang menunjang harga dirinya menjadi perhatiannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap para key informan, tidak ada respon penerimaan pujian yang berlebihan. Mereka tetap menerima pujian dengan rendah hati terhadap hobi yang mereka geluti ini. Tidak terlepas dari banyaknya hujatan yang juga mereka terima.

- 3) Sikap hiperkritis, yaitu ia selalu mengeluh, mencela atau meremehkan apapun dan siapapun. Mereka tidak pandai dan tidak sanggup mengungkapkan penghargaan atau pengakuan pada kelebihan orang lain.

Dalam hal ini, tidak ada para key informan yang bereaksi demikian. Meskipun sering diremehkan dan mendapatkan pandangan buruk, mereka tetap menikmati hobi mereka ini. Meskipun dengan pengharapan bahwa semua pandangan buruk ini menghilang, tapi tidak dengan sikap yang hiperkritis. Hanya dengan pengharapan dari dalam diri sendiri atau melalui diskusi-diskusi ringan ketika berkumpul dengan teman-teman mereka.

- 4) Cenderung merasa tidak disenangi orang lain, merasa tidak diperhatikan oleh karena itulah apabila bereaksi kepada orang lain sebagai musuh.

Dengan tetap mengikuti kegiatan sosial yang berlaku di masyarakat, hal ini sudah cukup membuktikan bahwa mereka tidak menunjukkan reaksi yang demikian. Terjun ke dalam masyarakat menunjukkan bahwa mereka merasa tetap diterima dalam masyarakat dan tidak berkecil hati dengan pandangan negatif masyarakat.

- 5) Pesimis terhadap kompetisi, yaitu ia enggan untuk bersaing dengan orang lain dalam membuat prestasi. Ia menganggap tidak akan berdaya melawan persaingan yang merugikan dirinya.

Tentu saja hal ini tidak benar. Dengan banyak kompetisi yang mereka ikuti bersama teman komunitas mereka yang berhubungan dengan anime, tentu saja mereka memiliki jiwa kompetisi dan tidak enggan untuk bersaing dengan orang lain.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa para key informan ini memiliki konsep diri yang positif. Keempat key informan terbukti tidak terpengaruh dengan pandangan negatif dari masyarakat terhadap kegemaran mereka ini. Meskipun sering

kali menerima komentar buruk, tetapi mereka tidak malu dan menutupi kesukaan mereka terhadap anime. Bahkan mereka dengan terang-terangan menunjukkan diri mereka sebagai seorang pecinta anime, dengan mengikuti kompetisi atau memakai barang-barang berbau anime.

Ditengah gempuran perspektif negatif masyarakat terhadap hobi mereka ini, mereka masih menunjukkan konsep diri yang positif dan tidak ada yang menunjukkan kriteria konsep diri negatif. Dan keempat key informan ini pun menunjukkan sikap yang sama terhadap pandangan negatif masyarakat. Mereka memilih untuk tidak peduli karena mereka percaya bahwa setiap orang memiliki kesukaannya masing-masing dan tidak semua orang mampu untuk mengerti dan memahami apa yang mereka sukai, begitupun sebaliknya.

KESIMPULAN & SARAN

Keempat informan sebagai pecinta anime memiliki konsep diri yang positif. Hal ini didasarkan pada konsep diri positif yang dijelaskan oleh William D. Brooks dan Philip. Yang mana konsep diri positif ini terbentuk akibat rangsangan dari lingkungan maupun dari dalam diri. Mereka secara sadar bahwa hobi yang mereka tekuni saat ini tidak semua kalangan masyarakat mampu memahami. Kurangnya pemahaman masyarakat tentang hobi dan budaya anime ini, mengakibatkan banyaknya stigma masyarakat bermunculan dan terkadang menjadi tidak terkendali. Mengakibatkan pandangan masyarakat terhadap pecinta anime menjadi buruk.

Kerap dianggap sebagai orang aneh, tidak mengurangi kecintaan mereka terhadap anime. Mereka tetap menjalani kehidupan mereka seperti biasa, dan sesekali menunjukkan diri mereka sebagai seorang pecinta anime. Memilih untuk tutup telinga dan tidak peduli dengan pandangan masyarakat, mereka tetap berkarya dengan hobi yang mereka tekuni sekarang. Dan mereka beranggapan bahwa tidak semua komentar-komentar buruk yang diucapkan masyarakat adalah benar.

Namun demikian, tidak sedikit juga orang-orang disekitar mereka yang mendukung hobi mereka sebagai seorang pecinta anime. Selagi mereka mendapatkan manfaat yang positif dan tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain. Hal ini juga lah yang membantu mereka untuk tetap berani dan menunjukkan hobi mereka sebagai pecinta anime. Karena dukungan orang terdekatlah yang paling berarti dan mampu menepis semua stigma masyarakat terhadap para pecinta anime ini. Orang-orang terdekat mereka mengakui bahwa ada hal-hal positif yang muncul ketika para informan ini memilih untuk menjadi seorang pecinta anime.

Keempat informan ini secara sadar memilih untuk menjadi seorang pecinta anime tanpa paksaan dari lingkungan sekitarnya dan dengan pertimbangan bahwa menjadi pecinta anime memberikan dampak positif dalam diri mereka yang mampu mereka tunjukkan kepada masyarakat dan sosialnya. Mampu menghadapi stigma masyarakat tanpa mengganggu kehidupan sehari-hari mereka sehingga mereka mampu untuk terus menjalani hobi mereka sebagai seorang pecinta anime memperlihatkan bahwa mereka mampu memahami diri sendiri yang merupakan salah satu bukti bahwa mereka memiliki konsep diri yang kuat.

Peneliti berharap bahwa melalui penelitian ini mampu memberikan wawasan baru dan menjadi referensi untuk peneliti berikutnya yang memiliki penelitian serupa secara lebih mendalam dengan catatan bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan. Konsep diri tidak terbentuk dalam sekejap, melainkan butuh proses yang lama dan panjang. Banyak faktor dari pengembangan konsep diri yang mungkin tidak tertulis dalam penelitian ini, yang bisa menjadi bahan untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendriati.(2018). *Psikologi Perkembangan (Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja)*.Bandung: Aditama.
- Burns, R. B. (1993). *Konsep Diri Teori, Pengukuran, Perkembangan, dan Perilaku*. Jakarta. Arcan. Alih bahasa: Eddy.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2018). *Psikologi Komunikasi edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Tim Japanese Station. (2015). *Japanese Station Book*. Jagakarsa: Bukune.
- Kusuma, Fernando. (2013).*Japan in Popular Culture: With Tradisional Culture*. Jakarta: PT. Gramedia.
- A.S, Ranang. dkk. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks
- Hidayah Nurul, Huriati. (2016). *Krisis Identitas*. Uin Alauddin
- Alwisol. (2014). *Psikologi Kepribadian (edisi revisi)*. Malang: UMM Press
- Bungin, Burhan. (2015). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Politik, Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung. R&D Alfabeta
- Ghony, M.D. dan Almanshur,F. (2012). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Ardial.(2014). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Kartika, T., & Darminto, E. (2020). *Konsep Diri Remaja Ditinjau Dari Kegemarannya Terhadap Musik Pop Korea (Korean Pop)*. *Jurnal BK Unesa*, 11 (4).
- Wahidati, L., & Kharismawati, M. (2018). Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang. *IZUMI*, 7(1), 1-10. <https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.1-10>
- Oktryana, Susanti, Dkk. (2016). *Pengaruh Otaku Di Kalangan Remaja Indonesia*. E-Jurnal Bunghatta. 1(3).