

Aku Tidak Peduli, Walaupun Aku Harus Mati untuk Mengejar Impianku : (Study Fenomenologis Fanatisme Otaku)

Juwita Putri Andini ^{1*}, Dela Oktari ²
^{1,2} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Jl. Batang Masang No.4, Belakang Balok, Kec. Aur Birugo Tigo Baleh, Kota Bukittinggi,
Sumatera Barat 26181

Korespondensi penulis : juwitaputriandini@gmail.com *

Abstract: *Anime is currently becoming popular among people in various parts of the world including Indonesia, many people like anime and some are even fanatical about anime. Based on this, the researcher conducted a study that aimed to find out how fanatical the three participants were towards anime. The sample in this study was 3 people using a purposive sampling technique. The data collection method was through semi-structured interviews and then interview transcripts were analyzed using Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). There are two superordinate themes found, namely: self-change and the search for identity. The implication of this research is to find out how anime fanatics or also known as otaku affect the personal identity of the participants, to find out how the participants face challenges in finding their identity amidst social pressures and excessive expectations from the surrounding environment without ignoring the participants' interest and interest in otaku culture.*

Keywords: *Anime, Fanaticism, Otaku*

Abstrak: Anime saat ini menjadi populer di kalangan masyarakat di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia, banyak orang yang menyukai anime bahkan ada yang sampai fanatik terhadap anime. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui seberapa fanatiknya ketiga partisipan terhadap anime. Sampel pada penelitian ini berjumlah 3 orang dengan menggunakan teknik purposive sampling. Metode pengumpulan data melalui wawancara semi terstruktur kemudian transkrip wawancara dianalisis menggunakan Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). Terdapat dua tema superordinat yang ditemukan yaitu: perubahan diri dan pencarian jati diri. Implikasi penelitian ini adalah bisa mengetahui bagaimana fanatik terhadap anime atau disebut juga dengan otaku mempengaruhi identitas pribadi partisipan, mengetahui bagaimana partisipan menghadapi tantangan dalam menemukan jati diri mereka ditengah tekanan sosial dan ekspektasi yang berlebihan dari lingkungan sekitar tanpa mengabaikan minat dan ketertarikan partisipan terhadap budaya otaku

Kata kunci: Anime, Fanatisme, Otaku

1. LATAR BELAKANG

Anime merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi di Jepang. Kata "anime" sendiri merupakan singkatan dari animation dalam bahasa Indonesia artinya animasi. Animasi menurut Suantari (2016) dalam bukunya yang berjudul "dunia animasi" adalah gambar yang memasukkan objek yang terlihat seperti hidup dihasilkan dengan cara kumpulan gambar berganti-gantian ditampilkan secara berurutan. Otaku merupakan penggemar fanatik anime, manga dan game yang sangat mengidolakan karakter fantasi (Patrick, 2009). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa otaku ini merupakan seseorang yang sangat mengidolakan dan terobsesi pada karakter dalam anime.

Fanatisme yaitu pengabdian yang berlebihan pada suatu objek, objek dapat mengacu pada sebuah merek, produk, orang, acara televisi atau kegiatan konsumsi lainnya (Chung, Beverland, Farrelly dan Quester, 2008). Jadi, fanatisme ialah suatu keyakinan yang kuat untuk mencintai/mengidolakan suatu objek secara berlebihan. Restu & Agustina (2017) mengemukakan bahwa individu yang fanatisme otaku selalu berusaha untuk terus menggali informasi tentang anime yang disukainya, mengoleksi berbagai barang (*figure models*, poster, film, musik latar, buku komik, boneka, dan sebagainya) yang ada dalam film anime tersebut. Perilaku otaku terhadap anime sudah mencapai tahap ekstrem, seorang pria Jepang meminta izin untuk menikah dengan tokoh kartun anime yang disukainya. Fenomena fanatisme otaku di Indonesia bisa dilihat dari maraknya fanbase atau perkumpulan anime. Berdirinya perkumpulan tersebut diawali dengan minat atau ketertarikan terhadap budaya Jepang yaitu anime, kemudian terciptalah forum-forum diskusi di internet yang memenuhi segala bentuk kebutuhan otaku mulai dari obrolan grup tentang anime atau idol group seperti www.iniotaku.com, hingga munculnya Japan Matsuri atau festival budaya Jepang yang dijadikan satu dengan kebudayaan Indonesia menghasilkan sebuah dilema baru (Restu & Agustina, 2017).

Fanatisme terhadap budaya populer Jepang, yang dikenal sebagai otaku, telah menjadi fenomena global yang semakin meresap ke dalam kehidupan remaja di berbagai negara, termasuk Indonesia. Otaku merupakan istilah dalam bahasa Jepang yang merujuk pada individu dengan minat obsesif terhadap elemen budaya populer tertentu, seperti anime, manga, video game, atau idol Jepang. Di kalangan remaja, menjadi otaku tidak hanya sebatas hobi, tetapi sering kali berkembang menjadi gaya hidup yang mendalam dan bahkan mendefinisikan identitas diri. Fanatisme ini kerap menjadi landasan utama bagi remaja dalam memaknai dunia, membangun hubungan sosial, hingga menentukan arah hidup mereka. Fenomena ini menarik untuk diteliti karena mencerminkan berbagai dinamika psikologis, sosial, dan budaya yang kompleks.

Dalam konteks remaja, fanatisme otaku sering kali berakar dari pencarian identitas dan kebutuhan akan pelarian dari tekanan realitas. Masa remaja adalah fase krusial di mana individu berusaha memahami diri mereka sendiri di tengah ekspektasi masyarakat dan keluarga. Bagi sebagian remaja, budaya otaku menawarkan dunia alternatif yang penuh warna, yang mampu memberikan kenyamanan dan rasa memiliki. Mereka merasa lebih diterima di komunitas otaku daripada di lingkungan sosial mereka yang lebih luas. Dalam banyak kasus, keterlibatan dalam budaya otaku menjadi saluran ekspresi diri yang sulit mereka dapatkan di dunia nyata. Misalnya, seorang remaja yang pemalu mungkin

menemukan kepercayaan diri melalui *cosplay* atau melalui identifikasi dengan karakter anime tertentu yang memiliki cerita perjuangan mirip dengan kehidupan mereka.

Fanatisme ini sering kali berkembang menjadi pola pikir ekstrem, di mana remaja rela mengorbankan berbagai aspek penting dalam hidup mereka demi mengejar impian dan hasrat terhadap budaya otaku. Beberapa remaja terobsesi untuk memiliki koleksi *merchandise* lengkap, menghadiri acara-acara tertentu, atau bahkan bermimpi untuk hidup di Jepang sebagai bentuk realisasi diri. Hal ini sering kali memunculkan perilaku kompulsif, seperti menghabiskan uang dalam jumlah besar untuk membeli barang-barang terkait budaya otaku atau menghabiskan waktu berjam-jam menonton anime hingga mengabaikan tanggung jawab akademik, sosial, dan keluarga.

Fenomena ini juga menarik perhatian karena adanya konflik yang muncul antara dunia ideal yang mereka ciptakan melalui budaya otaku dengan realitas yang mereka hadapi. Banyak remaja otaku merasakan penolakan dari lingkungan sekitar, terutama dari keluarga dan masyarakat yang melihat minat mereka sebagai sesuatu yang tidak produktif atau bahkan negatif. Di beberapa kasus, stigma sosial terhadap otaku mendorong remaja semakin menutup diri dari dunia luar, memilih untuk hidup dalam isolasi yang penuh dengan aktivitas yang berhubungan dengan budaya Jepang tersebut. Isolasi ini kemudian memunculkan risiko gangguan kesehatan mental, seperti depresi dan kecemasan, yang sering kali tidak terdeteksi karena mereka lebih memilih untuk menyembunyikan perjuangan batin mereka.

Di sisi lain, fanatisme otaku juga memiliki sisi positif. Banyak remaja yang merasa bahwa budaya otaku memberi mereka tujuan hidup dan motivasi untuk berkembang. Contohnya adalah remaja yang belajar bahasa Jepang atau keterampilan seni seperti menggambar manga dan membuat kostum *cosplay*. Dalam konteks ini, otaku menjadi sarana untuk mengasah kreativitas dan meningkatkan keterampilan individu. Selain itu, komunitas otaku sering kali menjadi tempat di mana remaja dapat menjalin persahabatan yang mendalam dengan orang-orang yang memiliki minat serupa. Hubungan ini membantu mereka mengembangkan rasa empati dan dukungan sosial yang mungkin sulit mereka temukan di luar komunitas tersebut.

Namun, perlu diakui bahwa fanatisme otaku sering kali menempatkan remaja dalam dilema besar. Di satu sisi, mereka merasakan kebahagiaan dan kepuasan melalui keterlibatan dalam budaya otaku. Di sisi lain, tekanan untuk memenuhi harapan masyarakat sering kali membuat mereka merasa bersalah atau tertekan. Konflik ini kerap mendorong remaja untuk mengambil sikap ekstrem, seperti menolak norma sosial yang berlaku atau

bahkan memilih untuk memutuskan hubungan dengan dunia nyata. Keputusan-keputusan ini sering kali dilihat sebagai bentuk pemberontakan terhadap realitas yang tidak mereka sukai.

Yang menarik adalah bagaimana otaku menjadi simbol perjuangan melawan keterbatasan yang dirasakan remaja. Bagi sebagian dari mereka, mengejar impian yang berhubungan dengan budaya otaku adalah bentuk keberanian untuk menolak narasi masyarakat yang dianggap membatasi kebebasan mereka. Misalnya, seorang remaja mungkin bermimpi menjadi ilustrator manga profesional meskipun keluarganya menginginkan mereka untuk menjadi dokter atau insinyur. Perjuangan ini sering kali disertai dengan pengorbanan besar, termasuk konflik dengan orang tua, pengabaian pendidikan formal, hingga kerentanan finansial akibat pengeluaran berlebihan untuk mendukung hasrat mereka.

Didukung oleh penelitian Bahtiar (2021) yang menyebutkan bahwa individu yang otaku rela menghabiskan uang puluhan bahkan jutaan untuk membeli action figure hanya untuk kesenangan semata tanpa tahu apa nilai dari barang yang telah dibelinya. Selain membeli action figure, mereka juga rela membeli baju cosplay agar bisa menjadi seperti karakter favoritnya. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan pendekatan fenomenologis berupa Interpretative Phenomenological Analysis (IPA), dikarenakan peneliti ingin menginterpretasikan dan menafsirkan bagaimana pengalaman orang yang fanatisme pada anime (otaku). Metode pengumpulan data melalui wawancara semi terstruktur.

2. KAJIAN TEORITIS

Fanatisme adalah suatu kondisi psikologis di mana seseorang menunjukkan loyalitas atau dedikasi yang berlebihan terhadap suatu kelompok, ideologi, atau individu, sering kali tanpa mempertimbangkan logika atau fakta yang ada. Menurut Gordon W. Allport dalam *The Nature of Prejudice* (1954), fanatisme seringkali berakar pada prasangka mendalam yang mendorong seseorang untuk merasa superior terhadap kelompok lain. Erich Fromm dalam *Escape from Freedom* (1941) menjelaskan bahwa fanatisme merupakan bentuk pelarian dari rasa ketidakpastian atau kebebasan yang menakutkan, sehingga individu mencari perlindungan dengan tunduk sepenuhnya kepada otoritas tertentu. Sementara itu, Adorno et al. melalui *The Authoritarian Personality* (1950) menghubungkan fanatisme dengan kepribadian otoritarian yang cenderung tunduk pada hierarki kekuasaan dan tidak toleran terhadap perbedaan.

Fanatisme memiliki beberapa aspek utama, di antaranya adalah aspek kognitif berupa keyakinan yang kuat terhadap kebenaran absolut dari ideologi atau kelompok tertentu; aspek afektif yang melibatkan emosi intens seperti kebanggaan, cinta, atau kebencian; aspek perilaku yang ditandai dengan tindakan ekstrem, termasuk kekerasan atau pengorbanan diri; serta aspek sosial yang mencakup solidaritas kuat terhadap kelompok sendiri sekaligus antagonisme terhadap kelompok lain.

Faktor-faktor penyebab fanatisme dapat dibagi menjadi empat kategori utama. Dari segi psikologis, fanatisme dapat muncul karena kebutuhan akan identitas, rasa inferioritas, atau ketidakstabilan emosional. Secara sosial, ketidakadilan, diskriminasi, atau perasaan terisolasi seringkali menjadi pemicu individu untuk mencari perlindungan dalam kelompok fanatik. Dari segi budaya dan agama, interpretasi yang keliru terhadap ajaran tertentu dapat memunculkan sikap fanatik. Faktor politik juga berperan, di mana manipulasi oleh pemimpin atau kelompok tertentu digunakan untuk mencapai tujuan kekuasaan dengan memanfaatkan fanatisme massa.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting). Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk dapat memahami fenomena secara alamiah yang menggambarkan permasalahan sosial mengenai sudut pandang perilaku. Dalam penelitian fenomenologis ini peneliti menggunakan metode penelitian IPA. Penelitian IPA merupakan suatu penelitian yang menekankan pada proses menginterpretasikan pengalaman partisipan dengan menjaga keunikan partisipan. Fokus dari penelitian IPA adalah menafsirkan bagaimana seseorang memaknai pengalamannya (YF La Kahija, 2017). Pada dasarnya penelitian IPA fokus pada pengalaman unik dan khas, tetapi juga menerima bahwa partisipan bisa saja menunjukkan kemiripan dalam pengalaman mereka (YF La Kahija, 2017).

Sampling dan Proses Rekrutmen

Peneliti melibatkan tiga subjek dengan menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono (2012) purposive sampling adalah teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu. Teknik purposive sampling merupakan suatu teknik sampling non-random, dimana subjek yang dipilih dengan cara menentukan identitas mana yang cocok dengan tujuan penelitian. Tujuan menggunakan purposive sampling yaitu untuk menentukan sampel dengan kriteria-kriteria tertentu agar sampel yang diambil sesuai. Alasan peneliti

menggunakan teknik purposive sampling karena cocok untuk digunakan dalam penelitian kualitatif dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, serta besar kemungkinan peneliti sudah mengetahui kualitas dari responden sehingga hasil penelitian akan lebih valid. Kriteria yang digunakan untuk mengambil subjek pada penelitian ini yaitu : laki-laki dan perempuan, menyukai anime, berusia 18-25 tahun, mahasiswa atau sudah bekerja

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara sebagai metode dalam pengumpulan data penelitian. Wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan dua orang atau lebih secara lisan dengan tujuan untuk memperoleh data- data berupa informasi. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2016). Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur, karena pada wawancara semi terstruktur ini bisa dikembangkan lebih jauh dan mendalam saat peneliti mendengarkan jawaban partisipan. Pertanyaan yang digunakan adalah pertanyaan untuk menggali lebih dalam mengenai topik permasalahan. Peneliti menggunakan pedoman wawancara yang terdiri dari beberapa daftar pertanyaan namun tidak membatasi informan dalam membagikan pengalamannya.

Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data bertujuan untuk menunjukkan penelitian kualitatif bersifat ilmiah dan salah satu hal yang penting pada penelitian kualitatif (Moleong dalam Setyowati, 2011). Keabsahan data ini akan membuktikan apakah peneliti benar-benar melakukan pengujian data yang diperoleh. Uji keabsahan data memiliki jenis antara lain uji credibility, transferability, dependability and confirmability (Sugiyono dalam Setyowati, 2011). Data dalam penelitian agar dapat dipertanggungjawabkan menggunakan uji keabsahan data yaitu uji credibility. Uji credibility merupakan salah satu kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang nantinya tidak meragukan keilmiahannya karya. Pada uji credibility nantinya akan dilakukan dengan perpanjang pengamatan ini nantinya peneliti kembali turun kelapangan dan melakukan wawancara dengan sumber data yang kemudian memperoleh data yang baru. Pada perpanjang pengamatan nantinya hubungan antara peneliti dengan subjek akan semakin dekat, terjalin, akrab dan saling terbuka atas kepercayaan sehingga akan memperoleh informasi yang banyak dan lengkap (Setyowati, 2011).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian menemukan dua tema yang menggambarkan fanatisme terhadap otaku pada remaja yang sesuai dengan penelitian. Berikut adalah tema-tema superordinat yang ditemukan pada ketiga partisipan berkaitan dengan faktor-faktor dan dampak dari fanatisme.

Perubahan Diri

M dan A mengungkapkan bahwa dirinya tertarik dengan otaku, ketertarikan terhadap otaku biasanya mencakup minat atau ketertarikan terhadap budaya populer Jepang, seperti anime, manga, cosplay, dan game. ini mencakup eksplorasi karakteristik dan elemen budaya yang unik, bagaimana ketertarikan terhadap otaku sehingga mampu mempengaruhi identitas pribadi mereka. ini mencakup penerimaan terhadap label otaku, penghayatan budaya populer Jepang, dan peran yang dimainkan oleh minat otaku dalam membentuk identitas diri. seperti yang dikatakan A berikut ini :

“Kalau tahun nya sih gak ingat tahun berapa saya mulai tertarik dengan otaku, tapi mungkin misalnya jenjang kelas ya saya mulai tertarik dengan otaku sejak duduk di bangku sekolah kelas 9 SMP”

Senada dengan yang dikatakan oleh A diatas, AL menyatakan ketika AL mulai tertarik dengan dunia anime adalah ketika AL beranggapan bahwa dunia anime ialah dunia nyata yang diceritakan dalam versi anime (kartun), hal inilah yang membuat AL tertarik dengan budaya Jepang, mulai dari anime, manga, cosplay, dan juga game. seperti yang jelaskannya berikut ini: *“Mmm, awal mula saya tertarik karena saya beranggapan bahwa anime (otaku) adalah suatu kehidupan yang nyata yang diceritakan dalam bentuk animasi”*.

Berdasarkan dari pernyataan yang disampaikan M bahwa salah satu alasan utamanya tertarik dengan budaya Jepang ialah ketika M membaca salah satu genre komik yang berjudul detective conan yang bergenre fantasi, kemudian berlanjut dengan menyukai hal-hal yang berkaitan dengan budaya jepang. seperti yang disampaikan M berikut ini :

“Ya, gara-gara detective conan awalnya, trus dah berlanjut, ya berlanjut ke yang lainnya gitu”.

M dan A mengungkap bahwa ketika dia menyukai budaya otaku M dan A mempunyai relasi yang luas dimana sebelumnya mereka tidak suka bersosialisasi dengan orang lain. Pada partisipan ketiga juga mengatakan dengan dia menyukai anime dia bisa menerima bagaimana dirinya sendiri. Hal tersebut didukung dengan pernyataan yang disampaikan oleh M, yaitu:

“Kalau sekarang aku orang nya sksd ke orang baru, bisa dibilang kalau untuk foto aku suka foto kalau sekarang, karena ternyata kalau foto itu penting banget untuk mengabadikan

momen, terus senyum juga lumayan ketawa juga sering lagi dibandingkan dulu gitu ha, kalau ikut acara-acara aku juga senang-senang aja. Walaupun lebih suka dirumah sih dibandingkan keluar tapi tetap aja suka gitu”

Dimana hal ini juga didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh A, yaitu:

“Mungkin kalau segi itu tu positifnya ya, ini sudah saya rasakan ya kayak contohnya kan yang awalnya saya tu sombong sekarang ni dah mulai ga sombong gitu kan udah mulai bisa lah membaca situasi sama bisa lah ngebaca apa perasaan orang tu gimana gitu kan, sama eee berkat dari anime ni juga saya mendapat wawasan luas terus relasi dan saya tau juga gitu kan eeee kalau kita ni masih kecil lah dibanding sama dunia luas gitu kan, soalnya dari yang saya lihat itu kan pas dulu masih belum suka anime ni saya pikir dulu indonesia ini ga luas gitu kan ternyata semenjak tau anime tu kan ternyata luas gitu hampir ibaratnya kalau di dunia ni hampir 97% lah orang di dunia ni tau anime tu kan, semenjak itu saya tau kan dunia ni masih luas gitu masih besar. Jadi ya itu kalau misal yang mau saya kembangkan lagi kayak saya pengen tau lagi dunia tu kek mana gitu lebih luasnya lagi”.

Mereka yang menonton anime biasanya mampu membangun relasi yang luas dikarenakan banyak dari penggemar anime biasanya akan saling berinteraksi untuk bertukar informasi antar sesama mereka, contohnya bisa bergabung dengan beberapa kelompok pecinta anime yang bergabung dengan grup Whatsapp, Telegram, Instagram dan sosial media lainnya. Dimana kedua partisipan mengatakan dengan menyukai budaya otaku ini relasi mereka bertambah, yang dulunya malu untuk terekspos di umum sekarang sudah suka tampil di khalayak ramai.

M dan A juga menyatakan bahwa anime dapat memotivasi hidup mereka, dimana yang dulunya mereka tidak mengerti bahasa jepang menjadi bisa berbahasa jepang karena menyukai budaya otaku ini. Ketika mereka menonton anime ada beberapa hal yang mampu memotivasi dalam hidup mereka, misalnya dengan menonton anime bisa memotivasi dan menghilangkan rasa malas, rasa bosan serta bisa membuat seseorang lebih berfikir positif. Seperti yang dikatakan oleh A berikut ini :

“Kalau peran anime dalam kehidupan sehari hari ya contohnya kayak di bagian ee kayak motivasi tu, motivasi hidup saya itu tu yang kayak kemaren tu yang kan saya dulu pernah juga tu pas SMA ikut apa kek balap- balap mobil liar gitu kan, itu tu saya terinspirasi tu dari anime ada tu anime mobil juga balap-balap tu, saya terinspirasi dari itu tu hingga pada akhirnya sampai sekarang saya ya otomotif ya itu contohnya kayak misalnya eeeee perbaiki mobil bisa lah karena dari belajar itulah motivasi dari anime tersebut dan yang kedua itu dari yang saya kerja dulu kan, pernah saya kerja pas SMA tu kerja kan yang buat desain apa tu kan backgroun

tu, jadi saya kemaren tu dapat ibaratnya kemaren tuuu pas SMA tu kan masa-masa sulit juga tu masa-masa menentang juga sama orangtua, jadi kan kemaren tu pernah dulu agak pernah kabur dari rumah kan dan dana untuk hidup sehari hari tu ya dari itu dari hasil gaji, jadi sampai ya sampai kemaren tu kan sampai kayak masalah mobil tu balapan tu kan untuk beli mobil sendiri sama perbaiki mobil untuk maintenance nya tu pakai duit dari hasil gaji, gaji dari desain apa tu backgroun, sama di bagian mungkin di bagian percintaan iya juga ya saya ngambil referensi dari situ juga”.

Dari pernyataan diatas, dapat kita lihat bahwa awalnya A berada pada masa-masa sulitnya, ketika A mulai menyukai budaya Jepang, beberapa hal positif mampu dilakukannya untuk mengatasi masa-masa sulitnya. hal ini juga didukung oleh pernyataan yang disampaikan oleh M seperti berikut ini :

“Dulu apa ya, ada kan aku ni dulu juga sering nonton anime bisa dibilang temanya anak sekolahan, jadi kadang waktu ngeliat karakternya tuh bisa memecahin, bukan memecahin apa tuh namanya, belajar, nah bisa juga tuh tergerak untuk belajar, terus dulu tu aku tu gak tau apa-apa kecuali bahasa indonesia, sama bahasa inggris, terus karna nonton anime ya aku secara gak langsung bisa bahasa jepang, bukan yang mahir banget, tapi tau, ngerti, bisa ngomong juga gitu ha”.

Berdasarkan pernyataan M diatas, dapat kita lihat bahwa setelah menonton beberapa adegan dari anime yang bertema anak sekolahan, mampu memotivasi M dalam kehidupan sehari-harinya, seperti cara memecahkan masalah, juga memberikan hal- hal positif seperti membuat M tertarik untuk belajar bahasa dari negara Jepang itu sendiri.

Pencarian Jati Diri

Partisipan M mengatakan bahwa sebelum mengenal budaya otaku dirinya tidak suka bersosialisasi bahkan tidak memiliki teman dekat. M tidak percaya bahwa dirinya mampu untuk memiliki teman meskipun tidak menonton anime, ketidakpercayaan diri inilah yang membuat M berfikir bahwa dengan menonton anime, atau menyukai budaya otaku Jepang, M jadi memiliki beberapa orang teman yang memiliki hobi yang sama dengan dirinya.

“Teman aku gak banyak dulu, maksudnya tuh smp kalo aku nonton anime, teman aku tuh gak ada gitu ah, karna anime tu aku dapet teman pas SMP.”

Hal ini juga dikatakan oleh partisipan A bahwa anime juga merubah dirinya dan memiliki relasi yang luas. Anime dapat meningkatkan kepercayaan diri A, sebagaimana yang dia katakan:

“Bisa, awal mula saya tertarik otaku itu kan awalnya saya tidak tertarik tuh sama anime, semenjak itu kan saya punya kejadian di sekolah pas masih SMP, ada teman cewek gitu kan,

teman cewek itu bilang saya jangan ke-PD an, semenjak itu saya mulai tidak PD, merasa diri saya buruk/jelek kan, nah di saat saya mengalami kondisi terburuk abang saya memberi saran untuk menonton anime. Awalnya sih saya tidak tahu ya menariknya ya kan, udah sekitar selang waktu 2 atau 3 episode saya sudah mulai tertarik lagi dengan anime.”

Ketidakpercayaan A terhadap dirinya sendiri membuat A berfikir bahwa ia akan memiliki teman ketika menyukai budaya Jepang ini, dengan menonton atau menyukai budaya Jepang membuat A yakin bahwa dirinya akan lebih baik jika tetap menonton anime. M dan A juga menyatakan sebelum dia menyukai anime dulunya dia tidak memiliki teman dekat dan lebih suka menyendiri. Dimana dulunya M dan A ini merupakan remaja yang relasi sosialnya yang terganggu. Relasi sosial yang terganggu merujuk pada hubungan antara individu yang mengalami masalah atau ketegangan. relasi sosial yang terganggu biasanya merujuk pada kesulitan dalam menyampaikan dan memahami pesan antar individu. relasi sosial yang terganggu ini dapat terjadi akibat kurangnya hubungan yang memadai, kemampuan untuk terhubung dengan orang lain, atau masalah dalam berinteraksi secara sosial, seperti pernyataan M berikut ini :

“Nah iya gitu, karna juga gak ada juga orang yang mau ngomong sama aku dulu, maksudnya ga ada orang yang mau ngajak ngobrol dulu gitu, karna aku pendiam tu”.

Pernyataan M diatas juga didukung oleh pernyataan A seperti berikut ini :

“Mungkin kalau yang sebelum saya tertarik sama anime, ya jujur ya saya dulu kan karena sering dipuja bukan puja dipuji sama teman sama keluarga juga kan dibilang lumayan, lumayan lah dari segi tampang sama segi otak kan. Jadi dulu saya tu orangnya sombong, sombong teruss dulu tu saya ga mikir kan saya dulu pernah juga tu pas dari SD sampai SMP kelas 9 tu, tujuan saya tu ya kalau misalnya cewek nembak yauda tembak terus saya cuman ya sekitar berselang beberapa minggu yaudah saya putusin gitu kan, saya tanpa pikirkan apa dia tu perasaan dia tu kayak gimana kan, semenjak saya sudah mulai tertarik anime ini kan saya berpikir jadi ini rasanya gitu kalau digituin kek gitulah”.

Kedua partisipan mengaku bahwa dirinya fanatik terhadap otaku dimana fanatik terhadap otaku ini merupakan orang-orang yang memiliki ketertarikan yang kuat terhadap otaku dan menunjukkan tingkat ketertarikan yang sangat tinggi terhadap karya-karya dalam budaya populer Jepang. Mereka mungkin memiliki koleksi besar seperti manga dan merchandise, mengikuti acara dan konvensi otaku, serta secara aktif terlibat dalam komunitas online atau offline yang membahas topik seputar otaku. Fanatik otaku bisa mendalami pengetahuan tentang karakter, cerita dan elemen-elemen lain dalam anime, manga, dll. Mereka

banyak mengenali karakter, menghafal dialog tertentu dan memahami referensi yang lebih dalam terhadap karya tersebut. Seperti yang dikatakan A sebagai berikut :

“Awalnya fanatik ya itu yang awalnya tu kan saya apa kan di sekolah tu itu kan eeee pas kemaren tu di sekolah tu awalnya sombong kan terus tiba-tiba ada cewe gitu bilang sama saya gitu kan, jangan sok-sok an gitu kan yaudah kan jatuhnya tu kan terpukul gitu kan. Jadi kemarin tu sempat ga masuk sekolah sempat gitu kan berdiam diri di kamar gitu kan, abang saya ngasih anime gitu ya awalnya cuman nonton-nonton biasa kan pada akhirnya ya itulah malah sampai sekarang tu tertarik nonton terus. Dari awalnya cuman biasa-biasa gitu kan, ga peduli gitu kan sekarang fanatik, cuman tetap juga sih kalau misalnya eeee kayak kan ada juga ni otaku yang misalnya yang anime yang disukainya tu diejek kan bakal marah tu, kalau saya sih gimana ya eee netral aja soalnya kan yaa kan orang ini kan berbeda pendapat ga masalah, soalnya kan emang dasarnya orang kan berbeda pendapat itu sih”.

Senada dengan pernyataan A diatas, M memandang dirinya sebagai seorang yang fanatik terhadap budaya jepang, seperti pernyataannya dibawah ini :

“Kalau aku menurut aku iya, tau gak cunibio? Gatau kan? aku jelasin ya, dulu ada namanya cunibio, cunibio ni sindrom kelas delapan kayak kamu tuh beranggapan kalau kamu itu di dunia anime, kamu jadi mc, mc tau kan? karakter di dunia anime gitu nah dulu akun termasuk itu kelas delapan aku sekelas sama yang suka anime jadi aku tu dulu kayak main pedang-pedangan gitu . Pedang nya ini dari penggaris , jadi kayak di dunia kami sendiri gitu dulu, tapi itu emang pas kelas delapan. Karena itu suka banget sama anime dan sampai sekarang”.

Pembahasan

Pada penelitian ini muncul dua tema yaitu yang pertama perubahan diri dan yang kedua pencarian jati diri. Orang-orang yang fanatik terhadap anime akan menunjukkan perubahan diri pada dirinya seperti yang dikatakan Dweck (2006) perubahan merupakan adanya kepercayaan-kepercayaan baru yang mengambil tempatnya bersamaan dengan kepercayaan-kepercayaan yang lama. Dan ketika kepercayaan-kepercayaan baru itu menjadi lebih kuat, mereka mencari cara yang berbeda untuk berpikir, merasa dan bertindak. Dan tema yang kedua yaitu pencarian jati diri dimana manusia membutuhkan pengakuan akan keberadaannya dalam kapasitas sebagai anggota masyarakat. Tanpa adanya pengakuan dari manusia yang lain maka seseorang akan merasa tidak berarti atau dianggap bukan sebagai manusia yang seutuhnya. Oleh karena itu, pencarian jati diri manusia sangat penting, manusia harus memahami siapa jati diri yang sebenarnya melalui perjalanan pencarian diri (self discovery) sehingga manusia tersebut dapat memaknai kehidupannya (Graham, 1986).

Dimana pada penelitian fanatisme terhadap otaku pada remaja ini sejalan dengan Penelitian karya Rangga Anggara (2017) berjudul “Pengalaman Fanatisme Pada Penggemar Akihabara (AKB) Group (Sebuah Penelitian Kualitatif Fenomenologis)” Dalam penelitian ini sang peneliti mencoba untuk mengetahui pengalaman fanatisme yang terjadi pada penggemar sebuah idol group yaitu AKIHABARA (AKB).

Dibandingkan dengan penelitian yang peneliti lakukan memiliki kesamaan dalam fanatisme dan menggunakan metode penelitian kualitatif serta teknik pengumpulan data yang sama yaitu wawancara. Namun memiliki perbedaan yaitu dalam penelitian ini peneliti mengamati sikap fanatisme otaku terhadap remaja sedangkan dalam penelitian Rangga meneliti tentang fanatisme terhadap idol group AKB.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas ditemukan pada kedua partisipan yang berkaitan dengan kedua tema fanatisme terhadap otaku yaitu perubahan diri dan pencarian jati diri. Kedua tema ini muncul pada kedua partisipan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua partisipan saja yang fanatik terhadap otaku dan satu partisipan lagi tidak. Fanatik terhadap otaku adalah orang-orang yang memiliki ketertarikan yang kuat terhadap otaku dan menunjukkan tingkat ketertarikan yang sangat tinggi terhadap karya-karya dalam budaya populer Jepang. Salah satu alasan utamanya yang membuat subjek tertarik dengan budaya Jepang ialah ketika membaca dan menonton salah satu genre yang fantasi, kemudian berlanjut dengan menyukai hal-hal yang berkaitan dengan budaya Jepang. Pada penelitian ini muncul dua tema yaitu perubahan diri dan pencarian jati diri. Terdapat satu partisipan yang tidak fanatik terhadap otaku karna hanya terdapat satu sub tema yaitu penerimaan diri, hal inilah yang membuat penelitian ini menarik kenapa bisa partisipan tersebut hanya menyukai anime one piece saja sedangkan yang lainnya tidak.

Saran

Peneliti sadar bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan. Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, sehingga peneliti mengajukan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya. Di perlukan penelitian lebih lanjut untuk menyempurnakan tema-tema fanatisme otaku terhadap remaja ini yaitu: melakukan wawancara secara mendalam kepada partisipan, gali lebih dalam mengenai alasan mereka memilih untuk menjadi otaku, bagaimana mereka mengalami perubahan diri dan pencarian jati diri melalui pengalaman otaku, serta dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari. Melakukan penelitian

jangka panjang kepada semua partisipan untuk mengamati perubahan diri dan pencarian jati diri mereka dari waktu ke waktu. Penelitian jangka panjang ini memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai perkembangan identitas otaku dan peran fanatisme otaku dalam perjalanan hidup partisipan. Menerapkan pendekatan psikologis dalam penelitian untuk memahami perubahan diri dan pencarian jati diri remaja yang terkait dengan fanatisme otaku. Pertimbangkan teori-teori psikologis seperti identitas diri, pengembangan diri, dan self-concept dalam menganalisis proses-proses psikologis yang terlibat.

DAFTAR REFERENSI

- Adorno, T. W., Frenkel-Brunswik, E., Levinson, D. J., & Sanford, R. N. (1950). *The Authoritarian Personality*. New York: Harper & Row.
- Agustina, H. (2015). *Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang*. Universitas Sultan Agung Tirtayasa.
- Allport, G. W. (1954). *The Nature of Prejudice*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Anggara, Rangga, & Ika Febrian Kristiana. 2017. *Pengalaman Fanatisme Pada Penggemar Akihabara (AKB) Grup (Sebuah Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologis)*. Universitas Diponegoro Semarang.
- Bahtiar, M. & A. (2021). *Fanatisme Terhadap Anime dan Perilaku Konsumtif*. *Journal Of Psychological Research*, 1(2), 70–75.
- Chung, E., Beverland, M. B., Farrelly, F., & Quester, P. (2008). *Exploring consumer fanaticism: Extraordinary devotion in the consumption context*. *Advances in Consumer Research*, 35, 333–340.
- Creswell J. W. (2007). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches*.
- Dweck, Carol S. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. New York: Random House, Inc.
- Fromm, E. (1941). *Escape from Freedom*. New York: Farrar & Rinehart.
- Hogg, M. A., & Abrams, D. (1988). *Social Identifications: A Social Psychology of Intergroup Relations and Group Processes*. London: Routledge.
- Lestari, N., & Widodo, D. (2018). "Fanatisme dalam Perspektif Psikologi Sosial". *Jurnal Psikologi Sosial Indonesia*.
- Mackellar, J. (2006). *Fanatics, fans or just good fun? Travel behaviours and motivations of the fanatic*. *Journal of Vacation Marketing*. 12(3), 195–217. <https://doi.org/10.1177/1356766706064622>

- Patrick W. Galbraith. (2009). *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*.
- Restu & Agustina. (2017). Peristiwa Komunikasi dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(2), 202–209.
- Robles, M. U. (2016). *Fanaticism In Psychoanalysis*.
- Saldana, J. (2013). *Coding Manual for*. Suantari, N. W. E. P. (2016). *Dunia Animasi*. 67. https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarman, M. M. (2021). *Fanatisme Otaku Terhadap Anime One Piece (Studi Kasus Pada Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta)*. Universitas Islam Indonesia.
- YF La Kahija. (2017). *Penelitian Fenomenologis*.