

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan informasi dan teknologi membuat semakin banyak terjadi pertukaran budaya di seluruh dunia. Jepang menjadi salah satu negara yang aktif menginspirasi budayanya ke luar negeri, terutama di kalangan anak muda. Berbagai pengaruh budaya dari negeri sakura telah membawa munculnya sub-budaya populer baru, termasuk fenomena *otaku*. Kelompok *otaku* muncul sebagai hasil dari kurangnya interaksi sosial dan kecenderungan orang Jepang untuk mendalami dengan antusias hal-hal yang mereka anggap menarik.

Dalam kamus Oxford, istilah "*otaku*" didefinisikan sebagai seorang anak muda yang sangat tertarik atau obsesif terhadap perangkat komputer atau aspek-aspek budaya populer, hingga menciptakan kesulitan dalam kemampuan individu tersebut untuk bersosialisasi. *Otaku* juga dapat diartikan sebagai penggemar berat atau fanatik terhadap , *manga*, dan *game* yang mengagumi dan mengidolakan karakter-karakter fantasi (Ito, Okabe, & Tsuji, 2012). Dari dua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *otaku* adalah seseorang yang memiliki minat yang sangat kuat terhadap suatu hal, baik itu benda nyata maupun yang bersifat imajiner. *Otaku* menekuni hobi mereka untuk meraih kebahagiaan dari mengidolakan karakter atau barang-barang yang mereka gemari.

Di Indonesia, *otaku* sering diartikan sebagai sekelompok orang yang menaruh minat pada budaya populer dari negara Jepang. Namun, definisi ini

kelas berbeda dengan konsep *otaku* yang berlaku di Jepang. Meskipun begitu, tidaklah aneh jika penggemar budaya populer Jepang diidentifikasi sebagai *otaku*. Di sana, istilah *otaku* merujuk kepada seseorang yang mendalami suatu bidang secara mendalam, dan maknanya lebih kurang mirip dengan *geek*. Dengan demikian, di Jepang, istilah *otaku* tidak hanya diperuntukkan bagi mereka yang mendalami , *manga*, *game*, atau budaya populer Jepang, melainkan dapat mencakup berbagai bidang lainnya (Prihastuti & Handoyo, 2014).

Jurnal elektronik yang dirilis oleh Nomura Research Institute, sebuah perusahaan konsultasi informasi teknologi besar di Jepang, mengelompokkan *otaku* ke dalam 12 bidang, yakni: *manga*, *idols*, *games*, komputer, peralatan audio-visual, peranti telekomunikasi, otomotif dan robotika, perjalanan, fashion, kamera, kereta api, dan (Handaningtias & Agustina, 2017). Penulis memfokuskan penelitian pada bidang yang digeluti oleh *otaku*, yakni *idols*. *Otaku idols* adalah tipe *otaku* yang menyukai *idol* grup Jepang dan sejenisnya.

Menjadi seorang *otaku* dan menghabiskan banyak waktu untuk mengejar hobi tentu merupakan suatu pilihan hidup yang dapat dipengaruhi oleh dorongan dari orang-orang terdekat, terutama keluarga. Dalam keluarga di mana salah satu anggotanya memilih jalur *otaku*, ada kecenderungan memberikan akses yang besar terhadap hiburan seperti televisi dan internet, memungkinkan anggota keluarga tersebut mendapatkan konten sesuai keinginan mereka. Namun, hal ini juga dapat berdampak pada interaksi dalam keluarga, baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya. Kendali untuk

membatasi jenis hiburan yang masuk pun menjadi sulit diatur. Jika filter tersebut tidak efektif, dan anggota keluarga merasa bahwa hiburan tersebut telah menjadi bagian penting dari hidup mereka, termasuk bagi *otaku* yang merasa bahwa itu adalah zona nyaman mereka, maka pintu bagi gaya hidup *otaku* akan terbuka lebar.

Otaku merupakan remaja, baik laki-laki maupun perempuan, yang umumnya berusia antara 15-29 tahun (Handaningtias & Agustina, 2017). Bahkan ketika mereka telah memasuki tahap dewasa, *otaku* masih tetap tertarik pada tontonan kartun, yang sebenarnya ditujukan untuk anak-anak. Bagi masyarakat awam yang belum memahami konsep *otaku*, kegiatan ini mungkin terlihat sulit dipahami. Kesulitan seorang *otaku* dalam menyampaikan makna kepada lingkungannya menyebabkan berbagai pandangan muncul mengenai *otaku*. Di mata beberapa orang, *otaku* dianggap sebagai mereka yang tidak mampu melewati tahap-tahap kehidupan sosial. Hal ini dapat membuat *otaku* semakin menutup diri dari lingkungannya, fokus pada dunia , *manga*, atau *game* sebagai bentuk pelarian dari kekecewaan terhadap interaksi sosial yang kurang berhasil. Dengan demikian, proses komunikasi dan interaksi sosial para *otaku* cenderung terhambat dan dianggap gagal oleh beberapa pihak (Pratama & Adim, 2022).

Meskipun fanatisme *otaku* di Indonesia tidak sama dengan fanatisme *otaku* di Jepang, kondisi sosial di masyarakat Indonesia yang semakin kurang peduli satu sama lain dapat menjadi pemicu untuk pertumbuhan fanatisme yang terus berkembang. Pertumbuhan fanatisme yang tak terkendali dapat menghasilkan

obsesi *otaku* terhadap dunianya, menyebabkan mereka cenderung menutup diri karena merasa tidak sesuai dengan kondisi sosial di sekitarnya.

Menjadi seorang *otaku* di tengah budaya Indonesia yang dipenuhi dengan interaksi langsung antarsesama manusia merupakan suatu tantangan tersendiri. *Otaku* yang pada dasarnya memilih untuk fokus pada kesenangannya dan berusaha menggunakan sumber daya yang dimilikinya untuk memuaskan hobi, dihadapkan pada tuntutan untuk beradaptasi dengan budaya yang telah lama hadir dalam struktur sosial di tempat tinggal mereka. Tantangan ini menjadi lebih kompleks, terutama ketika seorang *otaku* harus menjalani kehidupan di tengah kota seperti Jakarta, di mana budaya interaksi sangat kuat (Handaningtias & Agustina, 2017).

Para *otaku* di kota Jakarta umumnya memilih untuk membuat atau bergabung dengan *fanbase* atau komunitas yang memiliki visi dan misi yang sejalan mengenai kegemaran mereka terhadap budaya populer Jepang. Salah satu komunitas tersebut adalah *Jakarta Japan Lunatic Club* yang merupakan suatu komunitas di Universitas Negeri Jakarta. Komunitas ini merupakan wadah bagi para mahasiswa Universitas Negeri Jakarta untuk menyalurkan hobi dan kegemaran mereka terhadap budaya Jepang.

Kemunculan komunitas ini didasarkan pada minat terhadap budaya Jepang, yang menyediakan segala bentuk kebutuhan *otaku*, mulai dari obrolan kelompok tentang atau *idol group*, hingga seringnya diadakannya Japan Matsuri atau festival budaya Jepang yang disatukan dengan budaya Indonesia,

menciptakan sebuah dilema baru. Di satu sisi, *otaku* diundang untuk berinteraksi dengan berbagai lapisan masyarakat yang memiliki minat yang berbeda, tetapi memiliki akses untuk masuk dan berusaha berkomunikasi dengan para *otaku*. Namun, di sisi lain, hal ini dapat memperkuat eksistensi *otaku* untuk berinteraksi secara internal, karena mereka meyakini bahwa hanya sesama *otaku* yang benar-benar dapat memahami hasrat, perasaan, dan keinginan mereka. Inilah tempat di mana para pelaku memilih, mengevaluasi, menahan, merangkai kembali, dan mengubah makna untuk memahami konteks tempat mereka dan tujuan dari tindakan-tindakan mereka (Littlejohn & Foss, 2012).

Mendapatkan pengakuan atau pemahaman dari lingkungan sekitar bukanlah pencapaian yang dapat diperoleh oleh setiap *otaku*. Namun, jika mampu mendapatkan pengakuan dari lingkungan sekitar dan dapat menyampaikan makna di balik eksistensi *otaku* mereka, maka *otaku* tersebut memiliki potensi untuk menggali sisi positif yang ada dalam diri mereka. Hal ini dapat berakibat pada pembentukan konsep diri mereka yang lebih positif dan membangun.

Konsep diri merujuk pada pandangan yang dimiliki seseorang tentang batasan, kelebihan, dan kekurangan yang ada pada dirinya sendiri. George Herbert Mead menjelaskan konsep diri sebagai persepsi, penilaian, dan perasaan yang timbul pada individu sebagai hasil dari interaksi sosial (Hartanti, 2018). Setelah banyak berinteraksi dan seseorang mampu mengenali kelebihan serta kekurangannya, terutama ketika dia dapat mengarahkan tindakannya, maka konsep diri yang positif dapat berkembang dalam dirinya. Sebaliknya,

jika seseorang tidak menyadari aspek-aspek yang menjadi kelebihan atau kekurangannya, kemungkinan besar konsep diri yang berkembang akan cenderung negatif.

Konsep diri merupakan landasan yang digunakan oleh setiap individu dalam menjalani kehidupan sosial dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Keberhasilan seseorang dalam bertahan dan beradaptasi dalam lingkungan sosialnya dipengaruhi oleh sejauh mana penyesuaian konsep diri terjadi. Jika penyesuaian konsep diri berhasil, akan muncul kepercayaan diri yang mendukung keberhasilan individu menjadi bagian integral dari lingkungan tersebut. Sebaliknya, jika penyesuaian itu gagal, individu tersebut mungkin mengalami hambatan atau kegagalan dalam berintegrasi dengan lingkungan sekitarnya.

Konsep diri mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan bertingkah laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki (Sari, 2021). Konsep diri adalah faktor kunci yang akan membimbing setiap individu dalam menjalani kehidupan sosial dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Keberhasilan seseorang dalam menghadapi dinamika lingkungan sosial, yang bisa diibaratkan sebagai "kolam" tempat kita berada, sangat dipengaruhi oleh sejauh mana individu dapat menyesuaikan konsep dirinya. Jika penyesuaian konsep diri berjalan dengan baik, maka rasa percaya diri akan muncul, memberikan dukungan penting untuk berhasil berintegrasi dalam lingkungan tersebut. Namun, jika penyesuaian tersebut

mengalami kegagalan, individu cenderung mengalami hambatan atau bahkan kegagalan dalam menjadi bagian dari lingkungan sosialnya.

Konsep diri dan interaksionisme simbolik merupakan dua teori yang saling berkaitan. Menurut LaRossan & Reitzes, individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain dan konsep diri membentuk motif yang penting untuk perilaku (West & Turner, 2013). Dalam teori interaksionisme simbolik, George Herbert Mead menyajikan tiga poin kunci dalam proses pembentukan konsep diri, yakni pikiran (*mind*), diri sendiri (*self*), dan masyarakat (*society*). Ketiga konsep ini menjadi landasan utama dalam pembentukan konsep diri seseorang, dengan masing-masing memiliki tingkat pengaruh yang berbeda terhadap individu. Pikiran berperan dalam membentuk konsep diri di dalam alam bawah sadar individu. Konsep diri sendiri lebih mendalam, mencakup aspek yang terlihat dari karakter fisik seseorang.

George Herbert Mead (Rakhmat, 2012) juga membahas konsep masyarakat sebagai *Significant Other* dan *Reference Group*. *Significant Other* merujuk kepada orang-orang terdekat yang memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Mead menyatakan bahwa dalam perkembangannya, seseorang akan menilai dirinya sendiri secara keseluruhan berdasarkan pandangan orang lain terhadap dirinya, atau dengan kata lain, ia mengevaluasi dirinya sesuai dengan persepsi orang lain. Pandangan terhadap keseluruhan diri ini disebut sebagai *Generalized Other*.

Selain itu, Mead memperkenalkan konsep *Reference Group* atau kelompok rujukan. Kelompok ini adalah kelompok yang memiliki ikatan emosional dengan seseorang dan berpengaruh dalam pembentukan konsep diri. Melalui observasi terhadap *Reference Group*, seseorang dapat membimbing perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan karakteristik kelompok tersebut (West & Turner, 2013).

Dengan berkembangnya konsep diri pada *otaku*, dapat terbentuk dua arus utama. Pertama, munculnya keyakinan dan kepercayaan diri yang kuat pada peran sosial *otaku*. Sebaliknya, ada kemungkinan timbulnya rasa ketidakyakinan terhadap diri sendiri yang cenderung menumbuhkan sikap pesimis dan minder dalam berinteraksi dalam kehidupan sosial *otaku*.

Pada penelitian sebelumnya yang berjudul "Konsep Diri *Otaku* di Kota Serang" membahas tentang salah satu jenis *otaku* yang cukup populer yaitu dan tidak membahas tentang proses pembentukan konsep diri secara mendalam sehingga dengan latar belakang tersebut, penulis memilih judul penelitian "**Konsep Diri Mahasiswa *Otaku* Pada Komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club* di Universitas Negeri Jakarta**".

B. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana konsep diri mahasiswa *Otaku* pada Komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club* sebagai penggemar budaya Jepang.
2. Faktor yang menghambat interaksi mahasiswa *Otaku* pada Komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club* terhadap masyarakat umum.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut maka dirumuskan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana konsep diri mahasiswa *Otaku* pada Komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club* sebagai penggemar budaya Jepang?
2. Apa faktor yang menghambat interaksi mahasiswa *Otaku* pada Komunitas *Jakarta Japan Lunatic Club* terhadap masyarakat umum?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana proses interaksi simbolik dapat membentuk konsep diri seseorang. Interaksi yang terjadi dalam lingkungan *otaku*, yang melibatkan aspek-

aspek seperti pikiran (*mind*), diri sendiri (*self*), dan masyarakat (*society*), diharapkan dapat membentuk konsep diri pada individu *otaku* tersebut.

b. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjelaskan tentang salah satu dari teori komunikasi dan bagaimana penerapan dari teori tersebut dalam kehidupan sehari-hari bagi mahasiswa ilmu pengetahuan sosial. Selain itu, diharapkan penelitian ini mampu memberikan pemahaman dan wawasan kepada semua pembaca tentang bagaimana pembentukan konsep diri pada seseorang dan peran *otaku* yang merupakan salah satu bentuk kegemaran yang diorganisir menjadi komunitas dan bagaimana interaksi anggota terhadap masyarakat umum.

