

SELF-DISCLOSURE OF OTAKU ANIME MEMBER OF COMMUNITY ANIMEZ ID REGIONAL BANDUNG

by Eko Prasetyo

Submission date: 30-Jul-2019 09:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 1156108066

File name: Unikom_41815111_Eko_Prasetyo_Artikel.docx (128.39K)

Word count: 4242

Character count: 26972

SELF-DISCLOSURE OF OTAKU ANIME MEMBER OF COMMUNITY ANIMEZ ID REGIONAL BANDUNG

Eko Prasetyo

10

Program Studi ilmu komunikasi, Fakultas Ilmu sosial & Ilmu Politik, Universitas Komputer Indonesia, Jalan Dipatiukur
no. 112-116, Bandung, 40132, Indonesia

13

Email: ekoprasetyo@mahasiswa.unikom.ac.id

Abstract

This research is intended to know the self-disclosure of Otaku Anime member Community Animez ID Regional Bandung. The goal is to know Yourself (Self) an Otaku Anime. To find out the significant another role for Otaku self-disclosure and to find out the role of the reference group for the self-disclosure of Otaku Anime community member Animez ID Regional Bandung.

The research approach is a qualitative descriptive method, the informant chosen by the technique of purposive sampling with the number of 6 people, for the key informant with the number of 3 people and the supporting informant that amounted to 3 people. The data itself is obtained through participant observation, in-depth interviews, documentation literature study and online data search. For the data analysis techniques used are data reduction, data collection, data presentation, withdrawal and conclusion. The validity of data is tested through increased diligence, discussions with peers and Membercheck.

29

The result of this research that the self-disclosure of Otaku Anime has been well-formed through watching Anime as well as the activities they have passed. Otaku Anime's self-concept is heavily influenced by the role of significant other (family) through freedom in doing something he likes and the role of reference group (close friends) has its own role and portion in making a great influence on The play environment disclosure of self Otaku Anime.

28

The conclusion of this research is that the self-disclosure of Anime Otaku Animez ID Regional Community Bandung is strongly influenced by the role of significant other and reference group through the activities they pass. Suggestions should not be easily affected by the negative stigma of a group of people regarding the activities of Otaku Anime. Present with the benefits gained like Cosplay with achievements and proficiency in Japanese.

Keyword: Self-disclosure, Otaku Anime, Significant Other, Reference Group

KONSEP DIRI *OTAKU* ANIME ANGGOTA KOMUNITAS ANIMEZ ID REGIONAL BANDUNG

Eko Prasetyo

10

Program Studi Ilmu komunikasi, Fakultas Ilmu sosial & Ilmu Politik, Universitas Komputer Indonesia, Jalan Dipatiukur
no. 112-116, Bandung, 40132, Indonesia

19

Email: ekoprasetyo@mahasiswa.unikom.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui konsep diri *Otaku* Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung. Tujuannya yaitu untuk mengetahui Diri (*Self*) seorang *Otaku* Anime. Untuk mengetahui peran *significant other* bagi konsep diri *Otaku* dan untuk mengetahui peran *reference group* bagi konsep diri *Otaku* Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung.

Pendekatan penelitian yakni kualitatif metode deskriptif, informan yang terpilih dengan teknik *purposive sampling* ini dengan jumlah 6 orang, untuk informan kunci dengan jumlah 3 orang dan informan pendukung yang berjumlah 3 orang. Data sendiri diperoleh melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, studi literatur dokumentasi dan penelusuran data online. Untuk teknik analisa data yang digunakan adalah reduksi data, pengumpulan data, penyajian data, penarikan serta kesimpulan. Adapun uji keabsahan data melalui peningkatan ketekunan, diskusi dengan teman sejawat dan *Membercheck*.

33

Hasil penelitian ini bahwa konsep diri *Otaku* Anime sudah terbentuk dengan baik melalui menonton Anime serta aktifitas yang telah mereka lewati. konsep diri *Otaku* Anime sangat dipengaruhi oleh peran *significant other* (keluarga) melalui kebebasan dalam melakukan sesuatu yang disukainya dan peran *reference group* (teman dekat) mempunyai peranan serta porsi tersendiri dalam memberikan pengaruh besar pada lingkungan bermain masa kecil konsep Diri *Otaku* Anime.

Hasil kesimpulan penelitian ini bahwa Konsep Diri *Otaku* Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung sangat dipengaruhi oleh peran *significant other* dan *reference group* melalui aktivitas yang mereka lewati. Saran sebaiknya jangan mudah terpengaruh oleh stigma negatif dari sekelompok orang mengenai aktivitas yang dilakukan *Otaku* Anime. Tunjukan dengan manfaat yang diraih seperti *Cosplay* yang mendapat prestasi dan kemampuan berbahasa Jepang.

Keyword: Konsep Diri, Otaku Anime, Significant Other, Reference Group

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Konsep diri menjadi salah satu faktor penting dalam kehidupan seorang manusia. Manusia membutuhkan komunikasi sebagai alat yang digunakan manusia untuk berinteraksi dalam kehidupan sosial ini. Interaksi yang dilakukan tersebut membentuk pengalaman-pengalaman yang ada dalam diri seseorang tentang pandangan dirinya dan ini nantinya berujung pada pembentukan konsep diri orang tersebut.

Konsep diri dapat dipengaruhi oleh diri self, orang lain (*significant other*) dan kelompok rujukan (*reference group*). Diri merupakan kemampuan untuk mencerminkan diri kita sendiri dari sudut pandang orang lain. Individu mempunyai kemampuan untuk menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri dengan menggunakan bahasa (West dan Turner, 2008:107).

Orang lain (*significant others*) ini adalah orang-orang yang dianggap penting atau berpengaruh dalam kehidupan seseorang tersebut. Mereka ini adalah keluarga, seperti orang tua baik itu ayah ibu adik kakak saudara-saudara dan orang yang tinggal dalam satu rumah. Sedangkan kelompok rujukan (*reference group*) yaitu orang-orang yang ikut membantu membentuk pikiran mengarahkan dan menilai diri seseorang tersebut. Adapun kelompok rujukan ini adalah orang-orang yang berada disekitar lingkungan kita misalnya guru teman dekat teman sejawat teman sepermainan teman dalam sebuah kelompok maupun komunitas masyarakat dan lain sebagainya.

Perkembangan zaman ini berdampak cukup besar dalam kehidupan manusia pada dunia ini salah satunya kebudayaan,

kebudayaan tidak terlepas dalam kehidupan manusia. Salah satu dari sekian banyak negara yang dikenal memiliki banyak kebudayaannya yang unik serta populer adalah negara Jepang. Negara Jepang dikenal dengan negara modern akan tetapi tetap mempertahankan kebudayaan tradisionalnya. Beberapa kebudayaan yang cukup terkenal, diantaranya *Manga* (komik Jepang), *J-music* (musik Jepang), *Cosplay* (costume play) dan juga *Anime* (animasi). *Anime* sendiri merupakan animasi yang bermula dari negara Jepang.

Fondasi dibangunnya anime berasal dari *Manga* (komik Jepang). Banyak judul karya *Manga* yang lebih dulu muncul baru diadaptasi menjadi sebuah *Anime*. Seorang *Otaku* memiliki ketertarikan yang luar biasa terhadap suatu hal, baik itu sesuatu yang memiliki bentuk maupun imajinasi. Para *Otaku* juga biasa membeli barang-barang yang terkait *Anime* seperti *Action Figure*, *Manga* (Komik Jepang), *Poster*, *CD-bluray* atau pun membeli *Costum* seperti *Anime (Cosplay)* walaupun harganya cukup mahal mereka rela memberi barang-barang tersebut, walaupun terkadang para *Otaku* biasanya cuma minta uang dari orang tuanya. *Cosplay* sendiri merupakan seseorang yang berbusana seperti karakter dalam dunia *Anime* maupun *Game* dan mengikuti ekspresi karakter sesuai dengan karakter yang digunakan oleh seseorang tersebut.

Otaku Anime merupakan seseorang yang kesehariannya menyukai *Anime* (Animasi) yang berasal dari negara Jepang. Bagi sekelompok orang yang belum mengetahui tentang *Otaku Anime* menganggap negatif seorang *Otaku Anime*. *Otaku Anime* dianggap seseorang yang aneh (*Freak*) di antara seseorang pada umumnya. Mereka penyendiri serta asik sendiri dengan dunia *Anime* yang

mereka tonton. pada kegiatan serta perilaku Otaku Anime tersebut juga memiliki perilaku yang menyimpang mulai dari cara berpakaian mereka yang mengandung gambar serta simbol aneh (*freak*) serta terkadang memamerkan gambar Anime dewasa atau mengarah pada pornografi dan cara berbicara serta sifat mereka yang menirukan karakter-karakter anime yang membuat sekelompok orang memberi stigma negatif.

Seorang Otaku Anime memiliki kecenderungan untuk mendedikasikan banyak waktunya untuk menjalankan¹² hobinya tersebut. biasanya memilih untuk membentuk kelompok sosial di dunia nyata maupun di dunia maya serta juga memilih untuk bergabung dengan kelompok sosial yang sesuai dengan kegemarannya terhadap Budaya Anime Jepang. Dari hal tersebut terbentuklah sebuah Komunitas Anime di Indonesia banyak diantaranya cukup teroganisir serta sudah memiliki anggota yang banyak dan Komunitas Anime memiliki Regional pada masing-masing Kotanya seperti Kota Jakarta, Bandung, Medan, Makassar, Yogyakarta dan lain-lain.

Salah satu Komunitas Anime yang ada di wilayah Bandung seperti Otaku ANIMEZ Regional ID Bandung, Kemenko.bdg, Kimochi Community, Bandung Wonderland dan lain sebagainya. Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung sendiri terbentuk pada tanggal 29 juni 2018 walaupun terbilang baru, anggotanya sendiri sudah mencapai 200 orang termasuk yang aktif dan tidak aktif. Tujuan terbentuknya Komunitas ini sebagai wadah bagi para Anime atau Otaku yang suka ke Festival Budaya Jepang atau Event¹² terkait Jepang. Terkadang Komunitas ini membuat pertemuan rutin (*gathering*) serta mengadakan banyak kegiatan, dari sekedar diskusi tentang

Anime ataupun kemampuan dalam berbahasa Jepang hingga menentukan kostum Anime idolanya untuk para *Cosplayer*, maupun hanya hadir pada event budaya jepang yang akan diadakan di wilayah kota Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti menjelaskan secara rinci mengenai permasalahan yang diteliti dengan merumuskan masalah makro dan mikro.

1. Bagaimana **Diri** (*Self*) Seorang Otaku Anime Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung ?
2. Bagaimana **Peran Orang lain** (*significant others*) Bagi Konsep diri Otaku Anime Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung ?
3. Bagaimana **Peran Kelompok rujukan** (*reference grup*) Bagi Konsep diri Otaku Anime Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Melalui permasalahan yang dikemukakan di atas, maka maksud dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui serta menganalisa Konsep Diri Otaku Anime Anggota Komunitas ANIMEZ Regional Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui **Diri** (*Self*) seorang Otaku Anime Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung.

2. Untuk mengetahui **Peran** Orang lain (*significant others*) Bagi Konsep diri Otaku Anime Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung.

3. Untuk mengetahui **Peran** Kelompok rujukan (*reference grup*) Bagi Konsep diri Otaku Anime Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung.

4. Untuk mengetahui Konsep Diri *Otaku* Anime Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Melalui Penelitian ini peneliti berharap bahwa penelitian yang dilakukan dapat memberikan²⁷ pengetahuan serta wawasan sehingga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau literatur bagi peneliti penelitian selanjutnya khususnya komunikasi Antarpribadi yang berkaitan dengan Konsep Diri.

1. Kegunaan Bagi Peneliti

Peneliti tentunya berharap dengan dilakukannya penelitian ini maka akan menambah pengetahuan yang bermanfaat di dalam pengaplikasiannya di masyarakat, serta menjadikan acuan untuk peneliti di dalam mengembangkan kemampuannya di dalam menganalisis sebuah permasalahan dan mencari jawaban mengenai sebuah masalah dalam pembahasannya peneliti mengkaji bagaimana Konsep Diri Otaku Anime Anggota Komunitas ANIMEZ Regional Bandung.

2. Kegunaan Bagi Universitas

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap yang dilakukan bermanfaat dan berguna dalam mengembangkan ilmu

yang sudah ada pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Komputer Indonesia dan dapat menjadi sebuah literatur bagi peneliti yang selanjutnya yang ingin meneliti pada bidang kajian yang sama serta dapat memberikan pengetahuan tentang Konsep Diri *Otaku* Anime Anggota Komunitas ANIMEZ Regional Bandung.

3. Kegunaan Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan agar dapat berguna sebagai evaluasi serta wawasan masyarakat atau informasi khususnya masyarakat tentang gambaran mengenai Konsep Diri Otaku Anime Anggota ANIMEZ ID Regional Bandung.

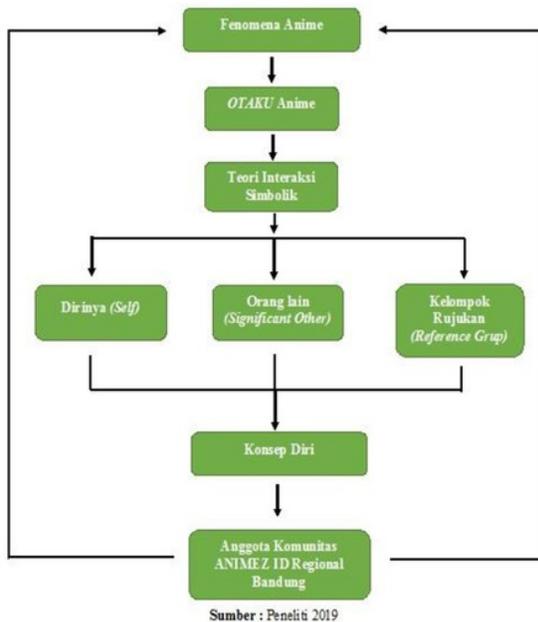
2. Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran

1. Konsep diri (pengungkapan diri)

Konsep diri menjadi salah satu faktor penting dalam kehidupan seorang manusia. Setiap manusia membutuhkan komunikasi sebagai alat yang digunakan manusia untuk berinteraksi dalam kehidupan sosial ini. Interaksi yang dilakukan tersebut membentuk pengalaman-pengalaman yang ada dalam diri seseorang tentang pandangan dirinya dan ini nantinya berujung pada pembentukan konsep diri orang tersebut.

Dalam konsep diri Otaku Anime Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung. Faktor yang sangat kuat dalam mendorong pembentukan Konsep diri yaitu saat melakukan interaksi dengan diri (*Self*), orang lain (*Significant Other*) dan Kelompok Rujukan (*Reference Group*).

Gambar 2.1
Model Alur Kerangka pemikiran



Sumber : Peneliti 2019

3. Metode Penelitian

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini, peneliti telah menggunakan pendekatan kualitatif yang menghasilkan data deskriptif yang berupa tulisan tulisan serta kata-kata tertulis dari orang-orang serta perilaku yang dapat diamati. Peneliti menggunakan metode deskriptif, Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan melukiskan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, masyarakat dan yang lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta yang dapat dilihat atau apa adanya.

Dalam proses pengumpulan data melalui studi observasi partisipan ke tempat berkumpul anggota komunitas *otaku animez* ID regional Bandung serta event jepang atau

jejepangan, wawancara yang dilakukan yakni mendalam dan dokumentasi, dan apabila datanya sudah terkumpul kemudian dianalisis. Analisis ini sendiri terfokus pada Konsep Diri *Otaku Anime* Anggota komunitas *Animez ID Regional Bandung*,

3.2 Penentuan Informan

peneliti telah menentukan informan menggunakan teknik *purposive sampling* yakni peneliti memilih langsung informan yang akan di wawancarai dengan pertimbangan tertentu berikut :

Tabel 3.1

Data Informan Kunci

No	NAMA	USIA	STATUS	KETERANGAN
1.	Fathul Bilad	22	OTAKU ANIME	Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung
2.	Marfelia Katrina	18	OTAKU ANIME	Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung
3.	Erwan Setiadi	22	OTAKU ANIME	Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung

Sumber: Peneliti 2019

1) Alasan Peneliti memilih Fathul bilad karena beliau merupakan Anggota Komunitas *Animez ID Regional Bandung* dan Memiliki pengalaman yang luas serta telah mengikuti lebih dari 80 judul Anime.

2) Alasan Peneliti memilih Marfelina Katrina karena Pernah mendatangi Festival Budaya Jepang serta ikut serta menjadi Cosplayer dan ia merupakan Anggota Komunitas *Animez ID Regional Bandung*.

3) Alasan Peneliti memilih Erwan Setiadi karena memiliki minat yang besar terhadap Dunia Anime serta memiliki barang yang terkait Anime yakni Action Figure dan

Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung.

Adapun Informan pendukung ini, dalam penelitian ini karena peneliti ingin menggali data sekunder yang berkaitan dengan Seorang Otaku Animez ID Anggota Regional Bandung. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2
Data Informan Pendukung

No	NAMA	USIA	STATUS	KETERANGAN
1.	Rosalina	49	<i>Significant Other</i>	Orang Tua Fathul Bilad
2.	Firli Adhari	18	<i>Reference Group</i>	Teman Marfelia
3.	Hafid Farizal	21	<i>Reference Group</i>	Teman Erwan Setiadi

Sumber: Peneliti 2019

1. Rosalina alasannya karena beliau sebagai orang tua Fathul mengetahui kedekatan serta lingkungan baik itu perilaku, aktifitas dan keseharian dari informan kunci Fathul Bilad.

2. Firli Adhari alasannya karena Firli Adhari sebagai pengurus Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung sekaligus teman dekat dari Marfelia katrina.

3. Hafid Farizal alasannya karena Hafid Farizal merupakan teman sepermainan dan masa kecil Erwan Setiadi memiliki kedekatan dengan Erwan Setiadi serta memiliki wawasan luas tentang Dunia Anime.

Maka dari alasan tersebut sehingga peneliti anggap mereka mampu menjadi informan pendukung dan menjawab pertanyaan .

26

3.3 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam sebuah penelitian,

karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Melalui studi pustaka yakni : Skripsi terdahulu , karya ilmiah dan penelusuran data online (Jurnal Otaku, Google Cendekia dan situs lainnya yang bisa dijadikan data).

25

Dalam melakukan uji keabsahan data dalam penelitian ini peneliti melakukan

16 melalui tiga cara yaitu dengan peningkatan ketekunan maka penelitian dapat melakukan pengecekan kembali data yang telah diperoleh itu salah atau tidak dan peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat, Diskusi dengan teman sejawat dengan Teman diskusi peneliti diantaranya : Athif Gumilar yang sedang meneliti tentang pecinta anime dan Adham Januar yang sedang meneliti konsep Diri). Dan melakukan *Membercheck* yang dimana setelah melakukan wawancara, peneliti mengecek kembali hasil dari sumber data atau informan yang telah terkumpul baik itu member komunitas, *Self* (Diri), *Significant Other* dan *Reference Group*. Dengan begitu data yang diperoleh sesuai dengan yang diinginkan peneliti.

4. Hasil dan Pembahasan

Dalam hasil penelitian ini peneliti menemukan bahwa Konsep diri dapat dipengaruhi oleh Diri (*Self*), orang lain (*significant other*) dan kelompok Rujukan (*Reference Group*). pemaparan diatas menunjukkan bahwa konsep diri seseorang bisa terbentuk karena pengaruh faktor luar, baik itu

Significant Other yang peneliti ambil yakni keluarga dan Reference Group yakni teman.

1. Diri (*Self*) Seorang Otaku Anime Anggota Komunitas ANIMEZ ID Regional Bandung.

Seseorang itu menilai tentang siapa dirinya sendiri baik dilihat dari perilaku, sikap, perasaan dan nilai-nilai yang berhubungan dengan *Self* dirinya. Begitu pula dengan Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung. Penelitian setelah peneliti melakukan wawancara dengan keenam narasumber maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa menjadi Otaku Anime Anggota komunitas Animez ID Regional Bandung tidaklah terjadi begitu saja awalnya mereka hanya berpikir bahwa kegemaran mereka terhadap tontonan film animasi ini (*Anime*) adalah sebuah kegiatan menonton biasa pada umumnya, akan bahwa faktanya Pembentukan konsep *self* dapat dilihat dari minat akan tontonan film anime yang ia saksikan semenjak ia kecil merupakan pondasi awal terciptanya *Otaku* Anime dalam diri mereka. serta dukungan yang diberikan oleh orang tua seperti membelikan kaset Anime membuat mereka semakin banyak menghabiskan waktu untuk menonton Anime. Selain itu ada alasan yang membuat seseorang tertarik menonton Anime yakni alur cerita yang seru, menarik serta genre yang unik dan tokoh dalam anime yang membuat penonton semakin penasaran serta tidak membuat bosan.

Seorang Otaku Anime memiliki karakter favorit yang berbeda-beda baik itu dari serial maupun karakter dari Anime yang mereka saksikan. Faktor yang membuat perbedaan ini kembali lagi kepada sifat yang dimiliki setiap seorang Otaku Anime. Kalau ia menyukai karakter Anime yang pendiam serta ramah

maka secara tidak sadar persamaan sifat akan diikutinya biasanya akan mudah untuk ditiru.

Pengetahuan mereka akan makna Otaku merupakan sebuah proses pencarian yang dilakukan dengan adanya interaksi dengan lingkungan sekitar. Kebanyakan dari mereka baru menyadari makna dari otaku ini dari *reference groups* yakni teman dekat maupun teman dalam sebuah lingkungan mereka yang membantu memberi makna dari kegiatan yang mereka lakukan terdapat simbol – simbol dari aktifitas yang dilakukan dalam diri seseorang Otaku Anime. Setelah mengetahui arti dan makna Otaku maka ia akan mengakui dirinya seorang Otaku Anime. Seorang Otaku Anime juga mengakui Otaku itu hanya sekedar hobi. untuk menjalankan hobinya biasanya mereka bergabung dengan sebuah wadah komunitas yang menyukai hobi sama terkait Anime seperti Komunitas Otaku Animez ID Regional Bandung.

Walaupun begitu pengalaman-pengalaman negatif ataupun prasangka sekelompok orang pada umumnya menilai Otaku Anime sebagai seseorang yang aneh (*Freak*) diantara sekelompok orang pada umumnya mereka penyendiri serta asik sendiri dengan tonton Anime yang mereka tonton. pada kegiatan serta perilaku Otaku Anime tersebut juga memiliki perilaku yang menyimpang mulai dari cara berpakaian mereka yang mengandung gambar serta simbol aneh (*freak*) serta terkadang memamerkan gambar Anime dewasa atau mengarah pada pornografi dan cara berbicara serta sifat mereka yang menirukan karakter-karakter anime yang membuat sekelompok orang memberi stigma negatif.

peneliti pun mendapat sebuah temuan mengenai kegiatan yang dilakukan Otaku

Anime ini tidak selamanya negatif terdapat hal Diri (*self*) positif seperti yakni sesuatu yang diraih seorang Otaku Anime. seperti bisa berbahasa jepang atau mempunyai skill berbahasa jepang dan menjadi cosplayer terkenal yang meraih prestasi atau bisa disebut Konsep diri Positif.

2. Orang lain (*Significant Others*) Dalam peran Konsep Diri Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung

Keluarga juga mempunyai peran yang sangat besar atau sangat penting dalam mempengaruhi seseorang dalam membentuk konsep diri Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional, baik itu besar atau kecilnya pengaruh penilaian secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi dalam membentuk *Self* “diri”.

Keluarga dalam penelitian ini peneliti mewawancarai ibu kandung yakni rosalina dari informan kunci fathul bilad ditemukan hasil bahwa, keluarga mengetahui nontonan fathul bilad yakni Anime. Akan tetapi belum mengetahui atau memahami tentang Otaku.

Keluarga cukup memberikan pengaruh dalam berbagai aspek kehidupan, sebagai salah satu contoh adalah keluarga mempengaruhi dalam pemberian kebebasan untuk melakukan apapun yang disukai oleh keluarga seperti membelikan kaset terkait Anime. Pemberian kebebasan ini memberikan pondasi sebelum seorang anggota keluarga (fathul) memiliki kesenangan Anime dari pondasi tersebut akan menjadi proses menjadi Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung. Aktivitas yang dilakukan oleh seorang Otaku Anime seperti menyaksikan film Anime menimbulkan suatu penilaian dari keluarga.

Penilaian negatif dan positif, penilaian negatifnya seorang Otaku Anime menjadi sering lupa waktu. Kritikan yang datang dari Significant Other tentang penilaian negatif tentang Otaku Anime memang sulit untuk diluruskan. Terdapat juga kritikan berupa sisi positif dari kegiatan yang dilakukan Otaku Anime yaitu mempunyai skill berbahasa jepang atau disebut bisa berbahasa jepang. Dari berbagai macam aspek penilaian yang dilakukan oleh keluarga, keluarga juga memberikan sebuah harapan yang terbaik kepada anggota keluarga atau Diri Otaku Anime yang mempunyai hobi semoga yang dilakukan dapat bermanfaat.

3. Kelompok Rujukan (*Reference Group*) Dalam peran Konsep Diri Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung

Keluarga (*Reference Group*) mempunyai peran yaitu orang-orang yang ikut membantu membentuk pikiran kita, mengarahkan dan menilai diri kita. Dalam hal ini peneliti memilih teman dekat atau sepermainan dari Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung.

Penilaian dari kelompok rujukan akan mempengaruhi penilaian seseorang terhadap dirinya. Karena senantiasa bergaul dengan kelompok ini, biasanya ada nilai-nilai yang ikut mempengaruhi diri seseorang. Selain lingkungan keluarga Otaku Anime kemudian berinteraksi dengan teman, Dalam proses pergaulan ini, maka akan ada sebuah nilai yang mempengaruhi diri. Seperti hasil wawancara yang telah dilakukan menemukan bahwa terdapat pengaruh masa kecil sebelum seorang menjadi Otaku Anime. Otaku Anime bersama *reference group* (teman dekat) sering bermain bersama untuk menonton sebuah Anime di

televisi. terlihat dari temuan jawaban saat wawancara tentang bagaimana pengaruh teman dalam mempengaruhi konsep diri Otaku Anime Anggota komunitas Animez ID Regional Bandung.

Dari hal tersebut teman dekat mempengaruhi secara penuh terhadap pembentukan yang ada dalam diri seorang , menjadi awal muncul menyukai Anime. Menonton Anime menjadi hal penting dalam kehidupan seorang Otaku Anime. Makna otaku ternyata sudah begitu dipahami oleh *reference Group* (teman dekat), sehingga mereka mengetahui dengan baik sejauh mana makna otaku dapat mempengaruhi sikap mereka yang telah menjadi seorang Otaku Anime.

Berbagai perilaku otaku pun mulai berubah ketika mereka semakin larut tenggelam dalam kesenangannya. Dengan menjadi seorang Otaku khususnya Otaku Anime terdapat perubahan dan penilaian dari Significant Other yang ada dalam diri seseorang tersebut perubahan yang terjadi yakni dari seseorang yang pemalu serta tidak percaya diri menjadi seseorang mudah bergaul dan percaya diri. Dapat disimpulkan terjadi perubahan diri positif seorang sebelum dan sesudah menjadi seorang Otaku Anime. Selain penilaian yang positif terdapat juga penilaian yang negatif, Seorang Otaku Anime tidak bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungannya, topik obrolan hanya selalu mengenai Anime dan menjadi seseorang yang bisa dibilang rusuh.

Reference group mempunyai peranan dan porsi tersendiri dalam membentuk konsep diri Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional bandung. bahwa peran *reference group* memberikan sebuah pengaruh dalam

kehidupan bermain masa kecil seorang Otaku Anime. Dalam hal ini pilihan yang terarah dari peran *reference groups* dari faktor ini dapat memberikan sebuah perubahan besar dibandingkan dengan yang lainnya .

8

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di bahas pada Bab IV sebelumnya mengenai Konsep Diri Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung, peneliti memperoleh kesimpulan:

A. Diri (*Self*) Seorang Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung.

Konsep diri Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional bandung mereka memaknai “diri” sebagai seseorang yang hobi dengan Anime. Untuk menunjukan diri sebagai otaku anime aktivitas yang dilakukan selain hanya menonton Anime mereka mulai dari membeli poster, manga, membeli DVD, mengoleksi barang-barang yang terkait dengan dunia Anime seperti action figure, menjadi cosplayer dan bahkan seperti ikut dalam sebuah event atau festival Jejepangan. Otaku Anime biasanya mengkomunikasikan simbol menjadi cosplayer untuk memuaskan hasrat dalam menjadi sebuah karakter yang ada di dalam Anime yang mirip mereka sangat sukai.

Dari kegiatan yang dilakukan seorang Otaku Anime terdapat hal negatif yaitu sering lupa waktu ketika menonton Anime dan terdapat juga hal positif yang diraih yakni bisa berbahasa jepang atau skill

berbahasa jepang dan menjadi Cosplayer terkenal yang meraih prestasi.

B. Orang lain (*Significant Other*) Dalam Peran Konsep Diri Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung

Peran keluarga memberikan kebebasan untuk melakukan apapun seperti menonton anime serta membelikan barang yang terkait anime menjadi fondasi awal terbentuknya konsep diri Otaku Anime. Dari kebebasan tersebut menghasilkan keputusan untuk seseorang Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung mencoba eksplorasi melakukan berbagai macam kegiatan yang menjadi terkait Anime dan berkembang menjadi seorang Otaku Anime hingga sekarang ini.

C. Kelompok Rujukan (*Reference Group*) Dalam Peran Konsep Diri Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung

Peran Reference Group memberikan pengaruh lingkungan bermain dan masa kecil sebelum seorang menjadi Otaku Anime yaitu sering bermain bersama untuk menonton sebuah Anime di televisi. hal itu berlanjut seiring bermain dalam lingkungan teman sama hingga dewasa. mereka sering tukar menukar anime. Dari hal tersebut teman dekat mempengaruhi secara penuh terhadap pembentukan yang ada dalam diri seorang yang menghasilkan minat menyukai Anime dan berujung pada pembentukan Konsep Diri Otaku Anim¹ Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung.

5.2 Saran

Dalam sebuah penelitian, peneliti diharuskan untuk memberikan suatu masukan berupa saran-saran yang bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat terkait dengan sebuah penelitian. Khususnya pada penelitian ini. Adapun saran-saran yang peneliti berikan setelah meneliti permasalahan yang diangkat tersebut adalah:

A. Saran Bagi Otaku Anime Anggota Komunitas Animez ID Regional Bandung

1. Komunitas Otaku animez ID mudah terpengaruh oleh stigma negatif dari sekelompok orang mengenai aktivitas yang dilakukan Otaku Anime. Tunjukan dengan manfaat yang diraih seperti Cosplay yang mendapat prestasi dan skill berbahasa jepang.
2. Lebih banyak memperbanyak kegiatan yang positif ketika acara Gethering. Seperti belajar bareng bahasa jepang, membuat Costum anime bersama Komunitas, belajar menggambar anime, menjadi pembawa acara (MC) atau menjadi pengisi suara (*Dubber*) anime dan bermanfaat lainnya.
3. Komunitas Otaku Animez ID Regional Bandung belum memiliki Struktur Pengurusan. Diharapkan untuk segera dibentuk struktur pengurusan yang baik dan jelas. Agar setiap anggota berjalan dengan baik.

B. Saran Bagi Peneliti selanjutnya

Berdasarkan ²³ da pengalaman yang dialami peneliti. maka peneliti memberikan saran bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pada bidang kajian atau permasalahan dan tema yang sama :

1. Bagi peneliti sebaiknya menggunakan teknik analisa dan metode yang berbeda yang akan mengambil tema konsep diri.

2. Diharapkan peneliti selanjutnya lebih menguasai permasalahan yang diteliti agar lebih mudah dalam menganalisa sebuah permasalahan dan membahas lebih mendalam yang diteliti.

3. Peneliti harus lebih mempersiapkan diri dalam pengumpulan sumber maupun referensi yang terkait dengan yang diteliti sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan baik.

4. Harus percaya pada potensi diri sendiri dengan yang sedang diteliti.

15 6. Daftar Pustaka

Bungin, Burhan, H.M. 2008. *Penelitian Kualitatif (Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya)*. Jakarta: Kencana.

5
Burns, R.B. 1993. *Konsep Diri (Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku)*. Jakarta: Arcan.

Calhoul dan Acocella. 1990. *Psikologi tentang penyesuaian dan hubungan kemanusiaan*. Semarang: IKIP Semarang

11
Cangara, Hafied. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Efendy, Onong Uchjana. 2007. *Ilmu, Teori, dan Filsafat*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

7
Moleong, Lexy J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

2007. *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

31
Rahmat, Jalalludin. 2008. *Psikologi Komunikasi (Cetakan kedua puluh enam)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

2
_____. 2009. *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sendjaja, Sasa Djuarsa. 2004. *Pengantar Ilmu komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.

1
Richard West dan Lynn. H. Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi (Edisi 3)*. Jakarta: Salemba Humanika.

21
Rismawaty, Desayu Eka Surya, dan Sangra Juliano. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Rekayasa Sains.

20
Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif*. Bandung: Alfabeta

A. Acuan Skripsi

Helmy Agustina. 2015. Skripsi: Konsep Diri Otaku Anime Di Kota Serang. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Metaning Puspa. 2012. Skripsi: Konsep Diri Mahasiswa Sebagai Anggota Komunitas Pengamen Dadakan Di Lampu Merah Jalan Ir.H.Djuanda Bandung (Studi Deskriptif mengenai Konsep Diri Sebagai Anggota Komunitas Pengamen Dadakan Di Lampu Merah Jalan) Bandung: Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

Yusif Ibrahim. 2016. Skripsi: Konsep diri Mahasiswa Pendaki Gunung (Studi Deskriptif Mengenai Konsep Diri Mahasiswa Pendaki Gunung Di Universitas Komputer Indonesia). Bandung: Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

SELF-DISCLOSURE OF OTAKU ANIME MEMBER OF COMMUNITY ANIMEZ ID REGIONAL BANDUNG

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.123dok.com Internet Source	5%
2	elib.unikom.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
4	forum-animeindo.com Internet Source	1%
5	docobook.com Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%
8	text-id.123dok.com Internet Source	1%

9	media.neliti.com Internet Source	1%
10	repository.unikom.ac.id Internet Source	1%
11	www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id Internet Source	1%
12	arsyinta.blogspot.com Internet Source	<1%
13	H Irmayanti. "Employee Recruitment with Fuzzy Tsukamoto Algorithm", IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 2018 Publication	<1%
14	journal.unair.ac.id Internet Source	<1%
15	mudjiarahardjo.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%
16	Submitted to IAI KAPD Jawa Timur Student Paper	<1%
17	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	<1%
18	pt.scribd.com Internet Source	<1%
19	222.124.203.59	

Internet Source

<1%

20

Submitted to Jordan Matthews High School

Student Paper

<1%

21

nisrinamustika.blogspot.com

Internet Source

<1%

22

docplayer.info

Internet Source

<1%

23

repository.maranatha.edu

Internet Source

<1%

24

Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Student Paper

<1%

25

www.scribd.com

Internet Source

<1%

26

Submitted to Politeknik Negeri Bandung

Student Paper

<1%

27

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1%

28

takihumasunj.com

Internet Source

<1%

29

Sisca Folastris, Wahyu Eka Prasetyaningtyas. "Gambaran konsep diri siswa di sekolah menengah kejuruan sumbangsih Jakarta Selatan", TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan

<1%

Konseling, 2017

Publication

-
- | | | |
|----|--|-----|
| 30 | Submitted to Universitas Muria Kudus
Student Paper | <1% |
| 31 | eprints.umm.ac.id
Internet Source | <1% |
| 32 | Submitted to Universiti Teknikal Malaysia Melaka
Student Paper | <1% |
| 33 | Submitted to Sriwijaya University
Student Paper | <1% |
| 34 | Submitted to iGroup
Student Paper | <1% |
| 35 | Submitted to Lambung Mangkurat University
Student Paper | <1% |
-

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off