

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data dan Temuan Penelitian**

Pada bab ini peneliti akan mendeskripsikan paparan data yang diperoleh dari lapangan untuk mendukung kebenaran dan keabsahan dari penelitian ini, baik berupa hasil pengamatan (observasi), wawancara, maupun dokumentasi yang merupakan representasi dari rumusan-rumusan fokus penelitian awal yang meliputi: komunikasi interpersonal pada remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan, komunikasi interpersonal antar sesama remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan, faktor penyebab *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan.

Sebelum itu, peneliti akan sedikit menjelaskan tentang lokasi penelitian pada penelitian skripsi ini yaitu Dusun Nak Darah Desa Angsanah Kecamatan Palengaan Kabupaten Pamekasan sebagai berikut:

##### **1. Profil Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan**

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi saat ini sudah menyebar secara menyeluruh dan mencakup hampir semua wilayah di pedesaan, sebagai alat dan media komunikasi sudah dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat yang bertempat tinggal di pelosok desa seperti di Dusun Nak Darah Desa Angsanah Kecamatan Palengaan Kabupaten Pamekasan.

Dusun Nak Darah adalah salah satu Dusun yang terletak di ujung utara Desa Angsanah yang berbatasan langsung dengan Desa Panaan disebelah utara dan Desa Akor di Sebelah timur, Dusun Nak Darah terbagi kedalam dua wilayah yaitu timur dan barat yang dibatasi oleh sungai, Dusun Nak Darah memiliki jumlah penduduk

sebanyak 423 jiwa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Mohammad Masduki selaku kepala Desa Angsanah rata-rata mata pencaharian penduduk di Dusun Nak Darah adalah sebagai petani dan pedagang dan sebagian lagi sebagai pegawai negeri sipil PNS.<sup>1</sup>

Hasil alam yang diperoleh dari bertani seperti padi, jagung dan kacang biasa digunakan warga untuk dijual atau dikonsumsi secara pribadi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Seiring berjalannya waktu masyarakat di Dusun Nak Darah Desa Angsanah juga tidak kalah update dengan penduduk Desa lainnya bahkan dengan penduduk yang bertempat tinggal di daerah perkotaan, berbagai macam alat komunikasi sudah banyak digunakan oleh masyarakat untuk memudahkan aktivitas sehari-hari atau bahkan sekedar sebagai hiburan untuk membaca berbagai berita terbaru atau menonton film.

## **2. Komunikasi Interpersonal pada Remaja *Otaku Anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan**

*Otaku* adalah sebutan yang diberikan kepada orang-orang yang sangat menekuni hobinya seperti *otaku anime* yang disebutkan kepada orang-orang yang sangat menggemari sebuah *anime*. Peneliti melakukan wawancara terhadap remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan mengenai apakah seseorang yang biasa disebut sebagai *otaku anime* merasa bahwa mereka adalah seorang *otaku anime*. Qois Al-Qorni merupakan salah satu remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Remaja 19 tahun tersebut mengungkapkan:

“Saya sangat suka menonton *anime* dan saya akui memang saya bisa disebut sebagai *otaku anime*, tapi saya lebih suka menyebut diri saya sebagai penggemar *anime* daripada menggunakan istilah *otaku anime*. Alasan saya kurang suka disebut *otaku anime* karena sebutan tersebut masih asing menurut saya, jangankan *otaku* istilahnya *anime* saja mungkin masih banyak dari

---

<sup>1</sup> Mohammad Masduki, Kepala Desa Angsanah, Wawancara Langsung (28 Juni 2024).

kalangan masyarakat disini yang belum tahu artinya, mereka lebih mengenal istilah kartun daripada *anime*.”<sup>2</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan Latiful Fikri Hidayatullah yang juga merupakan remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Berikut pengakuannya:

“Ya. Saya tidak menyangkal jika disebut sebagai *otaku anime*, menurut saya itu sangat keren mempunyai sebutan tersendiri dari hobi kita. Meskipun kemungkinan masih banyak yang tidak tahu apa itu *otaku anime* bahkan mungkin terdengar aneh untuk orang awam tapi saya tidak ada masalah dengan sebutan tersebut.”<sup>3</sup>

Peneliti juga menanyakan genre *anime* yang paling disukai oleh kedua remaja *otaku anime* tersebut. Qois Al-Qorni mengungkapkan sebagai berikut:

“Saya suka *anime* dengan genre *shonen* dan *isekai*. *Shonen* biasanya penuh dengan aksi dan bercerita tentang perkembangan karakter mulai dari bawah, kalau *isekai* menawarkan petualangan di dunia baru yang seru. Tapi terkadang saya juga menonton *anime* dengan genre *slice of life* dan *romance* dengan menyajikan berbagai cerita yang menyentuh.”<sup>4</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh Latiful Fikri Hidayatullah, sebagai berikut:

“Saya banyak menonton berbagai jenis genre *anime* seperti action, *shonen*, *advanture*, drama, *fantasy* dan masih banyak lainnya. Saya juga suka genre supernatural, terutama yang melibatkan kekuatan gaib dan makhluk misterius. *Anime* seperti *Mob Psycho 100* dan *Jujutsu Kaisen* itu salah satu *anime* yang sangat keren menurut saya karena kombinasi aksi, komedi, dan elemen horor yang menarik. Saya juga suka *anime* yang menyajikan cerita emosional, seperti *Your Lie in April* dan *Anohana*, yang bikin kita merenung setelah menontonnya pokoknya masih banyak lagi yang saya suka.”<sup>5</sup>

Peneliti kembali melakukan wawancara untuk mengetahui berapa jam yang dihabiskan setiap hari untuk menonton *anime*. Qois Al-Qorni mengungkapkan sebagai berikut:

“Saya biasanya menghabiskan waktu antara 3 hingga 6 jam setiap harinya untuk menonton *anime*, terutama di akhir pekan ketika saya memiliki lebih banyak waktu luang untuk menikmati hobi ini. Terkadang, jika ada episode baru dari *anime* favorit saya yang dirilis atau musim baru yang ditunggu-tunggu, saya bisa terpaku di depan layar lebih dari itu, bahkan bisa mencapai berjam-jam tanpa

---

<sup>2</sup> Qois Al-Qorni, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (21 Juni 2024).

<sup>3</sup> Latiful Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (25 Juni 2024).

<sup>4</sup> Qois Al-Qorni, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (01 November 2024).

<sup>5</sup> Latiful Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (02 November 2024).

merasa bosan. Momen-momen seperti ini menjadi sangat berharga bagi saya, karena saya benar-benar dapat terhubung dengan alur cerita dan karakter yang saya sukai.”<sup>6</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh Latiful Fikri Hidayatullah, sebagai berikut:

“Saya mungkin tidak bisa menyebutkan waktu pastinya, tetapi saat tidak ada kegiatan, saya bisa dengan santai menonton *anime* seharian penuh. Di sisi lain, ada kalanya saya tidak dapat menyisihkan waktu untuk menonton *anime* sepanjang hari karena harus melakukan aktivitas lain. Namun, jika saya tidak menonton *anime* meskipun hanya sehari, rasanya seperti ada yang kurang. Seolah-olah ada bagian dari diri saya yang hilang, karena *anime* telah menjadi bagian penting dari kehidupan dan hiburan saya.”<sup>7</sup>

Selanjutnya, untuk mengetahui komunikasi interpersonal remaja *otaku anime* tersebut peneliti kembali melakukan wawancara kepada Qois Al-Qorni. Remaja 19 tahun tersebut mengungkapkan:

“Saya memang merasa cenderung lebih tertutup dalam pergaulan, bukannya karena niat saya tidak mau bergaul tapi memang saya sangat jarang untuk keluar rumah. Tapi, saya tetap berusaha untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar saya tentunya dengan cara yang nyaman bagi saya. Saya juga merasa tidak begitu aktif berbicara di kelompok yang besar, tapi saya lebih suka berinteraksi secara lebih pribadi atau dalam kelompok yang lebih kecil.”<sup>8</sup>

Hal yang hampir sama juga disampaikan oleh Latiful Fikri Hidayatullah selaku salah satu remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan yang memberikan pendapatnya sebagai berikut:

“Komunikasi saya dengan lingkungan sekitar baik-baik saja, saya bisa bergaul dengan siapapun meski terkadang saya sedikit malu untuk memulai obrolan dengan orang baru. Saya juga tidak terlalu suka keramaian makanya saya sangat jarang untuk keluar rumah kalau tidak ada kepentingan.”<sup>9</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap keluarga dari kedua remaja tersebut untuk memastikan apakah pihak keluarga mengetahui apakah kerabat mereka adalah seorang *otaku anime*. Bapak Taufik Hidayat selaku kakak kandung dari Qois Al-Qorni mengungkapkan:

---

<sup>6</sup> Qois AlQorni, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (01 November 2024).

<sup>7</sup> Latifl Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (02 November 2024).

<sup>8</sup> Qois Al-Qorni, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (21 Juni 2024).

<sup>9</sup> Latiful Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (25 Juni 2024).

“Ya, saya tahu. Istilah *otaku* adalah sebutan bagi seseorang yang sangat menekuni hobinya, seperti *otaku anime* yang biasa disebutkan terhadap orang yang sangat suka menonton *anime* seperti adik saya ini.”<sup>10</sup>

Hal serupa juga diakui oleh Bapak Agus Imam Farisi selaku sepupu yang tinggal serumah dengan Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan:

“Saya kurang tau tentang istilah tersebut tapi memang adik saya ini sering sekali nonton kartun bahkan sampai seharian, untuk shalat dan makan saja selalu harus diingatkan kalau sudah terlanjur asik sendiri.”<sup>11</sup>

Peneliti kembali melakukan wawancara terhadap keluarga untuk mengetahui apakah ada anggota keluarga yang mereka ajak nonton atau diskusi tentang *anime*.

Bapak Taufik Hidayat sebagai kakak kandung dari Qois Al-Qorni mengungkapkan:

“Di keluarga kami, sebenarnya tidak ada yang bisa dibilang suka menonton *anime* seperti adik saya. Namun, saya mengetahui beberapa judul *anime* yang terkenal, jadi adik saya terkadang memberi tahu saya tentang perkembangan episode dari beberapa *anime* dan bertanya apakah saya sudah menontonnya. Kami tidak pernah mendiskusikan *anime* secara mendalam, karena saya juga tidak begitu paham.”<sup>12</sup>

Hal yang hampir sama juga disampaikan oleh Bapak Agus Imam Farisi selaku sepupu dari Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan:

“Menurut pengetahuan saya, dia tidak pernah membahas *anime* yang dia suka dengan anggota keluarga kita, karena tidak ada yang memiliki hobi yang sama dengannya. Sepupu saya ini lebih suka mendiskusikan tentang *anime* dengan teman-temannya yang juga penggemar *anime*.”<sup>13</sup>

Bapak Taufik Hidayat juga memberikan pendapatnya mengenai hobi yang dimiliki oleh adiknya Qois Al-Qorni. Berikut ungkapannya:

“Menurut saya sebuah hobi pasti ada sisi positif dan negatifnya termasuk adik saya ini yang sangat menggemari *anime*. Suatu hobi akan berdampak baik jika dilakukan dengan batas yang masih wajar dan akan berdampak buruk jika dilakukan secara berlebihan. Saya sebagai kakak sering mengingatkan dan menegur jika adik saya sampai lupa waktu ketika sedang menonton *anime*.”<sup>14</sup>

---

<sup>10</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (21 Juni 2024).

<sup>11</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

<sup>12</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

<sup>13</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (02 November 2024).

<sup>14</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

Hal yang sama juga disampaikan oleh Bapak Agus Imam Farisi selaku sepupu dari Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan:

“Saya mendukung kegiatan atau hobi seseorang, tetapi dengan syarat bahwa mereka tetap ingat pada tanggung jawab yang mereka miliki. Sebagai anggota keluarga, peran saya adalah untuk mengingatkan mereka agar tidak terjebak dalam hobi tersebut secara berlebihan. Saya khawatir jika mereka terlalu fokus pada hobi, bisa jadi hal itu menyebabkan masalah atau konsekuensi yang tidak diinginkan di kemudian hari. Dengan kata lain, meskipun saya mendukung, penting untuk menjaga keseimbangan antara hobi dan kewajiban.”<sup>15</sup>

Peneliti juga kembali melakukan wawancara untuk mengetahui komunikasi interpersonal keduanya dilingkungan keluarga. Bapak Taufik Hidayat selaku kakak kandung dari Qois Al-Qorni mengungkapkan:

“Komunikasi dilingkungan keluarga bisa terbilang baik-baik saja. Tapi, memang adik saya ini agak sedikit tertutup orangya dia hanya akan berbicara seperlunya saja. Ketika ada acara pertemuan keluarga besar dia cenderung menghindari dari pembicaraan yang menurut dia tidak penting.”<sup>16</sup>

Hal yang hampir sama juga disampaikan oleh Bapak Agus Imam Farisi selaku sepupu yang juga tinggal serumah dengan Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan:

“Komunikasi dengan keluarga cukup terbuka terkadang kita juga saling becanda ketika berkumpul tapi memang sepupu saya sedikit pemalu orangnya dan sangat jarang untuk keluar rumah jika tidak ada kepentingan tertentu.”<sup>17</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak Mohammad Masudi selaku kepala Dusun mengenai apakah di Dusun Nak Darah terdapat remaja yang gemar menonton *anime*. Beliau mengungkapkan:

“Memang benar, jika di Dusun kami terdapat beberapa anak yang memang suka *anime*, tapi mungkin hanya beberapa saja yang bisa disebut *otaku anime*. Untuk istilah *otaku anime* sendiri mungkin masih banyak masyarakat di Dusun kami yang belum tahu tentang arti dari istilah tersebut karena memang disini lebih populer dengan sebutan kartun.”<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

<sup>16</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (21 Juni 2024).

<sup>17</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

<sup>18</sup> Mohammad Masudi, Kepala Dusun Nak Darah, Wawancara Langsung (1 Juli 2024).

Bapak Mohammad Masudi melanjutkan penjelasannya mengenai komunikasi remaja *otaku anime* dilingkungan masyarakat. Beliau mengungkapkan:

“Untuk komunikasi mereka dengan lingkungan sekitar normal-normal saja selayaknya anak-anak pada umumnya, tapi memang ada sebagian anak yang agak jarang untuk berinteraksi dengan masyarakat karena memang mereka sangat jarang untuk beraktifitas diluar rumah.”<sup>19</sup>



**Dokumentasi wawancara dengan remaja *otaku anime***

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai komunikasi interpersonal pada remaja *otaku anime* yang bertempat di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Kedua remaja *otaku anime* tersebut memang sangat jarang melakukan aktivitas diluar rumah, mereka lebih memilih diam dirumah jika tidak ada kepentingan yang mengharuskan mereka keluar seperti sekolah atau sekedar membeli kebutuhan mereka di warung yang ada disekitar rumah mereka masing-masing. Aktivitas yang biasa mereka lakukan adalah menonton *anime* atau sekedar berselancar di dunia maya, tapi mereka tetap melakukan komunikasi dengan lingkungan sekitarnya jika memang diperlukan.<sup>20</sup>

Temuan penelitian dalam fokus satu ini yakni mengenai komunikasi interpersonal pada remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi sebagai berikut:

- a. Memiliki sifat yang pemalu dan cenderung tertutup terhadap orang baru diluar komunitas remaja *otaku anime*.

---

<sup>19</sup> Mohammad Masudi, Kepala Dusun Nak Darah, *Wawancara Langsung* (1 Juli 2024).

<sup>20</sup> Obsevasi, Dusun Nak darah, 21-30 Juli 2024.

- b. Tidak terlalu suka keramaian dan lebih senang berdiam diri dirumah.
- c. Menghabiskan waktu sekitar 3-6 jam setiap hari untuk menonton *anime*.
- d. Kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar karena perbedaan minat.

### **3. Komunikasi Interpersonal Antar Sesama Remaja *Otaku Anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan**

Dalam fokus kedua penelitian ini, peneliti akan mengkaji tentang komunikasi interpersonal antar sesama remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Sebelum itu, peneliti bertanya apakah memiliki teman yang juga seorang *otaku anime*. Berikut hasil wawancara yang dilakukan dengan Qois Al-Qorni selaku salah satu remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Remaja 19 tahun tersebut mengungkapkan:

“Ya, saya memiliki beberapa teman yang juga menyukai *anime*, dan kami sering terlibat dalam diskusi menarik mengenai *anime* yang sedang kami tonton. Kami saling berbagi pendapat, menganalisis karakter, serta merencanakan maraton *anime* bersama. Selain itu, kami juga sering merekomendasikan judul-judul *anime* yang kami sukai satu sama lain, menjadikan pengalaman menonton kami semakin seru dan beragam.”<sup>21</sup>

Hal tersebut juga diakui oleh Latiful Fikri Hidayatullah. Remaja 18 tahun tersebut mengungkapkan:

“Sebenarnya, banyak orang di sekitar saya yang juga menyukai *anime*, dan saya telah menjalin persahabatan dengan mereka. Namun, di antara teman-teman tersebut, hanya beberapa yang benar-benar dapat disebut sebagai *otaku anime*. Mereka adalah orang-orang yang sangat mendalami berbagai aspek *anime*, mulai dari genre hingga alur cerita yang kompleks, dan kami sering berbagi rekomendasi serta mendiskusikan detail-detail kecil yang mungkin tidak diperhatikan oleh penonton biasa. Ini membuat pengalaman menonton menjadi lebih mendalam dan menyenangkan, karena kami bisa saling memahami dan mengapresiasi karya-karya *anime* dengan cara yang lebih serius.”<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Qois Al-Qorni, Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (21 juni 2024).

<sup>22</sup> Latiful Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).



Peneliti kembali melakukan wawancara dengan Qois Al-Qorni untuk mengetahui apakah mempunyai grup atau komunitas sesama *otaku anime*. Remaja 19 tahun tersebut mengungkapkan:

"Ya, saya aktif bergabung dalam berbagai komunitas di media sosial, terutama di platform seperti WhatsApp dan Telegram. Di sana, terdapat banyak grup yang didedikasikan khusus untuk *anime*, di mana kami tidak hanya berdiskusi mendalam tentang plot dan karakter favorit, tetapi juga berbagi rekomendasi tayangan terbaru. Selain itu, grup-grup ini menjadi tempat yang menyenangkan untuk berkenalan dan menjalin persahabatan dengan sesama penggemar *anime*, menciptakan ikatan yang kuat melalui kecintaan kami terhadap seni dan cerita yang luar biasa ini."<sup>23</sup>

Hal yang sama juga disampaikan oleh Latiful Fikri Hidayatullah. Berikut ungkapannya:

"Saya banyak dalam berbagai komunitas di media sosial. Di sana banyak grup yang berfokus pada *anime*, di mana kami sering melakukan diskusi yang menarik tentang berbagai judul dan genre. Kami juga saling berbagi rekomendasi *anime* terbaru, serta menikmati momen-momen berbagi pengalaman dan cerita pribadi dengan sesama penggemar. Aktivitas ini tidak hanya memperkaya pengetahuan saya tentang dunia *anime*, tetapi juga membantu saya membangun koneksi dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama."<sup>24</sup>

Peneliti kembali melakukan wawancara dengan Qois Al-Qorni mengenai bagaimana komunitas *otaku* mempengaruhi cara berinteraksi dengan teman sebaya.

Remaja 19 tahun tersebut mengungkapkan:

"Komunitas *otaku* bikin kita bisa nyambung sama teman-teman sebaya karena kita punya minat yang sama, kayak *anime* atau manga. Kita jadi bisa ngobrol lebih dalam, saling dukung, dan berekspresi lewat hal-hal kayak cosplay atau fan art. Ini juga bikin kita lebih pede dan belajar menerima orang-orang yang berbeda. Intinya, jadi *otaku* itu bikin pertemanan jadi lebih seru dan berwarna."<sup>25</sup>

Hal yang hampir sama juga disampaikan oleh Latiful Fikri Hidayatullah selaku salah satu remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan yang memberikan pendapatnya sebagai berikut:

---

<sup>23</sup> Qois AlQorni, Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

<sup>24</sup> Latifl Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, Wanwawancara Langsung (02 November 2024).

<sup>25</sup> Qois AlQorni, Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

”Komunitas *otaku* itu seru banget, karena kita bisa ketemu teman-teman yang suka hal yang sama, kayak *anime* atau game. Kita jadi bisa ngobrol panjang lebar, saling dukung, dan menunjukkan kreativitas lewat cosplay atau fan art. Semua itu bikin pertemanan kita jadi lebih akrab dan menyenangkan.”<sup>26</sup>

Selanjutnya, untuk mengetahui komunikasi interpersonal antar sesama remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan peneliti kembali melakukan wawancara kepada Qois Al-Qorni. Remaja 19 tahun tersebut mengungkapkan:

“Komunikasi dengan teman sesama penggemar *anime* tentunya lebih mudah karena kami memiliki minat yang sama. Kami bisa lebih terbuka untuk berbicara tentang suatu *anime* atau hal-hal lainnya diluar *anime* dan yang paling penting menurut saya nyambung obrolannya.”<sup>27</sup>

Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Latiful Fikri Hidayatullah.

Berikut ungkapannya:

“Jujur saja, saya lebih suka mengobrol dengan orang-orang yang juga menyukai *anime*, karena saya merasa lebih nyambung saat berbicara dengan mereka. Ketika kami berbagi minat yang sama, percakapan menjadi lebih hidup dan mendalam. Kami bisa saling bertukar pendapat tentang karakter, alur cerita, dan tema-tema yang ada dalam *anime* tanpa merasa terbebani. Diskusi ini tidak hanya membuat pengalaman menonton semakin menarik, tetapi juga memperkuat rasa persahabatan kami, karena kami saling memahami dan menghargai kecintaan satu sama lain terhadap dunia *anime*.”<sup>28</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap keluarga dari dua remaja *otaku anime* tersebut mengenai teman sesama penggemar *anime* kerabat mereka masing-masing. Bapak Taufik Hidayat selaku kakak kandung dari Qois Al-Qorni mengungkapkan:

“Banyak anak-anak yang suka *anime* di Dusun kami, tapi cuma beberapa dari mereka yang berteman dengan adik saya karena bisa dikatakan adik saya ini memang tidak terlalu banyak mempunyai teman.”<sup>29</sup>

Hal serupa juga diakui oleh Bapak Agus Imam Farisi selaku sepupu yang tinggal serumah dengan Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan:

---

<sup>26</sup> Latiful Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (02 November 2024).

<sup>27</sup> Qois Al-Qorni, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (21 Juni 2024).

<sup>28</sup> Latiful Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (25 Juni 2024).

<sup>29</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (21 Juni 2024).

“Ya, dia memiliki beberapa teman yang bisa dikatakan akrab dengan dia meskipun tidak terlalu banyak karena sepupu saya ini bisa dikatakan tidak sama dengan remaja-remaja lainnya yang suka keluar dan bermain bersama teman-temannya, dia lebih suka menghabiskan waktunya dirumah.”<sup>30</sup>

Untuk mengetahui bagaimana cara remaja *otaku anime* mendapatkan teman dengan minat yang sama dengan mereka, peneliti kembali melakukan wawancara dengan Bapak Taufik Hidayat selaku kakak kandung dari Qois Al-Qorni. Berikut ungkapannya:

“Mereka melakukannya melalui komunitas online dan media sosial. Setelah menemukan orang-orang dengan minat yang sama, mereka bergabung dalam grup chat, seperti di WhatsApp, instagram, telegram dan semacamnya. Di sana mereka dapat berbagi cerita, berdiskusi, dan berbagi pengalaman mengenai *anime*, yang dapat memperkaya pengetahuan dan mempererat hubungan sesama penggemar *anime*.”<sup>31</sup>

Pernyataan yang hampir sama juga diungkapkan oleh Bapak Agus Imam Farisi sebagai sepupu dari Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan sebagai berikut:

“Dari penuturan sepupu saya, dia mendapatkan teman sesama penggemar *anime* dari grup di media sosial. Mereka biasanya membuat sebuah grup chat dan membagikan link grup tersebut di media sosial untuk mengundang orang-orang dengan minat yang sama bergabung. Sepupu saya juga pernah bilang kalau kadang dimasukkan oleh temannya kedalam grup tersebut.”<sup>32</sup>

Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari pergaulan sesama remaja *otaku anime*, peneliti kembali melakukan wawancara dengan Bapak Taufik Hidayat yang merupakan kakak kandung dari Qois Al-Qorni. Beliau mengungkapkan sebagai berikut:

“Menurut saya bergaul dengan sesama remaja *otaku anime* dapat memperkuat ikatan sosial dan menumbuhkan kreativitas serta minat pada budaya Jepang, namun juga berisiko menurunkan keterampilan sosial di luar komunitas dan memicu kebiasaan buruk jika tidak dikelola dengan baik.”<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

<sup>31</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

<sup>32</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

<sup>33</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

Pernyataan yang hampir sama juga diungkapkan oleh Bapak Agus Imam Farisi sebagai sepupu dari Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan sebagai berikut:

“Pergaulan dengan sesama remaja *otaku anime* tentunya akan ada dampak positif dan negatifnya menurut saya. Contoh dampak positifnya seperti meningkatkan rasa kebersamaan, memperdalam pengetahuan, dan mengembangkan kreativitas, serta mengurangi stres. Namun, hal tersebut jika tidak diimbangi dengan aktivitas lain, bisa muncul dampak negatif, seperti mengurangi interaksi sosial di luar komunitas *otaku*, dan menimbulkan kecenderungan mengisolasi diri dari dunia nyata.”<sup>34</sup>

Peneliti kembali melakukan wawancara untuk mengetahui komunikasi interpersonal antar sesama remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan dari sudut pandang keluarga masing-masing. Berikut pernyataan yang disampaikan oleh Bapak Taufik Hidayat selaku kakak kandung dari Qois Al-Qorni. Beliau mengungkapkan:

“Komunikasi mereka sangat baik menurut saya bahkan adik saya ini terkesan lebih banyak bicara ketika dengan temannya ini. Saya kurang mengerti apa yang mereka bicarakan tapi pastinya tidak jauh dari pembahasan *anime* yang mereka sukai.”<sup>35</sup>

Hal serupa juga dikatakan oleh Bapak Agus Imam Farisi selaku sepupu yang tinggal serumah dengan Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan:

“Komunikasi mereka sangat baik seperti anak-anak lainnya, mungkin karena mereka mempunyai hobi yang sama jadi terlihat lebih akrab dan nyambung ketika berbicara.”<sup>36</sup>

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak Mohammad Masudi selaku kepala Dusun Nak Darah untuk memastikan tentang adanya sebuah komunitas atau grup dari remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Beliau mengungkapkan:

---

<sup>34</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

<sup>35</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (21 Juni 2024).

<sup>36</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

“Setahu saya tidak ada grup untuk anak-anak *otaku anime* di Dusun kami, tapi ada beberapa anak memang yang suka nonton *anime* dan terkadang mereka sering nonton bareng disalah satu rumah mereka.”<sup>37</sup>

Bapak Mohammad Masudi juga melanjutkan penjelasannya mengenai komunikasi interpersonal antar sesama remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Beliau mengungkapkan:

“Menurut saya mereka malah terlihat lebih akrab mungkin karena mereka sama-sama suka *anime*, dan tentunya juga kan lebih nyambung buat ngobrol satu sama lain kalau sehoobi.”<sup>38</sup>



**Dokumentasi wawancara dengan keluarga remaja *otaku anime***

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai komunikasi interpersonal antar sesama remaja *otaku anime* yang bertempat di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Mereka terlihat lebih aktif ketika berbicara dengan teman yang juga sesama *otaku anime* dibandingkan dengan anak-anak lainnya. Mereka terkadang berkumpul untuk menonton atau sekedar membicarakan sebuah *anime* yang sedang mereka tonton, mereka juga aktif merespon grup chat *otaku anime* di media sosial yang mereka miliki padahal untuk grup lainnya seperti grup sekolah dan grup keluarga mereka cenderung tidak terlalu mempedulkannya.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> Mohammad Masudi, Kepala Dusun Nak Darah, *Wawancara Langsung* (1 Juli 2024).

<sup>38</sup> Mohammad Masudi, Kepala Dusun Nak Darah, *Wawancara Langsung* (1 Juli 2024).

<sup>39</sup> Obsevasi, Dusun Nak darah, 21-30 Juli 2024.

Temuan penelitian dalam fokus dua ini yakni mengenai komunikasi interpersonal antar sesama remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi sebagai berikut:

- a. Tidak banyak memiliki teman diluar komunitas *otaku anime*.
- b. Lebih senang berinteraksi dengan sesama *otaku anime*.
- c. Adanya komunitas remaja *otaku anime* menambah rasa percaya diri, kreativitas dan relasi dengan orang-orang yang memiliki minat sama.

#### **4. Faktor Penyebab *Otaku Anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan**

Dalam fokus ketiga penelitian ini, peneliti akan mengkaji tentang faktor penyebab *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Sebelum itu, peneliti bertanya mengenai sejak kapan mulai gemar menonton *anime*. Berikut hasil wawancara yang dilakukan dengan Qois Al-Qorni selaku salah satu remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Remaja 19 tahun tersebut mengungkapkan:

“Saya mulai gemar menonton *anime* sejak masih di sekolah dasar, dulu saya sering nonton *anime* di tv seperti Naruto dan dragon ball bersama teman-teman sekitar sini, itu adalah salah satu *anime* yang bagus dan seru menurut saya dulu.”<sup>40</sup>

Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Latiful Fikri Hidayatullah selaku remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan, berikut ungkapannya:

“Pertama kali saya menonton *anime* itu di tv. Pertama kali nonton saya merasa aneh karena ada orang yang tangannya bisa memanjang, ada juga yang bisa berubah bentuk menjadi monster dan masih banyak lagi yang menurut saya tidak masuk akal. Tapi lama kelamaan malah jadi ketagihan karena alur cerita yang seru dan karakter-karakter yang menarik.”<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Qois Al-Qorni, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (21 Juni 2024).

<sup>41</sup> Latiful Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (25 Juni 2024).

Peneliti kembali melakukan wawancara untuk mengetahui apa yang pertama kali menarik perhatian remaja *otaku anime* terhadap *anime*. Qois Al-Qorni memberikan jawaban sebagai berikut:

“Hal pertama yang menarik perhatian saya terhadap *anime* adalah gambarnya yang unik dan berwarna-warni. Saya masih ingat saat melihat cuplikan *anime* dengan karakter-karakter yang keren dan ekspresif. Ceritanya juga sering penuh petualangan dan emosi, jadi saya jadi penasaran. Banyak *anime* membahas tema yang sama dengan kehidupan nyata, seperti persahabatan, cinta, dan perjuangan, hal tersebut membuat saya semakin penasaran dan ingin menonton berbagai jenis genre *anime*.”<sup>42</sup>

Latiful Fikri Hidayatullah juga memberikan jawaban yang hampir sama dengan Qois Al-Qorni. Berikut ungkapannya:

“Yang pertama bikin saya suka *anime* itu karena ceritanya beda dari kartun biasa. *Anime* punya alur yang lebih seru dan bisa bikin kita ikut terbawa perasaan. Karakter-karakternya juga punya latar belakang yang menarik dan terkadang punya kekuatan khusus atau menjalani kehidupan yang nggak biasa. Selain itu, banyak *anime* punya pesan yang dalam tentang persahabatan atau perjuangan hidup, jadi rasanya nggak cuma hiburan, tapi juga ada pelajarannya.”<sup>43</sup>

Peneliti kembali menanyakan tentang pengaruh lingkungan dan teman-teman akan minat terhadap *anime*. Qois Al-Qorni memberikan jawaban sebagai berikut:

“Iya, lumayan berpengaruh juga. Awalnya saya tertarik sendiri, tapi ketika tahu beberapa teman juga suka *anime*, jadi lebih asyik. Kami bisa saling rekomendasi judul baru, ngobrol tentang karakter atau episode yang seru, bahkan kadang nonton bareng. Lingkungan yang mendukung bikin saya makin semangat untuk eksplor *anime* lebih dalam, soalnya jadi punya teman buat sharing pengalaman yang sama.”<sup>44</sup>

Hal yang sama juga disampaikan oleh Latiful Fikri Hidayatullah. Sebagai berikut:

“Sebenarnya, teman-teman cukup berperan juga dalam minat saya terhadap *anime*. Ada beberapa teman yang dari dulu sudah suka *anime*, dan mereka sering cerita atau bahas *anime* yang mereka tonton. Lama-lama, saya jadi penasaran dan mulai ikut nonton. Karena ada yang bisa diajak diskusi atau bahas teori, minat saya

---

<sup>42</sup> Qois AlQorni, Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

<sup>43</sup> Latifl Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, Wanwawancara Langsung (02 November 2024).

<sup>44</sup> Qois AlQorni, Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

jadi makin besar. Rasanya lebih seru punya teman yang paham, jadi kita bisa lebih bebas ngobrolin *anime* tanpa merasa aneh.”<sup>45</sup>

Kemudian peneliti juga menanyakan mengenai pengaruh perkembangan teknologi akan minat terhadap *anime*. Berikut pernyataan dari Qois Al-Qorni:

“Tentu saja, teknologi sangat mempengaruhi minat saya terhadap *anime*. Dengan adanya media sosial dan platform seperti YouTube, saya bisa lihat cuplikan atau rekomendasi *anime* yang lagi populer. Selain itu, ada aplikasi yang memudahkan kita buat baca manga atau nonton *anime* sub Indonesia, jadi nggak perlu repot cari-cari. Teknologi bikin saya lebih mudah menemukan *anime* baru dan ikut komunitas, jadi makin terbuka dengan berbagai genre dan judul *anime*.”<sup>46</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh Latiful Fikri Hidayatullah. Sebagai berikut:

“Iya, perkembangan teknologi jelas memengaruhi minat saya terhadap *anime*. Sekarang, akses untuk nonton *anime* jadi jauh lebih mudah dengan adanya internet dan berbagai platform streaming. Dulu mungkin sulit cari episode lengkap, tapi sekarang bisa langsung nonton kapan saja tanpa harus nunggu di TV atau cari DVD. Ditambah lagi, ada banyak komunitas online dan forum yang memudahkan buat diskusi atau update *anime* baru. Teknologi bikin pengalaman nonton *anime* jadi lebih seru dan gampang dijangkau.”

Kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap keluarga dari dua remaja *otaku anime* tersebut untuk mengetahui sejak kapan kedua remaja tersebut gemar menonton *anime*. Bapak Taufik Hidayat selaku kakak kandung dari Qois Al-Qorni mengungkapkan:

“Dari dulu adik saya memang sangat suka nonton kartun di tv, dirumah kami dari dulu memang jadi tempat kumpul anak-anak dan teman-teman adik saya. Biasanya mereka sepulang sekolah selalu berkumpul dirumah kami untuk nonton tv bareng.”<sup>47</sup>

Hal yang hampir sama juga diungkapkan oleh Bapak Agus Imam Farisi selaku sepupu yang tinggal serumah dengan Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan:

“Sejak kecil sudah sangat menyukai *anime*. Dia sering menonton *anime* hampir setiap hari, menjadikannya sebagai kegiatan rutinnnya. Ketika waktu liburan tiba,

---

<sup>45</sup> Latiful Fikri Hidayatullah, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (02 November 2024).

<sup>46</sup> Qois AlQorni, Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (01 November 2024).

<sup>47</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, *Wawancara Langsung* (21 Juni 2024).



dia cenderung memilih menghabiskan waktu di kamarnya untuk menonton *anime*, daripada berinteraksi atau bermain bersama teman-temannya.”<sup>48</sup>

Peneliti kembali melakukan wawancara dengan Bapak Taufik Hidayat selaku kakak kandung dari Qois Al-Qorni untuk mengetahui faktor penyebab remaja menjadi seorang *otaku anime* Beliau mengungkapkan:

“Untuk faktor penyebab yang paling berpengaruh tentunya lingkungan sekitar karena sering menonton *anime* di tv dan sering bergaul dengan anak-anak yang juga suka nonton *anime*.”<sup>49</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh Bapak Agus Imam Farisi selaku sepupu yang tinggal serumah dengan Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan:

“Menurut saya lingkungan sekitar dan kemajuan teknologi menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap anak-anak *otaku anime*. Seperti yang kita ketahui sekarang kita dapat dengan mudah mengakses berbagai jenis hiburan menggunakan handphone masing-masing.”<sup>50</sup>

Peneliti Kembali melakukan wawancara untuk mengetahui bagaimana lingkungan sekitar mempengaruhi minat remaja terhadap *anime*. Berikut pernyataan dari Bapak Taufik Hidayat sebagai kakak kandung dari Qois Al-Qorni:

“Lingkungan sekitar mempengaruhi minat remaja terhadap *anime* melalui berbagai cara. Seperti pergaulan dengan teman sebaya yang juga gemar menonton *anime*, adanya pihak keluarga yang juga gemar menonton *anime* sehingga sehingga menumbuhkan ketertarikan untuk menonton bersama dan terakhir popularitas dari *anime* itu sendiri dikalangan masyarakat sehingga membuat penasaran untuk menontonnya.”<sup>51</sup>

Hal yang hampir sama juga disampaikan oleh Bapak Agus Imam Farisi selaku sepupu yang tinggal serumah dengan Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan:

“Dari sudut pandang saya lingkungan mempunyai peran penting dalam menarik minat remaja terhadap *anime*, antara lain melalui interaksi dengan teman-temannya yang juga menyukai *anime*, dukungan dari keluarga yang mengajak

---

<sup>48</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

<sup>49</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

<sup>50</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

<sup>51</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

mereka menonton bersama, serta tingginya popularitas *anime* di masyarakat yang membangkitkan rasa ingin tahu untuk menontonnya.”<sup>52</sup>

Selanjutnya peneliti kembali melakukan wawancara mengenai bagaimana perkembangan teknologi mempengaruhi minat remaja terhadap *anime*. Berikut pernyataan dari Bapak Taufik Hidayat sebagai kakak kandung dari Qois Al-Qorni:

“Media sosial dan komunitas online membantu remaja terhubung dengan penggemar lain, berbagi rekomendasi, dan berdiskusi tentang *anime*. Dengan cara ini, mereka bisa belajar lebih banyak tentang berbagai genre dan karakter, menjalin persahabatan baru, dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dalam suasana yang mendukung dan kreatif.”<sup>53</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh Bapak Agus Imam Farisi selaku sepupu yang tinggal serumah dengan Latiful Fikri Hidayatullah. Beliau mengungkapkan:

“Media sosial dan komunitas online memberi kesempatan kepada remaja untuk berinteraksi dengan penggemar lain, berbagi rekomendasi, dan mendiskusikan *anime*. Ini membantu mereka untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan tentang berbagai jenis *anime* beserta karakter-karakter yang ada di *anime* tersebut. Mereka juga dapat membangun persahabatan baru dengan anggota komunikasi mereka.”<sup>54</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak Mohammad Masudi selaku kepala Dusun Nak Darah untuk mengetahui sejak kapan di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan terdapat remaja yang gemar menonton *anime*. Beliau mengungkapkan:

“Dari dulu memang banyak anak-anak yang suka *anime*, kalau dulu kan tv masih sangat jarang orang punya hanya beberapa rumah saja yang ada, jadi mereka sering berkumpul disitu untuk nonton bareng.”<sup>55</sup>

Bapak Mohammad Masudi kembali melanjutkan pernyataannya mengenai faktor penyebab *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Beliau mengungkapkan:

“Faktor penyebabnya bisa dikatakan karena lingkungan sekitar, tapi sekarang sudah sangat jarang ada anak-anak yang nonton tv bareng, mereka lebih senang

---

<sup>52</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

<sup>53</sup> Taufik Hidayat, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (01 November 2024).

<sup>54</sup> Agus Imam Farisi, Keluarga Remaja *Otaku Anime*, Wawancara Langsung (25 Juni 2024).

<sup>55</sup> Mohammad Masudi, Kepala Dusun Nak Darah, Wawancara Langsung (1 Juli 2024).

bermain handphone dan mencari hiburan yang mereka sukai diberbagai media sosial yang mereka miliki salah satunya adalah *anime* sehingga sudah sangat jarang ada anak-anak yang berkumpul untuk bermain bersama.”<sup>56</sup>



**Dokumentasi wawancara dengan kepala dusun**

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai faktor penyebab *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Penggemar *anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan tidak hanya meliputi anak-anak dan remaja saja melainkan juga ada orang dewasa yang juga gemar menonton *anime*. Mereka memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin memudahkan untuk mengakses berbagai jenis hiburan tidak terkecuali *anime*. *Anime* yang sedang populer dikalangan mereka saat ini adalah *one piece*, *anime* tersebut rilis pada 4 Agustus 1997 dan tayang pertama kali dalam bahasa indonesia sejak 26 November 2002 yang berarti *anime* tersebut berusia lebih tua dari kebanyakan anak-anak yang menggemarinya saat ini.<sup>57</sup>

Temuan penelitian dalam fokus tiga ini yakni mengenai faktor penyebab *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi sebagai berikut:

- a. Alur cerita, karakter dan visual dalam sebuah *anime* menjadi daya tarik pada remaja akan minat terhadap *anime*.
- b. Pergaulan dengan sesama *otaku anime* membuat minat terhadap *anime* semakin besar.

---

<sup>56</sup> Mohammad Masudi, Kepala Dusun Nak Darah, *Wawancara Langsung* (1 Juli 2024).

<sup>57</sup> Obsevasi, Dusun Nak darah, 21-30 Juli 2024.

- c. Semakin mudahnya akses terhadap berbagai jenis *anime* karena pesatnya perkembangan teknologi.

## **B. PEMBAHASAN**

Penelitian yang peneliti lakukan di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan mengenai komunikasi interpersonal pada remaja *otaku anime* melalui wawancara langsung, dengan harapan mendapatkan informasi yang jelas dan akurat, dalam penelitian yang peneliti lakukan melibatkan remaja *otaku anime*, keluarga, warga, tokoh masyarakat, dengan harapan agar mendapatkan informasi yang jelas dan akurat seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwasannya penelitian ini tidak hanya asumsi peneliti pribadi.

Setelah peneliti memaparkan data dan temuan penelitian. Pada sub-bab ini data dan temuan penelitian akan dikorelasikan dengan teori yang ada. Hal ini supaya bisa memperjelas temuan penelitian ini.

### **1. Komunikasi Interpersonal Pada Remaja *Otaku Anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan**

Manusia pada hakikat memiliki kebutuhan alami yaitu komunikasi. Manusia tidak dapat hidup tanpa ketergantungan pada orang lain, baik secara fisik maupun psikologis. Komunikasi interpersonal adalah salah satu jenis komunikasi sehari-hari yang paling umum. Ini termasuk komunikasi verbal maupun nonverbal yang bersifat pribadi dan dilakukan oleh orang-orang yang memiliki hubungan pribadi satu sama lain. Contoh komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang dilakukan antara sahabat, pasangan, suami-istri, dan orang tua dan anak, dan sebagainya. Untuk memungkinkan pertukaran pesan yang terus menerus, komunikasi

interpersonal biasanya dilakukan secara langsung atau tatap muka. Dua hingga tiga orang yang terlibat dapat berbicara secara lisan.<sup>58</sup>

Menurut Rubani, komunikasi interpersonal yang efektif dimulai dengan lima kualitas umum: keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).<sup>59</sup> Sementara itu, remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan memiliki sifat yang pemalu dan cenderung tertutup terhadap orang baru diluar komunitas remaja *otaku anime*. Fenomena ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah kenyamanan yang mereka rasakan dalam lingkungan yang memiliki minat serupa, sehingga mereka merasa kurang nyaman atau khawatir akan adanya perbedaan pandangan dengan orang lain di luar komunitas. Dalam komunitas *otaku*, mereka dapat dengan bebas mengekspresikan diri dan merasa diterima, yang sering kali sulit mereka dapatkan di luar komunitas tersebut.

Selain itu, karakteristik *anime* yang memiliki fokus pada dunia fantasi dan cerita yang dalam bisa menciptakan rasa keterikatan yang lebih kuat dengan karakter dan cerita yang mereka ikuti. Akibatnya, ketertarikan ini membuat mereka lebih memilih interaksi di dunia *anime* ketimbang di kehidupan nyata, khususnya dengan orang baru.

Banyak remaja *otaku* menunjukkan sifat tertutup dan cenderung hanya berinteraksi dengan sesama *otaku* atau komunitas *anime*. Mereka lebih nyaman berbicara tentang hobi bersama, seperti budaya Jepang dan *anime*, yang memfasilitasi kedekatan dan pemahaman antaranggota komunitas. Namun, dengan

---

<sup>58</sup> Sarwititi Sarwoprasodjo, "Pengertian Komunikasi Sosial", diakses dari <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/SKOM444102-M1.pdf>, pada tanggal 6 Agustus 2024 pukul 14.55 WIB.

<sup>59</sup> Arwan, Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Mewujudkan Keharmonisan Keluarga Di Masyarakat Nelayan Meskom Bengkalis," *Jurnal Risalah* Vol.29, No.1 (Juni, 2018): 32-47, <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/risalah/article/download/5887/3388>.

orang di luar komunitas, sering ada keterbatasan komunikasi karena minat dan topik yang berbeda sehingga *otaku* cenderung merasa sulit untuk membuka diri.

Hal tersebut sesuai dengan yang dipaparkan dalam kajian teori tentang dampak positif dan negatif *otaku*, Orang-orang yang sangat menyukai *anime* dan *manga*, juga dikenal sebagai *otaku* atau otome, akan sulit bersosialisasi kecuali dengan orang-orang yang memiliki hobi yang sama, yaitu menonton *anime* dan *manga*. Orang-orang yang sudah menjadi *otaku* lebih suka tetap di rumah menonton *anime* atau baca *manga*, dan tidak suka bepergian karena tidak suka keramaian dan faktor-faktor yang menyulitkan bersosialisasi.

Perilaku tertutup dan menarik diri dari lingkungan tersebut tentu akan sangat berpengaruh terhadap hubungan interpersonal pada remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan karena untuk menjalin hubungan interpersonal yang efektif dengan orang lain, kita harus menggunakan strategi komunikasi yang terbuka dan jujur. Hal ini sejalan dengan pendapat Rubent, yang mengatakan bahwa sikap terbuka memengaruhi kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan baik dengan orang lain. Pada dasarnya, manusia cenderung berkomunikasi satu sama lain untuk lebih dekat satu sama lain.<sup>60</sup>

Temuan yang selanjutnya menunjukkan bahwa remaja *otaku anime* Tidak terlalu suka keramaian dan lebih senang berdiam diri dirumah. Hal ini mungkin berkaitan dengan sifat introversi, yang sering kali dimiliki oleh penggemar *anime* atau hobi yang cenderung soliter. Keramaian bisa menjadi sumber stres atau ketidaknyamanan, sedangkan berada di rumah memberi mereka kendali penuh atas

---

<sup>60</sup> Sitti Nurrachmah, "Analisis Strategi Komunikasi Dalam Membangun Hubungan Interpersonal Yang Efektif," *Junal Inovasi Global* (2024), <https://jig.rivierapublishing.id/index.php/rv/article/view/60>

lingkungan, dan ini memungkinkan mereka menikmati kegiatan favorit mereka, seperti menonton *anime*.

Selain itu, budaya menonton *anime* umumnya adalah aktivitas individu atau kelompok kecil, yang memang nyaman dilakukan dalam lingkungan tertutup. Di rumah, remaja *otaku* memiliki akses ke semua konten yang mereka sukai dan bisa menghabiskan waktu dengan cara yang sesuai dengan preferensi mereka tanpa gangguan. Sebagai orang yang sering di cap introvert, *otaku* lebih suka menghabiskan waktu di rumah, baik untuk menonton *anime*, membaca manga, atau memainkan game daripada berpartisipasi dalam kegiatan sosial yang ramai. Situasi ini diperkuat selama pandemi, yang membatasi interaksi langsung dan mendorong mereka menghabiskan lebih banyak waktu dalam aktivitas tersebut di rumah.<sup>61</sup>

Temuan yang ketiga yaitu remaja *otaku anime* seringkali Menghabiskan waktu sekitar 3-6 jam setiap hari untuk menonton *anime*. Aktivitas ini mencerminkan tingkat keterikatan yang kuat terhadap *anime*, yang mungkin memberikan kepuasan emosional atau rasa identitas bagi remaja tersebut. *Anime* dengan ceritanya yang kaya dan visualnya yang menarik, sering kali mengundang untuk terus ditonton dalam waktu lama. Namun, pengalokasian waktu yang besar ini juga berpotensi menimbulkan dampak pada aspek lainnya, seperti waktu yang berkurang untuk berinteraksi sosial di dunia nyata, belajar, atau mengembangkan hobi lainnya.

Intensitas menonton *anime* yang tinggi bisa jadi adalah cara bagi mereka untuk menghadapi stres atau melarikan diri dari masalah di kehidupan nyata, atau sekadar memenuhi kebutuhan akan hiburan yang berbeda dari yang ditawarkan media mainstream. Ini menunjukkan tingginya intensitas dan dedikasi mereka terhadap

---

<sup>61</sup> Raihan Reynaldi dan Habib Rohmani, "Pengaruh Terpaan Media Anime Jepang Terhadap Gaya Hidup dan Perilaku Introvert Mahasiswa Otaku," *Journal Of Digital Communication And Design* Vol 1, No.1 (2022): 1-3. [https://www.academia.edu/70376773/PENGARUH\\_TERPAAN\\_MEDIA\\_ANIME\\_JEPANG\\_TERHADAP\\_GAYA\\_HIDUP\\_DAN\\_PERILAKU\\_INTROVERT\\_MAHASISWA\\_OTAKU](https://www.academia.edu/70376773/PENGARUH_TERPAAN_MEDIA_ANIME_JEPANG_TERHADAP_GAYA_HIDUP_DAN_PERILAKU_INTROVERT_MAHASISWA_OTAKU)

hobi tersebut, yang kadang bisa menyebabkan waktu interaksi dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang dan berpotensi mengisolasi mereka secara sosial.<sup>62</sup>

Terakhir, kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar karena perbedaan minat. Hal ini bisa membuat mereka merasa kurang terhubung dengan orang-orang di sekitar, yang mungkin tidak memiliki ketertarikan yang sama terhadap *anime*. Ketika seseorang merasa bahwa minatnya tidak diterima atau dipahami oleh orang lain, mereka cenderung menarik diri dan lebih fokus pada komunitas yang memiliki minat serupa, seperti komunitas *otaku anime*. Kurangnya interaksi ini juga mungkin diperkuat oleh kurangnya pemahaman atau dukungan dari lingkungan yang menganggap minat terhadap *anime* sebagai hal yang “berbeda” atau “tidak umum.” Akibatnya, remaja *otaku* lebih memilih untuk tetap di dalam lingkungan mereka sendiri, yang menurut mereka lebih memahami minat mereka.

Ketika berada di luar komunitas *otaku*, sering terjadi kesenjangan komunikasi antara *otaku* dan non-*otaku*. Ini dikarenakan adanya perbedaan minat yang membuat *otaku* merasa tidak diterima atau kurang nyambung dengan orang-orang yang tidak memiliki ketertarikan pada budaya *anime* atau Jepang. Akibatnya, banyak *otaku* yang lebih memilih berinteraksi di lingkaran terbatas daripada membaaur dengan masyarakat umum. Fenomena ini sering kali membuat para *otaku* menghadapi stereotip sebagai individu yang “menutup diri.” Meskipun demikian, komunitas *otaku* juga bisa membantu mereka dalam menemukan teman yang sevisi dan memberikan ruang untuk mengekspresikan diri tanpa takut dihakimi.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Sakinah Biiznilla Yulian dan Mohammad Syahriar Sugandi, “Perilaku Komunikasi *otaku* Dalam Interaksi Sosial,” *Jurnal Komunikasi* Vol.13, No.2 (April, 2019): 191-200, <https://journal.uui.ac.id/jurnal-komunikasi/article/view/13049>.

<sup>63</sup> Ibid



## 2. Komunikasi Interpersonal Antar Sesama Remaja *Otaku Anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan

Remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan tidak banyak memiliki teman di luar komunitas *otaku anime*. Remaja yang menjadi bagian dari komunitas *otaku anime* cenderung memiliki jumlah teman yang terbatas di luar lingkaran tersebut. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh ketertarikan yang sangat kuat terhadap *anime*, yang membuat mereka merasa lebih nyaman bergaul dengan orang-orang yang memiliki minat serupa. Kecenderungan ini bisa terjadi karena minat yang sangat spesifik membuat mereka sulit menemukan kesamaan dengan teman-teman yang tidak memahami atau menyukai *anime*. Akibatnya, lingkungan sosial mereka lebih terfokus pada sesama penggemar *anime*.

Salah satu faktor utama yang membatasi hubungan sosial *otaku anime* di luar komunitas adalah adanya ketertarikan spesifik yang kurang umum diterima di kalangan umum. Sebagai contoh, komunitas *otaku* di Indonesia sering berkumpul dalam kelompok yang memiliki minat yang sama untuk membahas *anime* atau budaya Jepang secara mendalam, sehingga mereka cenderung merasa lebih nyaman berinteraksi dengan sesama anggota komunitas dibandingkan dengan masyarakat umum.<sup>64</sup>

Selain itu, anggota komunitas *otaku anime*, seperti di beberapa komunitas besar di Jakarta dan wilayah lain, biasanya terlibat dalam kegiatan khusus seperti cosplay, fan art, dan event *anime*. Interaksi yang terjadi dalam kegiatan-kegiatan tersebut memperkuat relasi internal komunitas dan menciptakan rasa identitas kolektif yang

---

<sup>64</sup> Nuari, "KOPAJA, komunitas pecinta anime yang unik dari Jakarta," diakses dari <https://japanesestation.com/community/local-profiles/kopaja-komunitas-pecinta-anime-yang-unik-dari-jakarta> pada tanggal 3 November 2024 pukul 00.53 WIB.

membedakan mereka dari masyarakat luas.<sup>65</sup> Secara umum, minat khusus ini membuat *otaku anime* merasa lebih mudah menemukan persahabatan yang mendalam di dalam komunitas mereka sendiri, sementara tantangan untuk mendapatkan teman di luar lingkup ini tetap tinggi karena perbedaan minat yang signifikan.

Selanjutnya, remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan juga lebih senang berinteraksi dengan sesama *otaku anime*. Remaja *otaku anime* sering kali merasa lebih nyaman dan bebas dalam berinteraksi dengan sesama *otaku*. Di sini, mereka dapat mengekspresikan kegemaran, berbagi pengetahuan, dan mendiskusikan topik yang tidak selalu dipahami oleh orang lain di luar komunitas ini. Komunitas *otaku anime* menyediakan ruang aman bagi para anggotanya untuk menjadi diri sendiri tanpa rasa khawatir dihakimi, yang pada gilirannya menciptakan ikatan sosial yang lebih kuat di antara mereka.

Berdasarkan beberapa penelitian mengenai perilaku interaksi sosial di kalangan remaja *otaku anime* di Indonesia, banyak dari mereka cenderung merasa lebih nyaman berinteraksi dengan sesama *otaku* daripada dengan orang di luar komunitas. Studi di Universitas Telkom, misalnya, mengungkap bahwa para *otaku* seringkali bergabung dalam komunitas untuk menghindari kesalahpahaman yang mungkin terjadi saat berinteraksi dengan non-*otaku*. Dalam komunitas tersebut, mereka dapat mengekspresikan minat dan antusiasme mereka dengan lebih bebas dan mendapatkan penerimaan yang lebih besar. Perilaku komunikasi ini menunjukkan keunikan dalam hal komunikasi verbal maupun non-verbal, yang

---

<sup>65</sup> Venny Zanitri, "Pengaruh Menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Samarinda," *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol.6 No.2 (2018): 15-27, [ejournal.ilkom.fisip-unmul.org](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.org)

umumnya lebih terbuka, ekspresif, dan beragam saat berinteraksi dengan sesama *otaku* daripada dengan masyarakat umum.<sup>66</sup>

Terakhir, adanya komunitas remaja *otaku anime* menambah rasa percaya diri, kreativitas dan relasi dengan orang-orang yang memiliki minat sama. Keberadaan komunitas *otaku anime* ternyata memberikan dampak positif bagi anggotanya dalam hal pengembangan pribadi dan sosial. Komunitas ini menjadi tempat di mana remaja *otaku* merasa diterima, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka. Di samping itu, interaksi dalam komunitas *otaku* sering kali merangsang kreativitas, misalnya melalui aktivitas cosplay, fanart, atau pembuatan cerita. Semua ini berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan dan ekspresi diri. Terakhir, adanya hubungan sosial dengan orang-orang yang memiliki minat sama membuat mereka lebih mudah membangun relasi yang bermakna, yang bisa berdampak baik pada kehidupan sosial mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa penelitian, komunitas *otaku anime* di Indonesia memiliki pengaruh sosial yang cukup signifikan bagi anggotanya, terutama di kalangan remaja. Salah satu pengaruh utamanya adalah peningkatan rasa percaya diri dan kreativitas melalui hubungan sosial yang mereka bangun dalam komunitas. Banyak anggota *otaku* merasa lebih nyaman berinteraksi dengan sesama *otaku* karena adanya kesamaan minat yang mendalam terhadap *anime* dan budaya Jepang. Hal ini sering kali mengakibatkan mereka kurang aktif mencari teman di luar komunitas mereka, karena adanya preferensi untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang memiliki pemahaman serupa tentang minat mereka.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> Nazhifa Ghina Azzah dan Permata Ashfi Raihana, Hubungan Konsep Diri dan Kecanduan Menonton Anime Dengan Interaksi Sosial Komunitas Pecinta Anime (4 September 2024), 5-8.

<sup>67</sup> Muhammad Agung Faisal, dkk, "Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku," Jurnal Studi Kejepangan, Volume 6 No.1 (2022): 9-13. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v6i1.9-15>

Seorang *otaku anime* biasanya identik dengan istilah *nolep* yang mempunyai makna orang yang anti sosial dan jarang bersosialisasi, istilah *nolep* berasal dari bahasa Inggris, yaitu *no life* yang diplesetkan menjadi *nolep*. Hal tersebut yang menyebabkan remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan tidak terlalu banyak mempunyai teman selain sesama penggemar *anime*.

*Nolep* adalah plesetan yang di ambil dari kata *no life* biasanya digunakan untuk menggambarkan seseorang yang ansos (anti sosial, yang berarti tidak mau bersosialisasi), kurang bergaul, dan cenderung tidak melakukan apa pun. Seperti namanya, orang-orang yang berperilaku *nolep* biasanya menganggur di rumah dan sedikit memiliki teman. Mereka juga biasanya sulit mendapat teman dan lebih suka sendirian. Karakter *nolep* biasanya lebih suka menghabiskan waktu di rumah menonton drama atau bermain game daripada bersosialisasi di luar.<sup>68</sup>

### **3. Faktor Penyebab *Otaku Anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan**

Terdapat 3 faktor penyebab yang melatar belakangi perkembangan *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Pertama, alur cerita, karakter dan visual dalam sebuah *anime* menjadi daya tarik pada remaja akan minat terhadap *anime*. Salah satu alasan utama remaja tertarik pada *anime* adalah kekuatan dalam alur cerita, karakter, dan visual. *Anime* dikenal memiliki cerita yang variatif dan kompleks yang tidak hanya berfokus pada hiburan, tetapi juga pada nilai-nilai kehidupan, emosi mendalam, dan tema yang relevan bagi remaja, seperti persahabatan, cinta, perjuangan hidup, dan identitas.

Karakter dalam *anime* sering kali digambarkan dengan kepribadian yang kuat dan unik, sehingga mudah bagi penonton untuk merasa terhubung dan bahkan

---

<sup>68</sup> Annis Fitria, Muhammad Ghozy Alpatih dkk, "Mengapa Seseorang Memilih Perilaku Nolep," *Jurnal Pendidikan Transformatif* Vol. 02, No. 03 (Oktober, 2019): 24, <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/download/228/275/2211>

terinspirasi oleh mereka. Visual atau desain artistik dalam *anime* juga memberikan daya tarik tersendiri, terutama karena tampilannya yang sering kali penuh warna, gaya yang khas, dan teknik animasi yang detail. Hal ini membuat *anime* bukan hanya tontonan, tetapi juga pengalaman visual yang unik, yang semakin meningkatkan minat para remaja terhadap genre ini.

Alur cerita *anime* seringkali menjadi daya tarik utama bagi penggemarnya karena mencakup berbagai tema emosional dan konflik yang mendalam. Misalnya, *anime* Chainsaw Man mengikuti perjalanan Denji, seorang anak muda miskin yang menjadi pemburu iblis dan harus menghadapi musuh kuat serta realitas hidup yang kejam. Kisah ini memadukan elemen horor, komedi, dan drama, yang membuat alur ceritanya menarik dan kompleks.<sup>69</sup>

Kedua, pergaulan dengan sesama *otaku anime* membuat minat terhadap *anime* semakin besar. Ketertarikan remaja pada *anime* sering kali tumbuh dan semakin besar ketika mereka bergaul dengan sesama *otaku* atau komunitas yang memiliki minat yang sama. Bergaul dengan sesama *otaku* memberikan pengalaman berbagi dan diskusi yang membuat mereka semakin mendalami dunia *anime*, misalnya melalui berbagi rekomendasi judul *anime*, berdiskusi tentang karakter atau alur cerita, dan bahkan terlibat dalam kegiatan bersama seperti menghadiri acara cosplay atau menonton *anime* bersama.

Interaksi ini tidak hanya memperdalam minat mereka tetapi juga memberikan rasa identitas dan keterikatan dalam sebuah komunitas yang berbagi passion yang sama. Pengaruh teman-teman sebaya atau komunitas juga berperan dalam

---

<sup>69</sup> Alfa Rizki, "Anime Chainsaw Man: Tanggal rilis, alur cerita, karakter, dan informasi manga," diakses dari <https://www.oneesports.id/anime/anime-chainsaw-man/> pada tanggal 4 November 2024 pukul 02.21 WIB.

membentuk identitas mereka sebagai penggemar *anime*, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan membuat mereka merasa diterima.

Interaksi sosial yang terjadi dalam fandom *anime* memberikan ruang bagi penggemar untuk berdiskusi dan saling merekomendasikan *anime*. Hal ini tidak hanya menciptakan kedekatan antara anggota komunitas, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang *anime* dan budaya Jepang secara umum. Menurut penelitian, penggemar *anime* merasa lebih nyaman dan terbuka saat berkomunikasi dengan sesama *otaku*, yang pada gilirannya meningkatkan pengalaman menonton mereka dan minat terhadap *anime*.<sup>70</sup>

Ketiga, semakin mudahnya akses terhadap berbagai jenis *anime* karena pesatnya perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi digital mempermudah akses remaja terhadap berbagai jenis *anime*. Dengan adanya layanan streaming seperti Netflix, Crunchyroll, dan berbagai situs streaming lainnya, kini remaja bisa menonton *anime* dengan mudah dan legal kapan pun mereka mau. Perkembangan internet dan platform media sosial juga memungkinkan mereka untuk mengetahui *anime* baru yang sedang tren dan langsung bisa diakses. Teknologi ini juga memudahkan mereka untuk mengakses berbagai genre *anime* yang sebelumnya mungkin sulit didapatkan di luar Jepang.

Kemudahan akses ini tidak hanya mempengaruhi seberapa banyak *anime* yang mereka tonton, tetapi juga memperluas pengetahuan mereka akan berbagai jenis *anime*, dari genre populer seperti shounen dan *isekai* hingga genre khusus yang mungkin sebelumnya tidak mereka ketahui. Akses yang mudah ini memperluas wawasan remaja tentang *anime* dan membuat minat mereka semakin mendalam.

---

<sup>70</sup> Muhammad Bagas Hafidz Hadi, "Fandom Anime: Obsesi dan Penyimpangan dalam Sosiologi," diakses dari <https://geotimes.id/opini/fandom-anime-obsesi-dan-penyimpangan-dalam-sosiologi/> pada tanggal 4 November 2024 pukul 02.36 WIB.

Perkembangan teknologi, khususnya dalam layanan streaming, telah memudahkan akses untuk menonton *anime* di Indonesia. Sejak kemunculan platform streaming seperti Netflix, Crunchyroll, dan lainnya, penggemar *anime* kini dapat menikmati berbagai judul dengan mudah dan cepat. Dengan meningkatnya penggunaan internet, terutama di kalangan remaja, *anime* yang sebelumnya terbatas di televisi kini dapat diakses kapan saja, mengubah cara orang Indonesia mengonsumsi konten *anime*.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Viky Nursyafira, "*Sejarah Anime, Animasi Asal Jepang yang Mendunia,*" diakses dari <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/viky-nursyafira/sejarah-anime> pada tanggal 4 November 2024 Pukul 03.23 WIB.