

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi digital modern seperti saat ini, perkembangan jenis-jenis hiburan menjadi beraneka ragam. Perkembangan dunia hiburan itu terjadi secara pesat di berbagai belahan dunia, tak terkecuali di Indonesia. Perkembangan tersebut membuat media masa dan media sosial semakin berlomba-lomba untuk menampilkan acara-acara yang menarik perhatian para pemirsa, salah satu bentuk hiburan itu adalah *anime*.

*Anime* (アニメ) (baca: a-ni-me, bukan a-nim) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana a, ni, me (アニメ) yang merupakan abreviasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut tayangan animasi (Wulansuci, 2010). Sebagai sebuah budaya populer, *anime* memiliki jangkauan yang luas, baik dalam tema ceritanya maupun untuk minat penontannya yang mulai dari anak-anak sampai orang

dewasa. Dalam perkembangannya, *anime* telah digunakan oleh animator-animator Jepang untuk mengeksplorasi berbagai macam gaya, ide cerita, serta tema, dari yang ditunjukkan untuk anak-anak, remaja hingga dewasa (Soselisa, 2012).

Perkembangan *anime* saat ini di Indonesia sangat pesat, muncul di Indonesia pada tahun 1990-an yaitu saat televisi swasta Indonesia banyak menayangkan *anime*. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penayangan *anime* sejak tahun 1990-2003 seperti Doraemon, Pokemon, Digimon, Rouruni Kenshin, dll. Namun, saat ini pecinta *anime* dapat menonton *anime* secara *online* atau mengunduhnya dari internet. Banyak bermunculan situs-situs internet yang dibuat untuk mengunduh *anime*, sehingga memudahkan pecinta *anime* untuk menikmati *anime* yang ada pada saat ini. Saat ini *anime* begitu banyak digemari oleh masyarakat Indonesia, khususnya di kalangan remaja dan ini menjadi bukti bahwa pengaruh *anime* tidak bisa dipandang sebelah mata (Venny, 2018). Tidak bisa dipandang sebelah mata dalam artian bahwa pengaruh *anime* bukan hanya sebatas hiburan belaka tetapi apabila seseorang telah ketergantungan terhadap *anime* maka akan berdampak kepada banyak aspek dalam kehidupan, dalam hal ini salah satu dampaknya adalah komunikasi interpersonal dengan orang lain menjadi tidak baik.

Melihat bentuk komunikasi dalam perilaku yang ditunjukkan sebagai akibat dari ketergantungan terhadap *anime* diantaranya adalah kecanduan menonton, berfikir imajinatif, menjadi fanatisme, memiliki jumlah teman yang sedikit, waktu banyak terbuang akibat terlalu banyak menonton *anime*, cenderung menutup diri dari

interaksi sosial. Dari penelitian yang dilakukan Naufal (2015) di komunitas pecinta *anime* Surakarta, perilaku komunikasi antar pribadi para pecinta *anime* ini cenderung aneh. Aneh dalam artian bahwa pecinta *anime* ini sebelum memulai berkomunikasi dengan orang lain di sekitarnya, mereka cenderung sudah memulai perang batin di dirinya sendiri. Seperti memutuskan topik apa yang akan dibicarakan dengan lawan bicaranya, hingga *feedback* yang akan diberikan lawan bicaranya ketika berkomunikasi dengan dirinya. Benar dikatakan bahwa karakteristik pecinta *anime* cenderung ke individu yang anti sosial, yang tidak mudah berbaur dengan lingkungan sekitar disebabkan individu tersebut begitu nyaman dengan dunia nya sendiri.

Dio (2018) mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kalangan remaja di kota Bandung mengatakan bahwa *anime* mempengaruhi perilaku remaja menjadi konsumtif, remaja mengikuti gaya berpakaian (*harajuku*) dan membuat hubungannya menjadi anti sosial. Kecintaan dan kegemaran seseorang terhadap *anime* sering kali membuat para penggemar menunjukkan perilaku-perilaku tertentu. Penggemar *anime* seringkali berfantasi, meniru apa yang ia dapatkan dari menonton *anime* dan kemudian memunculkan perilaku imitasi, perilaku imitasi adalah perilaku yang dihasilkan seseorang dengan mencontoh individu lain melakukan sesuatu, baik dalam wujud penampilan, sikap, tingkah laku, dan gaya hidup individu yang ditiru (Venny, 2018).

Pada wawancara yang penulis lakukan kepada salah satu pencinta *anime* di Yogyakarta yang berinisial SY berusia 21 tahun pada hari minggu 14 Oktober 2018

yang bertempat di Gonjen, Kasihan, Bantul. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan, SY mengatakan bahwa menonton *anime* sudah menjadi kegiatan rutin yang dilakukan untuk mengisi waktu luang dan kebiasaan menonton *anime* ini sudah SY lakukan semenjak menduduki bangku SMA. SY mengatakan bahwa *anime* sudah menjadi begitu penting bagi dirinya dan *anime* telah menjadi rutinitas untuk mengisi waktu luangnya dan waktu yang dihabiskannya untuk menonton *anime* paling sedikit enam jam dalam satu hari dan bahkan lebih, sebagian besar waktu luang SY dihabiskan untuk menonton *anime*. SY mengatakan bahwa ia pernah tiga hari tidak tidur demi menyelesaikan menonton drama *anime* di laptopnya, dan sering kali ia meninggalkan kuliahnya untuk menonton *anime*, bahkan yang paling ekstrem SY pernah tiga hari tidak pulang ke rumah untuk menonton *anime* di warnet. Selanjutnya SY menyampaikan bahwa waktu interaksi dengan teman tidaklah begitu banyak, hanya sesekali berinteraksi dan itu dilakukannya secara seperlunya saja. Setelah itu SY menyampaikan bahwa jumlah temannya di kampus sangat terbatas, dan terkadang ketika waktu kuliah kosong SY menyempatkan menonton *anime* lewat *gadgetnya* dan sangat jarang berinteraksi dengan teman, tidak layaknya kebanyakan orang yang ketika di kampus bercerita dan kumpul bersama temannya.

Karakteristik seseorang yang mengalami kecanduan menurut *World Health Organizations* (WHO) menetapkan seseorang yang kecanduan atau ketergantungan game atau *game disorder* kedalam versi terbaru *International Statistical Classifications of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama

kalinya. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebutkan bahwa kecanduan game merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan/ketergantungan, yaitu adanya perilaku berpola dengan karakteristik sebagai berikut. Pertama, adanya gangguan kontrol untuk melakukan aktivitas tersebut (tidak dapat mengendalikan diri). Kedua, lebih memprioritaskan aktivitas tersebut dibandingkan dengan aktivitas yang seharusnya lebih diutamakan. Ketiga, intensitasnya semakin meningkat dan berkelanjutan meskipun ada konsekuensi atau dampak negatif yang dirasakan. Keempat, perilaku berpola tersebut menyebabkan gangguan yang bermakna pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, dan area penting lainnya. Kelima, pola tersebut sudah berlangsung selama 12 bulan ([www.depkes.go.id](http://www.depkes.go.id)).

Berdasarkan teori diatas adapun bentuk ketergantungan *anime* partisipan SY dalam bentuk merasa ada yang kurang jika dalam satu hari tidak baca komik atau nonton *anime*, merasa gelisah, merasa candu, dan apapun caranya dalam sehari SY tetap baca komik atau nonton *anime* (tidak bisa mengontrol diri). SY lebih mempriorotaskan *anime* ketimbang kumpul dengan teman, dan malas untuk berkomunikasi dengan orang lain. Berikutnya, hampir 24 jam menghabiskan waktu (dengan rata-rata lebih dari 5 jam dan berulang) dalam satu hari untuk baca komik atau nonton *anime*, dan berdampak pada nilai kuliah yang buruk. Selain itu SY individu yang tertutup, suka menyendiri, sulit untuk mengekspresikan emosi yang dirasakan, jarang berkomunikasi dengan orang lain dan jarang berangkat kuliah. Selanjutnya, SY menyukai *anime* semenjak masa SMA (8 tahun).

Melihat kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan SY diatas adapun bentuk komunikasi interpersonalnya akan dijelaskan dalam beberapa aspek yang ada dalam komunikasi interpersonal. Pertama aspek keterbukaan, malas untuk mengenalkan diri terlebih dahulu ketika berkenalan dengan orang lain, tertutup dalam berkomunikasi dengan orang lain, tidak mau dan tidak percaya menceritakan masalah pribadi, tidak suka jika urusannya dibantu oleh orang lain. Kedua aspek empati, SY tidak suka memberikan perhatian kepada orang lain, tidak menjaga perasaan orang lain (meninggalkan orang lain ketika bercerita), tidak memahami keinginan orang lain (ketika diminta pertolongan). Ketiga aspek sikap mendukung, tidak suka memberikan dukungan kepada orang lain, dan tidak suka memberikan penghargaan kepada orang lain. Keempat aspek sikap positif, memilih diam ketika berbeda pendapat dengan orang lain walaupun terkadang SY juga berdebat mempertahankan pendapat, tidak berpikiran positif dan curigaan kepada orang lain. Kelima aspek kesetaraan, SY menghargai keberadaan dan pentingnya orang lain, menempatkan diri setara dengan orang lain atau mengakui kedua belah pihak sama-sama berharga hanya sebatas pemikiran saja. Memang tidak semua remaja yang mengalami ketergantungan *anime* memiliki komunikasi interpersonal yang negatif, namun dalam penelitian ini penulis ingin melihat gambaran komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*.

Sementara itu penulis juga melakukan wawancara kepada HS dan ZH selaku teman dekat SY yang berasal dari satu daerah dan satu kontrakan dengan SY. Kedua

informan mengatakan bahwa SY orang yang tertutup, tidak pernah bercerita dan berbagi perasaan kepada teman, jarang berkomunikasi, hal itu dikarenakan SY hanya menghabiskan waktunya dikamar untuk baca komik atau nonton *anime*. Selanjutnya SY tidak pernah memberikan perhatian, cuek, tidak pernah mengungkapkan perhatian ketika teman terkena musibah, tidak bisa menjaga perasaan orang lain, tidak memperdulikan nasehat orang lain, susah untuk menolong orang lain, tidak pernah memberikan dukungan dan penghargaan kepada teman (motivasi atau dukungan), marah jika di nasehati dan tidak bisa di kritik, SY menghargai keberadaan dan pentingnya orang lain, menempatkan diri setara dengan orang lain atau mengakui kedua belah pihak sama-sama berharga hanya sebatas asumsi belaka.

Jika melihat bentuk komunikasi dalam perilaku tersebut, lalu bagaimana dengan komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*, yang mana setiap orang dituntut untuk menjalin relasi yang baik dengan orang lain sebagai makhluk sosial. Komunikasi interpersonal remaja yang mengalami ketergantungan *anime* inilah yang menjadi perhatian penulis untuk meneliti hal ini secara mendalam.

Pace (1979) mengemukakan bahwa komunikasi antar pribadi atau *communication interpersonal* merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka di mana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung.

Devito (2011) dalam bukunya komunikasi antar manusia mengartikan “*the process of sending and receiving messages between two person, or among a small group of persons, with some effect and some immediate feedback*”. Komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang, atau di antara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa umpan balik seketika. Selanjutnya, Devito (2011) mengemukakan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas. Mulyana & Gumelar (2013) menyatakan komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal.

Rogers (dalam Nglimun, 2018) mengartikan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi. Komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah proses pertukaran informasi serta pemindahan pengertian antara dua orang atau lebih dari suatu kelompok manusia kecil dengan berbagai efek dan umpan balik (*feedback*).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi antar pribadi adalah proses penyampaian pesan antara dua orang atau kelompok kecil secara langsung baik itu pesan verbal maupun nonverbal sehingga mendapatkan *feedback* secara langsung. Komunikasi antar pribadi adalah komunikasi antar

perorangan dan bersifat pribadi, baik yang terjadi secara langsung ataupun tidak langsung (Ngalimun, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui gambaran komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*.

Perkembangan sosial remaja adalah suatu perubahan progresif organisme dalam konteks ini adalah masa remaja yang telah mengalami masa pubertas, mulai berpikir tentang sekitar atau sekelilingnya (konteks sosial) dan mengekspresikan emosinya dalam bentuk tingkah laku. Perkembangan sosial lebih mengarah pada bentuk komunikasi atau hubungan seseorang dengan orang lain (Afandi, 2011). Tugas perkembangan sosial pada remaja, yakni proses menjalin komunikasi atau hubungan dengan orang lain tersebut barangkali menjadi hal yang khas atau berbeda dengan remaja pada umumnya, ketika remaja yang mengalami ketergantungan *anime* justru sangat sedikit berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain, individualis, dan apatis. Mengingat bahwa menjalin komunikasi dengan orang lain tentu saja membutuhkan waktu interaksi yang memadai, dan terutama tidak individualis. Maka dalam hal ini mengundang pertanyaan bagaimana remaja yang mengalami ketergantungan *anime* menjalin komunikasi dengan orang lain.

Menurut Hurlock (1999), adapun tugas perkembangan remaja adalah mencapai pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya yang berbeda jenis kelamin sesuai dengan keyakinan dan etika moral yang berlaku di masyarakat, mencapai perilaku sosial yang mandiri dan bertanggung jawab, remaja dituntut untuk dapat berkerjasama dengan orang lain. Tugas perkembangan sosial remaja, yakni

mencapai pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya yang berbeda jenis kelamin tersebut barangkali menjadi hal yang khas atau berbeda dengan remaja pada umumnya, ketika remaja yang mengalami ketergantungan *anime* justru sangat sedikit berkomunikasi dengan orang lain. Mengingat bahwa mencapai pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya yang berbeda jenis kelamin tentu saja membutuhkan waktu interaksi yang memadai, dan terutama tidak individualis. Maka dalam hal ini mengundang pertanyaan bagaimana remaja yang mengalami ketergantungan *anime* mencapai pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya yang berbeda jenis kelamin.

Pada masa remaja hubungan remaja dengan teman sebaya mempunyai arti yang sangat penting. Jean Piaget & Harry Stack Sullivan menekankan bahwa melalui hubungan teman sebaya remaja belajar tentang hubungan timbal balik yang seimbang. Mereka juga mempelajari secara aktif kepentingan dan perspektif teman sebaya dalam rangka memuluskan integritas dirinya dalam aktivitas teman sebaya yang berkelanjutan (Deswita, 2006). Tugas perkembangan sosial pada remaja, yakni belajar tentang hubungan timbal balik yang seimbang dengan orang lain, hal tersebut barangkali menjadi hal yang khas atau berbeda dengan remaja pada umumnya, ketika remaja yang mengalami ketergantungan *anime* justru sangat sedikit berinteraksi dengan orang lain. Mengingat bahwa belajar tentang hubungan timbal balik yang seimbang dengan orang lain tentu saja membutuhkan waktu interaksi komunikasi yang memadai, dan terutama tidak individualis. Maka dalam hal ini mengundang

pertanyaan bagaimana remaja yang mengalami ketergantungan *anime* belajar tentang hubungan timbal balik yang seimbang dengan orang lain.

Kecanduan atau ketergantungan *anime* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan atau ketergantungan, salah satunya adalah *anime addiction*. *Anime* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan atau ketergantungan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Adapun dampak orang yang mengalami ketergantungan berdasarkan hasil penelitian Cao & Su (2006) pada siswa yang mengalami adiksi internet di Korea menunjukkan bahwa siswa dengan adiksi internet game dengan mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, berkesperimen dan lebih memilih keputusan sendiri. Maka tidak heran jika anak dapat mengalami adiksi game karena pengaruh dari kekuatan game. Selain itu dampak negatif yang timbul dari hasil bermain game seperti kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir (Syahrani, 2015).

Perkembangan sosial dan emosional pada masa remaja berkaitan sangat erat. Baik pengaturan emosi (berada dalam kendali emosi), hubungan ekspresi emosi (komunikasi efektif tentang emosi) diperlukan bagi keberhasilan komunikasi interpersonalnya. Selanjutnya, kemajuan perkembangan kognitif meningkatkan

kualitas komunikasi interpersonal karena membuat remaja mampu memahami dengan lebih baik keinginan, kebutuhan, perasaan, dan motivasi orang lain (Oswalt, 2010). Tugas perkembangan sosial remaja, baik itu pengaturan emosi, hubungan ekspresi emosi begitu diperlukan bagi keberhasilan komunikasi interpersonal pada remaja, namun hal tersebut barangkali menjadi hal yang khas atau berbeda dengan remaja pada umumnya, ketika remaja yang mengalami ketergantungan *anime* justru sangat sedikit berkomunikasi dengan orang lain. Mengingat bahwa pengaturan emosi, hubungan ekspresi emosi sangat diperlukan bagi keberhasilan komunikasi interpersonal pada remaja, tentu saja membutuhkan waktu komunikasi yang memadai, dan terutama tidak individualis.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk memahami bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*. Penulis tertarik karena komunikasi interpersonal merupakan langkah awal untuk terjalinnya hubungan yang akrab atau hubungan yang harmonis dengan orang lain. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena belum ada penelitian sebelumnya yang meneliti secara detail mengenai komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*. Penelitian ini unik karena yang diteliti adalah komunikasi interpersonal pada remaja, dan penelitian sebelumnya hanya meneliti interaksi sosial pada komunitas-komunitas pecinta *anime* saja. Mengacu pada hal tersebut, peneliti ingin memahami bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*?

## **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka penulis ingin memahami bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*.

## **C. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Penelitian**

- a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih bagi ilmu Psikologi khususnya pada bidang psikologi sosial, dan berkaitan dengan komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*.
- b. Secara praktis penelitian ini menambah wawasan penulis mengenai Komunikasi Interpersonal Pada Remaja yang Mengalami Ketergantungan *Anime*, untuk selanjutnya dijadikan acuan dalam bersikap dan berperilaku.