

**ANALISIS TERHADAP KONSEP DIRI REMAJA PENCINTA ANIME**

<sup>1)</sup> Panggabean; F.M <sup>2)</sup>Palupi, T.N

Fakultas Psikologi Universitas Borobudur  
[friskemin@gmail.com](mailto:friskemin@gmail.com) , [tnpalupi@yahoo.co.id](mailto:tnpalupi@yahoo.co.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep diri remaja pecinta anime di Panti Asuhan Rumah Shalom. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan teori interaksi simbolik dengan melakukan observasi dan wawancara secara mendalam. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori *purposive sampling* untuk menentukan informan yang dipilih menjadi sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri yang positif dapat terjadi kepada penggemar manapun, konsep diri yang positif juga membuat banyak dampak positif yang terjadi dilingkungan sekitar. Motivasi remaja dalam menonton animasi Jepang bukan semata mata hanya karena tokohnya yang rupawan, tetapi karena ingin mempelajari bahasa dan budaya Jepang juga.

Kata kunci: *Konsep Diri, Remaja, Anime*

**1. PENDAHULUAN**

Jepang telah menyebarkan pengaruh budayanya ke seluruh dunia, salah satunya Indonesia melalui budaya populer Jepang atau yang sering disebut *Japanese populer culture* seperti *manga* (komik Jepang), *anime* (animasi), *cosplay*, *J-music*, *fashion* dan lain-lain yang telah banyak dikenal di seluruh dunia. Jepang merupakan salah satu negara di Asia yang memiliki kebudayaan unik dan menarik. Budaya terbentuk dari banyak unsur, termasuk adat istiadat, bahasa, pakaian, dan suatu pola hidup menyeluruh yang bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak yang terjadi pada kalangan remaja di era modern ini, salah satu fenomena yang dapat kita temukan di dunia maya maupun kehidupan nyata ialah Penonton anime. Anime merupakan singkatan dari “*animation*” dalam Bahasa Inggris yang bisa digunakan orang Jepang untuk menyebut animasi. Dalam buku berjudul *The Animation World*, Ni Wayan menyatakan bahwa animasi adalah gambar yang berisi suatu objek, dan objek tersebut dibuat seolah-olah hidup karena adanya perubahan atau pergantian beberapa gambar yang ditampilkan secara berurutan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk

benda, warna, dan efek khusus. Menurut Erikson (Dalam Steinberg, 2017), ketika individu telah mengidolakan tokoh tersebut maka ia akan meniru dan mengidentifikasi dirinya seperti tokoh yang diidolakannya, dan mengidentifikasikan diri dengan tokoh yang diidolakan ini menjadi salah satu dari proses pembentukan diri. Banyak yang menyukai anime bahkan memiliki julukan tersendiri. Salah satu julukan yang paling sering diberikan dan dihindari adalah wibu. Wibu adalah julukan bagi orang-orang yang terlalu melebih-lebihkan kegemaran terhadap budaya Jepang, salah satunya adalah 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 anime *Naruto* dan *One Piece*.

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 keraguan akan peran yang dipilih dan dibentuk sesuai dengan keinginannya. Perubahan fisik yang terjadi pada masa remaja juga berpotensi adanya perubahan pada remaja itu kembali melakukan penyesuaian diri. Remaja mempunyai ciri khas sendiri dalam membentuk siapa dirinya. Sedangkan menurut Hurlock (dalam Agustina, 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 seseorang individu mampu mengetahui batasan berlebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya. Mead (dalam Agustina 2013) menjelaskan konsep diri sebagai pandangan, penilaian, dan perasaan individu mengenai dirinya yang timbul sebagai hasil dari suatu interaksi sosial (Burns, 1993).

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. 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 sosial ataupun 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).

## **2. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Mulyana (2013) menjelaskan bahwa pemahaman yang penelitian kualitatif miliki adalah bahwasanya alam tidak dapat berdamai serta menjali kesepakatan dengan penulis dikarenakan sifat manusia sebagai objek penelitian tidaklah pasti dan berubah-ubah, sehingga realitas dibangun berdasarkan kesepakatan antar peneliti.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori interaksi simbolik. Mulyana (2002) menjelaskan bahwa ada tiga premis utama dalam interaksi simbolik, pertama individu merespon suatu situasi interaksi simbolik, hal ini dapat dilihat dari bagaimana seorang individu merespon dan mendefinisikan suatu interaksi simbolik yang dialaminya, dengan ini seorang individu dapat dinilai aktif dalam proses interaksi sosial yang dilakukannya. Kedua, makna adalah produk interaksi sosial, karena hal inilah makna tidak dilekatkan pada objek namun kepada penggunaan bahasa dalam proses interaksi. Ketiga, interpretasi makna yang dimiliki oleh seorang individu dapat berubah dari waktu ke waktu, hal ini sejalan dengan berbagai situasi yang dialami saat melakukan proses interaksi sosial dengan individu lain. Perubahan makna juga dapat terjadi karena adanya proses yaitu proses komunikasi yang dilakukan seseorang individu terhadap dirinya sendiri. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode wawancara mendalam dan observasi dalam pengumpulan data.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *purposive sampling* dalam menentukan informan dimana penulis akan mempertimbangkan beberapa aspek dalam memilih informan, aspek disini terutama terkait dengan kappabilitas informan dalam kaitannya dengan *anime*. Semakin luas dan baik wawancara infroman dengan topik penelitian akan membuat informasi yang didapatkan menjadi lebih detail dan informan juga akan lebih bebas dalam menyampaikan sejumlah informasi. Dalam melakukan penelitian ini, penulis yang mendatangi langsung oleh beberapa remaja yang memiliki ciri khusus yang menunjukkan ketertarikannya pada anime. Misalnya, Gaya rambut, Gaya berpakaian dan bacaan yang di sukai. Pengumpulan informasi pada penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara mendalam. Wawancara pada informa dilakukan secara tatap muka langsung.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Dalam analisis peneliti telah membaca keseluruhan data yang diperoleh dari hasil wawancara. Data yang diperoleh kemudian dikategorikan sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

#### **3.1 Konsep *self* pada remaja pecinta anime**

*Self* merujuk pada kemampuan dan kapasitas dari seorang individu untuk menjadi objek bagi dirinya sendiri. Dalam penelitian ini terlihat dari bagaiman para remaja panti dengan percaya diri mendatangi seseorang yang menurut mereka juga bagian dari mereka. Seseorang yang memiliki keterkarikan terhadap animasi Jepang dan mengakui dirinya adalah seorang Wibu adalah individu yang sudah sampai pada tahap kedua dalam proses pembentukan *self*, dimana individu tersebut telah mempresentasikan anime kedalam tindakannya.

Walaupun mereka memiliki kecendrungan menutup diri dan membatasi interasi sosial namun bukan berarti mereka sama sekali tidak dapat berinteraksi dengan baik, bahkan individu dapat berkomunikasi dengan baik. Hal ini diperkuat dengan bagaimana binar antusias yang terlihat dari mata mereka saat berbicara tentang *anime* yang mereka sukai atau karakter *anime* yang mereka sukai.

Dengan menjadi remaja pecinta anime ada banyak hal positif yang didapat oleh individu seperti, belajar bahasa asing, serta menjadi wadah untuk meningkatkan *soft skill* dan *hard skill* dengan berbagai pengetahuan pecinta anime lain nya yang memiliki keterampilan khusus, serta memudahkan seorang individu untuk mempelajari keterampilan bahasa Jepang.

### **3.2 Konsep *mid* pada remaja pecinta anime**

*Mid* atau pikiran adalah sebuah mekanisme penunjang diri yang digunakan untuk menunjukkan kepada diri sendiri dan orang lain. Pikiran dapat menghasilkan sebuah bahasa yang dapat dipahami disebut dengan simbol. Simbol-simbol yang dihasilkan oleh *mid* berupa gerak-gerik, *gesture* ataupun bisa dalam bentuk sebuah bahasa.

Tahap terakhir dari proses *mid* adalah dengan memaknai hal-hal verbal maupun non-verbal yang dilakukan. Hal ini membuat individu diharuskan tegas dalam menentukan atau mengambil sebuah keputusan, dijelaskan oleh Little John, bahwa apabila seorang remaja merasakurang nyaman dan tidak layak secara sosial maka ereka dapat menarik diri dan kemudian memperkuat gambaran akan hal yang belum mereka pahami.

Dengan menjadi remaja pecinta anime, para individu ini ingin menunjukkan pada diri mereka sendiri dan orang lain bahwa kesukaan terhadap negara asing tidak semuanya berakhir buruk dan menjadi *maniac* kosong. Tetapi dengan mengetahui budaya Jepang membuat individu seperti mereka malah semakin semangat untuk bisa belajar bahasa Jepang serta keinginan untuk belajar bermain alat musik dan pergi langsung ke Jepang untuk mempelajari hal-hal yang ia inginkan.

## **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Remaja pecinta anime memiliki ketertarikan kepada budaya Jepang. Mereka menjelaskan bagaimana ketertarikan mereka terhadap sebuah gambar animasi anak-anak menjadikan sebuah motivasi yang kuat untuk terus melangkah maju dan mencoba berbagai hal yang ingin mereka kuasai. Dampak animasi Jepang kepada

konsep diri mereka memang berpengaruh, hal ini diperkuat karena tingginya rasa ingin mendalami tentang budaya asing seperti belajar bahasa asing, sampai ingin bermain alat musik negara lain. Dampak positif yang diberikan kepada lingkungan sekitar mereka membuat stigma tentang pecinta anime ini lebih bagus dari kebanyakan stigma masyarakat luar, seperti mereka yang dipuji pintar bahasa jepang atau mengerti bahasa jepang oleh teman mereka, sampai kemungkinan yang lumayan jauh seperti dapat mengikuti atau melakukan *voice over* seperti tokoh *anime* kesukaan

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- M.Sholihul Anri, Haris Wijaya (2018) .Konsep Diri Perempuan Pecinta Film Anime (Studi Deskriptif Konsep Diri Perempuan Pecinta Film Anime Di kota Medan).
- Dimas Fikria Nur,dkk. (2022). Konsep Diri Mahasiswa Otaku Di Kota Bandung. (Analisis Terhadap Konsep Diri Yang Dimiliki Oleh Mahasiswa Otaku Yang Ada Di kota Bandung)
- Yoga Gumelar Alfah Rezi (2022). Analisis Terhadap konsep Diri Remaja pecinta Anime Di Komunitas Genesis Art Semarang.