

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Menjadi makhluk sosial, manusia tidak dapat bertahan hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Artinya, setiap orang membutuhkan satu sama lain. Untuk hidup, manusia harus berkomunikasi satu sama lain. Komunikasi memerlukan timbal balik antara komunikator dan komunikan, atau penyampai pesan dan penerimanya. Dengan komunikasi yang baik, komunikator diharapkan dapat menyampaikan pesannya dengan baik dan benar kepada komunikan. Salah satu bentuk atau jenis komunikasi adalah komunikasi interpersonal.

Secara umum, komunikasi interpersonal adalah komunikasi langsung antara individu. Oleh karena itu, setiap individu yang terlibat dalam komunikasi saling mempengaruhi cara mereka melihat lawan bicara mereka. Komunikasi diadik adalah bentuk komunikasi interpersonal ini. Komunikasi interpersonal dapat berupa komunikasi antara ibu dan anak, dokter dan pasien, atau dua orang yang berbicara dalam wawancara dan sebagainya. Sesuai dengan definisi DeVito bahwa "komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang telah memiliki hubungan yang jelas, yang terhubung dengan beberapa cara". Ada juga pendapat yang mengatakan bahwa "komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap

pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun nonverbal”.¹

Kemampuan setiap orang dalam berkomunikasi dengan orang lain tentunya tidak akan sama yang disebabkan oleh faktor individu berbeda, seperti gen, pikiran, emosi, kepekaan, mood, dan lainnya. Dengan demikian, tanggapan komunikan terhadap komunikator juga akan berbeda. Kita harus memiliki kemampuan untuk menerima umpan balik atau masukan yang dapat membantu kita memperbaiki diri kita kedepannya dan juga menghargai pendapat orang lain.

Komunikasi interpersonal yang kurang efektif akan mempengaruhi terhadap hubungan interpersonal individu. Dalam beberapa kasus, hal-hal yang tidak baik dan tidak diinginkan dapat muncul sebagai akibat dari komunikasi interpersonal yang tidak efektif, yang biasanya akan berdampak terhadap renggangnya hubungan antar individu. Oleh karena itu, sangat penting bagi manusia untuk belajar dan mendapatkan pengalaman berkomunikasi interpersonal untuk tetap dapat berkomunikasi dengan baik dan dengan sukses. Semakin sering seseorang berkomunikasi dengan baik, semakin baik hubungan interpersonalnya juga. Hubungan interpersonal merupakan sifat kehidupan sosial yang mengharuskan setiap orang untuk membangun hubungan dengan orang lain untuk membangun ikatan perasaan timbal balik.² Komunikasi interpersonal dan hubungan interpersonal adalah hal yang saling berkaitan.

Di zaman yang modern ini semakin banyak cara yang bisa digunakan untuk melakukan komunikasi, proses komunikasi tidak hanya dapat dilakukan secara

¹ Citra Anggraini, Denny Hermawan Ritonga, Lina Kristina, Muhammad Syam dan Winda Kustiawan, “Komunikasi Interpersonal,” *Jurnal Multidisiplin Dehasen* Vol.1, No.3, (Juli 2022): 337-342, <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2611>.

² Diah Tri Andini dan Lisa Adhrianti, “Hubungan Interpersonal Pada Remaja Hedon (Studi Pada Mahasiswa Hukum Universitas Bengkulu),” *Jurnal Kaganga* Vol.3 No.2, (Oktober, 2019): 33, <https://doi.org/10.33369/jkaganga.3.2.30-39>.

langsung, tapi juga bisa dilakukan secara virtual menggunakan berbagai macam alat komunikasi. Salah satu alat yang biasa digunakan untuk melakukan komunikasi adalah *handphone*. Seiring berjalannya waktu *handphone* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain, akan tetapi juga bisa digunakan untuk mengakses aktivitas lainnya seperti membaca berita, menonton film, mengambil gambar, bermain game dan memanfaatkan banyak fitur-fitur lainnya.

Jumlah pertukaran budaya di dunia ini sebanding dengan kecepatan arus teknologi dan informasi. Jepang adalah salah satu negara yang paling sering melakukan transfer kebudayaan. Banyak subbudaya populer baru telah muncul sebagai akibat dari masuknya berbagai budaya asal negeri Sakura, yang berfokus pada pembagian generasi muda, salah satunya adalah *otaku*. *Otaku* sendiri lahir dari karena kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar dan kebiasaan orang Jepang yang sangat menyukai satu hal yang mereka anggap menarik.

Dalam bahasa Jepang, "*otaku*" berarti orang-orang yang menekuni hobi mereka hingga tingkat mahir. Taneska menyatakan bahwa "*otaku* merupakan sebuah slang modern Jepang untuk menunjuk penggemar suatu hobi, diantaranya ada *anime otaku* (penggemar kartun Jepang), *manga otaku* (penggemar komik Jepang), *pasokon otaku* (penggemar teknologi komputer), *gemu otaku* (penggemar video game), *tetsudo otaku* (penggemar kereta api), dan lain-lain".³ Sementara itu, *anime otaku* dan *manga otaku* lebih populer di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh distribusi dan popularitas kartun Jepang pada tahun 1990-an yang melonjak. Banyak judul animasi Jepang yang populer di Indonesia di masa itu, seperti *Bakabon*, *Ge Ge no Kitaro*, *P-Man*, *Doraemon*, *Kobo-*

³ Tommi Juliansyah Rozarius, "Analisis Komunitas *otaku* Dari Perspektif Kebudayaan Indonesia" (Skrpsi, Universitas Negeri Jakarta, 2017), 2-3.

chan, dan *Sailor Moon*. Penulis memfokuskan penelitian pada satu bidang yakni *anime otaku*.

Istilah "*otaku*" secara harfiah digunakan oleh masyarakat Jepang untuk menggambarkan seorang laki-laki atau perempuan berusia antara 10 s/d 30 tahun yang senang membaca komik, mengumpulkan komik, dan barang-barang yang berkaitan dengan komik, atau juga disebut *anime*. *Otaku* selalu mencari informasi tentang *anime* yang mereka sukai dan mengumpulkan berbagai barang, seperti figur model, poster, film, musik latar, buku komik, boneka, dan sebagainya.⁴

Hikikomori dan *nijikon* adalah dua tingkatan *otaku* yang ditimbulkan oleh fenomena *otaku*. Seorang *otaku* yang mulai menghindari dunia luar dikenal sebagai *hikikomori*. Setelah memilih untuk menghindari kehidupan sosial, mereka akan tinggal sendiri di rumah. Pada tingkat yang lebih tinggi, *otaku* dapat mengalami kelainan seksual yang dikenal sebagai *nijikon*. *Nijikon* adalah kelainan seksual di mana seseorang lebih suka karakter dua dimensi daripada orang normal. Pria Korea Selatan Lee Jin-gyu jatuh cinta dengan *dakimakura*, yaitu sejenis guling empuk Jepang yang memiliki gambar. *Dakimakura* yang dia miliki adalah karakter *anime* yang populer. Fate Testarossa adalah karakter dalam *anime* *Magical Girl Lyrical Nanoha*. Pria berusia 28 tahun itu telah resmi menikah dalam sebuah upacara khusus di hadapan seorang pendeta dari daerah tersebut.⁵

Di Indonesia, "*otaku*" sering didefinisikan hanya sebagai kelompok remaja yang menyukai budaya populer Jepang, yang jelas berbeda dengan artinya di Jepang. Namun, tidak aneh jika orang yang menyukai budaya populer Jepang disebut "*otaku*". Menonton

⁴ Ulivina Restu Handaningtias dan Helmy Agustina, "Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri *otaku Anime*," *Jurnal Kajian Komunikasi* Vol.5, No. 3 (Desember, 2017): 202-209, <http://jurnal.unpad.ac.id/jkk>

⁵ Helmi Agustina, "Konsep Diri *otaku Anime* di Kota Serang" (Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2015), 3-4.

anime atau membaca *manga* yang mereka sukai membuat *otaku* sibuk dan tidak memiliki waktu untuk berinteraksi dengan orang lain. Akibatnya, *otaku* cenderung menutup diri dan menghindari interaksi sosial. Hal ini mengakibatkan pemahaman yang masyarakat miliki tentang *otaku* sangat terbatas. Pemahaman yang terbatas ini menyebabkan masyarakat memiliki pandangan negatif tentang *otaku*. Menjadi seorang *otaku* di budaya Indonesia yang penuh dengan interaksi langsung adalah tantangan tersendiri, berbeda dengan Negara-negara luar yang cenderung tidak terlalu peduli dengan interaksi dilingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pra observasi dan wawancara terhadap remaja *otaku anime*, keluarga dan masyarakat yang dilakukan di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan, diperoleh data bahwa terdapat 2 orang remaja yang mempunyai indikasi seorang *otaku anime*. Hal itu dilihat dari kegiatan sehari-hari yang hanya dihabiskan untuk berselancar di media sosial dan menonton berbagai jenis *anime* yang digemarinya, mereka seakan-akan mempunyai dunianya tersendiri dan cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.⁶

Berdasarkan fenomena di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap *otaku* dengan mengangkat judul: “Analisis Komunikasi Interpersonal pada Remaja *otaku Anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

Mengacu pada konteks penelitian tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa fokus penelitian yang akan diteliti dan dikaji dalam penelitian ini dengan rumusan sebagai berikut:

⁶ Pra Observasi Pada Reamaja *otaku Anime* di Desa Angsanah Kecamatan Palengaan Kabupaten Pamekasan (9 Mei 2024)

1. Bagaimana komunikasi interpersonal pada remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan?
2. Bagaimana komunikasi interpersonal antar sesama remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan?
3. Apa saja faktor penyebab remaja menjadi seorang *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan fokus penelitian tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui komunikasi interpersonal pada remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan
2. Untuk mengetahui komunikasi interpersonal antar sesama remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan
3. Untuk mengetahui faktor penyebab remaja menjadi seorang *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat dalam penelitian ini yakni kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan memperluas wawasan keilmuan bagi dunia pendidikan, dan dapat dijadikan acuan untuk mengetahui kembali bagaimana komunikasi interpersonal *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Hal ini sangat penting dalam menjaga dan meningkatkan pemahaman.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian yang dapat ditemukan dilapangan nantinya diharapkan akan memiliki makna (nilai guna) terhadap beberapa kalangan diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber acuan atau referensi khususnya di perpustakaan IAIN Madura dan untuk menambah khazanah keilmuan mahasiswa, serta mampu menjadi bahan bacaan yang positif dan menarik bagi mahasiswa.

b. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi gambaran tentang *otaku anime* yang masih terkesan asing ditelinga kita tetapi memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan individu.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membawa wawasan sehingga dapat menambah pengetahuan dalam bidang penelitian.

E. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan pengertian terlebih dahulu mengenai istilah yang berkaitan dengan pembahasan dalam penelitian kali ini. Tujuan adanya pemberian definisi istilah ini penting, mengingat pembaca tidak hanya dari kalangan akademisi. Melainkan adakalanya dari orang awam juga membaca atau mendengar hasil penelitian ini. Hal ini dimaksudkan agar pembaca mudah memahami dari hasil penelitian dengan lebih mudah untuk dipahami.

Sesuai dengan judul “Analisis Komunikasi Interpersonal pada Remaja *Otaku Anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan”. Berikut ini definisi istilah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan tindakan atau perilaku komunikasi yang dilakukan dalam suatu hubungan dua orang atau lebih, baik secara verbal maupun nonverbal.

2. *Otaku Anime*

Otaku anime adalah istilah yang digunakan bagi orang-orang yang memiliki hobi menonton kartun yang diproduksi oleh Negera Jepang atau biasa disebut *anime*.

Dari pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa “Analisis Komunikasi Interpersonal pada Remaja *Otaku Anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan” merupakan sebuah analisis yang dilakukan terhadap individu yang memiliki hobi menonton *anime* untuk mengetahui perilaku komunikasi interpersonal baik secara verbal maupun nonverbal.

F. Kajian Terdahulu

Dalam hal ini peneliti melakukan pencarian literasi terdahulu yang berfungsi sebagai pedukung dalam penerapan materi yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Sebagai analisis pembeda atau persamaan dengan penelitian yang diteliti saat ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkenaan dengan judul penelitian “Analisis Komunikasi Interpersonal pada Remaja *Otaku Anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan” sebagai berikut:

1. Skripsi Rizki Pratidina dengan judul “Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Perokok (Studi Kasus Interpersonal Relationship Pada Kalangan Perokok Perempuan di Komunitas *Ladies Curva Sud*)”. Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmukomunikasi dan Multimedia Universitas Mercu Buana Yogyakarta
2020.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa semua anggota komunitas *Ladies Curva Sud* dapat berkomunikasi dengan baik dan tidak mengalami kesulitan untuk berinteraksi meskipun ada beberapa orang yang merokok. Untuk mencapai tujuan bersama, anggota komunitas ini dapat membangun hubungan yang erat tanpa mempertimbangkan jenis kelamin. Misalnya, mereka dapat memajukan komunitas *Ladies Curva Sud* dengan menciptakan kreativitas untuk PSS Sleman. Mereka juga berusaha membuktikan kepada masyarakat bahwa mereka bukan komunitas yang buruk hanya karena anggotanya perempuan yang mendukung dan perokok.⁷

Pada penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu membahas perilaku komunikasi interpersonal dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Persamaan lain juga pada teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melakukan pengamatan dan melihat aktivitas yang dilakukan informan untuk mendapatkan data yang maksimal.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian yang diambil. Pada subjek penelitian ini adalah remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Sedangkan, subjek pada penelitian terdahulu adalah kalangan perokok perempuan pada anggota komunitas *Ladies Curva Sud* yang merupakan pendukung atau supporter perempuan dari klub sepak bola PSS Sleman yang berdiri sejak 29 Januari 2012.

⁷ Rizki Praditina, "Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan perokok: Studi Kasus Interpersonal Realationship Pada Kalangan Perokok Perempuan Di komunitas Ladies Curva Sud" (Skripsi, Universitas Mercu Buana, 2020).

2. Skripsi Abdurrahman Fadhiil Pinem dengan judul “*Psikologi Komunikasi Remaja otaku Cosplay Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan*”

Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Hubungan Masyarakat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2018.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa otaku cosplay memiliki konsep diri positif, yang berarti mereka dapat mengembangkan potensi diri mereka dengan bercosplay, tetapi juga memiliki konsep diri negatif, yang berarti mereka tidak terlalu terbuka dan tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain atau dengan masyarakat. *Reference group* yang cenderung tidak mengubah cara para otaku cosplay yang tertutup berkomunikasi atau kurangnya komunikasi mereka.⁸

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dan dokumentasi. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan adalah komunikasi pada penelitian terdahulu bersifat universal, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan lebih spesifik yaitu komunikasi interpersonal.

3. Jurnal Muhammad Arbi Baidawi dan Dedi Rianto Rahadi dengan judul “*Analisis Komunikasi Interpersonal Antar Mahasiswa President University*” Program Studi Manajemen President University 2021. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal sangat penting dan dilakukan oleh mahasiswa President University setiap hari. Mahasiswa President University percaya bahwa komunikasi interpersonal sangat penting; ini adalah kegiatan sehari-hari yang membantu mahasiswa bersosialisasi dan bergaul dengan orang lain.⁹

⁸ Abdurrahman Fadhiil Pinem, “Psikologi Komunikasi Remaja *otaku* Cosplay Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, 2018).

⁹ Muhammad Arbi Baidawi dan Dedi Rianto Rahadi, “Analisis Komunikasi Interpersonal Antar Mahasiswa President University,” *Jurnal Communicology* Vol.9 No.1 (2021): 123-127, <http://journal.unj.ac.id/>.

Pada penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu membahas perilaku komunikasi interpersonal dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian yang diambil. Subjek pada penelitian terdahulu adalah mahasiswa president university. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan adalah remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan yang menggemari kebudayaan Jepang seperti *anime* dan *manga*.
