GAMBARAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA REMAJA YANG MENGALAMI KETERGANTUNGAN *ANIME*

NASKAH PUBLIKASI



*Oleh:*

*Ridhoillah Endrizatta*

*14081185*

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2019

GAMBARAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA REMAJA YANG MENGALAMI KETERGANTUNGAN *ANIME*

Ridhoillah Endrizatta1, Dr. Sri Muliati Abdullah, M.A Psikolog2, Juwandi, M.Si3

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

ridhoillahendrizatta95@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan ingin mengetahui gambaran komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*. Metode dalam penelitian ini adalah Metodologi Penelitian Kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus, dengan metode pengumpulan data wawancara dan observasi. Partisipan dalam penelitian ini adalah 2 remaja laki-laki yang mengalami ketergantungan *anime*. Hasil penelitian menunjukkan partisipan SY dan AH tidak mau mengenalkan diri terlebih dahulu kepada orang lain, individu yang tertutup, tidak percaya menceritakan masalah pribadi kepada teman, tidak perhatian, tidak menjaga perasaan orang lain, sulit untuk memberikan pertolongan, sulit untuk memberikan dukungan dan penghargaan kepada orang lain, sulit untuk menerima perbedaan pendapat. Partisipan SY dan AH mengakui pentingnya orang lain dan menempatkan diri setara dengan orang lain hanya sebatas asumsi belaka.

Kata kunci: Komunikasi Interpersonal, Remaja, Ketergantungan *anime*.

*INTERPERSONAL COMMUNICATION DESCRIPTION IN ADOLESCENTS WHO HAVE ANIME DEPENDENCE*

Ridhoillah Endrizatta1, Dr. Sri Muliati Abdullah, M.A Psikolog2, Juwandi, M.Si3

*University of Mercu Buana Yogyakarta*

ridhoillahendrizatta95@gmail.com

*ABSTRACT*

 *This study aims to describe the picture of interpersonal communication in adolescents who experience anime dependence. The method in this study is Qualitative Research Methodology using a case study approach, with methods of collecting data on interviews and observations. The participants in this study were 2 teenage boys who experienced anime dependence and 4 informants. The results showed that SY and AH participants experienced problems in interpersonal communication, namely not wanting to introduce themselves to others, closed individuals, not believing in telling personal problems to friends, not caring, not maintaining the feelings of others, difficult to accept differences of opinion. SY and AH participants recognize the importance of others and put themselves on par with others is only a mere assumption.*

*Keywords: Interpersonal Communication, Adolescents, Anime Depedency.*

**PENDAHULUAN**

 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 abrevasi dari kata *animation* dalam bahasa inggris yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut tayangan animasi (Wulansuci, 2010). Sebagai sebuah budaya popular, *anime* memiliki jangkauan yang luas, baik dalam tema ceritanya maupun untuk minat penontonnya 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 ditunjukan 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).

 Karakteristik seseorang yang megalami 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.*

 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 ketergentungan *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 (Syahran, 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.

**Komunikasi Interpersonal**

 Menurut Mulyana & Gumelar (2013) komunikasi interpersonal merupakan suatu proses komunikasi yang ber-*setting* pada objek-objek sosial untuk mengetahui pemaknaan suatu stimulus yang berupa infomasi atau pesan. Maulana & Gumelar (2013) mendefenisikan komunikasi interpersonal sebagai penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik. Suranto (2011) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menagkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.

 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.

 Menurut Jhonson (dalam Ngalimun, 2018) secara luas komunikasi adalah setiap bentuk tingkah laku seseorang baik verbal maupun nonverbal yang ditanggapi oleh orang lain. Setiap bentuk tingkah laku mengungkapkan perasaan tertentu, sehingga juga merupakan bentuk komunikasi. Sedangkan secara sempit komunikasi diartikan sebagai pesan yang dikirimkan sesorang kepada satu atau lebih penerima dengan maksud sadar untuk mempengaruhi tingkah laku si penerima.

 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 Ngalimun, 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).*

 Agar komunikasi interpersonal yang dilakukan menghasilkan hubungan interpersonal yang efektif dan kerjasama bisa ditingkatkan maka kita perlu bersikap terbuka, sikap percaya, sikap mendukung, dan terbuka yang mendorong timbulnya sikap yang paling memahami, menghargai, dan saling mengembangkan kualitas. Hubungan interpersonal perlu ditumbuhkan dan ditingkatkan dengan memperbaiki hubungan dan kerja sama antara berbagai pihak.

 Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian pesan antara dua orang atau kelompok kecil secara langsung baik itu pesan verbal maupun nonverbal sehingga mendapatkan *feedback* secara langsung. Selanjutnya komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar perorangan dan bersifat pribadi, baik yang terjadi secara langsung ataupun tidak langsung. Komunikasi interpersonal ini terjadi ketika seseorang mengirimkan stimuli (biasanya simbol-simbol verbal) untuk mengubah tingkah laku orang lain dalam sebuah persitiwa komunikasi. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara tatap muka yang dapat dilakukan secara verbal maupun nonverbal, dan juga komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau sekelompok kecil yang bersifat langsung dengan melibatkan kontak pribadi sehingga tercipta komunikasi yang mendalam dan efektif.

**Aspek-aspek Komunikasi Interpersonal**

 Menurut Devito (2011) dalam komunikasi interpersonal terdiri dari beberapa aspek, aspek tersebut diantaranya:

1. Keterbukaan (*openness*)

 Memiliki pengertian bahwa dalam komunikasi interpersonal yang efektif, individu harus terbuka pada pasangan yang diajak berinteraksi, kesediaan untuk membuka diri dan memberikan informasi, lalu kesediaan untuk megakui perasaan dan pikiran yang dimiliki, dan juga mempertanggung jawabkannya. Agar komunikasi interpersonal yang dilakukan menghasilkan hubungan interpersonal yang efektif dan kerjasama bisa ditingkatkan, maka kita perlu bersikap terbuka (Ngalimun, 2018).

 Keterbukaan merupakan tindakan seseorang dalam memberikan informasi yang bersifat pribadi kepada orang lain. Informasi yang bersifat pribadi tersebut mencakup aspek sikap atau opini, selera dan minat, pekerjaan atau pendidikan, fisik, keuangan, dan kepribadian. Menurut Lumsden (dalam Johnson, 1986) keterbukaan diri dapat membantu seseorang berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan kepercayaan diri serta hubungan menjadi lebih akrab.

 Keterbukaan merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam interaksi sosial. Individu yang terampil melakukan keterbukan diri mempunyai ciri-ciri memiliki rasa tertarik kepada orang lain dibandingkan mereka yang kurang terbuka, percaya diri sendiri, dan percaya pada orang lain Taylor & Belgrave (dalam Jhonson, 1986).

 Sebagai salah satu aspek penting dalam komunikasi interpersonal, keterbukaan juga perlu bagi remaja, karena masa remaja merupakan periode individu belajar menggunakan kemampuannya untuk memberi dan menerima dalam berhubungan dengan orang lain (Jhonson, 1986).

 Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikasi interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Hal ini tidak berarti bahwa seseorang harus segera membuka semua riwayat hidupnya. Kedua, mengacu pada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan peserta percakapan yang membosankan. Seseorang ingin orang lain bereaksi secara terbuka terhadap apa yang diucapkan. Ketiga, menyangkut kepemilikan perasaan dan pikiran. Terbuka dalam pengertian ini adalah seseorang mampu mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang dilontarkan adalah dari dirinya sendiri dan dapat dipertanggungjawabkan.

2. Empati

 Empati menurut Devito dalam bukunya *Human Communication: The Basic Course (1997), “is so feel the same feelings in the same way as the other person does”.* Empati memungkinkan untuk memahami secara emosional dan intelektual, apa yang sedang dialami orang lain. Tentu saja tidak akan bermakna jika anda tidak mampu mengkomunikasikan pemahaman empatik ini kepada orang lain (Ibrahim & Subandy, 2004).

 Henry Bachrach (dalam DeVito, 2011) mendefenisikan empati sebagai kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu keadaan tertentu, melalui sudut pandang orang lain itu. Bersimpati adalah merasakan bagi orang lain atau merasa ikut bersedih. Sedangkan berempati adalah merasakan sesuatu seperti orang lain yang mengalaminya, berada di perahu yang sama dan merasakan hal yang sama dengan cara yang sama pula.

 Orang yang empatik mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa depan. Seseorang dapat mengkomunikasikan empati secara verbal maupun nonverbal. Secara nonverbal, kita dapat mengkomunikasikan empati dengan memperlihatkan keterlibatan aktif dengan orang lain melalui ekspresi wajah dan gerak gerik yang sesuai, konsentrasi terpusat yang meliputi kontak mata, postur tubuh yang penuh perhatian serta kedekatan fisik, yang terakhir adalah sentuhan yang sepantasnya.

3. Sikap Mendukung *(supportiveness)*

 Komunikasi interpersonal akan efektif apabila dalam diri seseorang ada perilaku *supportiveness.* Maksudnya, satu dengan yang lainnya saling memberikan dukungan terhadap pesan yang disampaikan. Sikap mendukung adalah sikap yang mengurangi sikap *defensive* dalam berkomunikasi yang dapat terjadi karena faktor-faktor personal seperti ketakutan, kecemasan, dan lain sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal akan gagal, karena orang *defensive* akan lebih banyak melindungi diri sendiri dari ancaman yang ditanggapi dalam komunikasi dibandingkan memahami orang lain.

4. Sikap positif *(positiveness)*

Seseorang mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan sedikitnya dua cara. Pertama, menyatakan sikap positif dan kedua, secara positif mendorong orang yang menjadi teman berinteraksi. Sikap positif mengacu pada dua aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikasi interpersonal dapat terbina jika seseorang memilki sikap positif terhadap diri sendiri. Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Berkomunikasi dengan orang yang tidak menikmati interaksi, tentu akan mengganggu dan menciptakan reaksi negatif serta membuat komunikasi terputus.

 Sikap positif dapat dijelaskan degan istilah dorongan *(stroking).* Dorongan dianggap begitu penting dalam berinteraksi dengan orang lain. Dorongan positif sama halnya seperti sikap positif, seperti berbentuk pujian atau berbentuk penghargaan, dan terdiri atas perilaku yang biasanya begitu diharapkan, dinikmati, dan dibanggakan. Dorongan positif ini mendukung citra pribadi dan membuat diri merasa lebih baik.

5. Kesetaraan *(equality)*

 Keefektifan komunikasi interpersonal juga ditentukan oleh kesamaan-kesamaan yang dimiliki pelakunya. Seperti nilai, sikap, watak, perilaku, kebiasaan, pengalaman, dan sebagainya (Ngalimun, 2018).

 Setiap situasi, mungkin terjadi ketidaksetaraan. Seseorang mungkin lebih pandai, lebih kaya, lebih tampan atau cantik dari orang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasananya setara. Menurut Carl Rogers, kesetaraan menerima seseorang untuk memberikan peghargaan positif tak bersyarat kepada orang lain. Dalam artian, harus ada pengakuan secara diam-diam jika kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan (saling melengkapi). Dalam suatu hubungan interpersonal yang ditandai dengan kesetaraan, tidak sependapat, dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang ada, bukan sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan nonverbal lain pihak.

 Mengenai penjelasan aspek-aspek komunikasi interpersonal diatas, adapun aspek-aspek komunikasi interpersonal ditandai dengan adanya keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan adanya kesetaraan. Sebab, semua aspek-aspek tersebut sangat penting dalam menopang terjadinya suatu komunikasi interpersonal yang efektif, dalam penelitian ini adalah remaja. Apabila salah satu aspek tersebut tidak lengkap, maka komunikasi interpersonal tidak berjalan dengan efektif. Sebab aspek-aspek tersebut saling terkait satu sama lain dalam komunikasi interpersonal. Aspek-aspek inilah yang menjadi poin penting peneliti untuk meneliti bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime.*

**Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal**

 Lunandi (1994) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, yakni:

1. Citra diri *(self image)*

 Setiap manusia memiliki gambaran tertentu mengenai dirinya sendiri, status sosial, kelebihan dan kekurangan. Gambaran itu menjadi hal penentu bagi caranya berbicara, menjadi penyaring bagi apa yang dilihatnya dan penilaiannya terhadap segala yang berlangsung disekitarnya. Citra diri menentukan persepsi dan ekspresi seseorang. Citra diri yang lemah cenderung akan terlihat pada saat berkomunikasi dengan orang lain, misalkan sulit untuk berbicara bebas, sulit menyatakan isi hati dan pikirannya.

 Keberhasilan komunikasi interpersonal tergantung pada kualitas citra diri yang kita miliki. Bila seseorang memiliki citra diri yang positif, ia akan menjadi lebih terbuka dan menghargai perbedaan dengan orang lain sehingga komunikasi akan terasa lebih menyenangkan.

2. Citra pihak lain *(the image of the others)*

 Citra pihak lain juga sangat menentukan cara dan kemampuan orang untuk berkomunikasi. Umumnya orang lain memiliki gambaran tersendiri tentang diri seseorang dan dengan persepsi gambaran tersebut mereka berkomunikasi. Contohnya, seorang ayah yang memiliki citra anaknya sebagai anak yang nakal, maka ia akan cenderung bertingkah laku otoriter, mengatur, melarang, dan mengharuskan.

3. Lingkungan Fisik

 Tingkah laku manusia berbeda dari suatu tempat dan di tempat yang lain. Setiap tempat memiliki norma tersendiri yang harus dipatuhi. Lingkungan fisik memberikan batasan manusia untuk berperilaku. Seseorang mungkin akan lebih banyak berbisik ketika berada di tempat ibadah, dan lebih suka berteriak ketika berada di rumah sendiri.

4. Lingkungan Sosial

 Lingkungan sosial sangat berperan menentukan tingkah laku dan cara berkomunikasi seseorang. Untuk mencapai komunikasi yang efektif, seseorang harus memiliki kepekaan terhadap lingkungan di mana ia sedang berada, dan mampu membedakan lingkungan yang satu dengan yang lainnya.

5. Kondisi

 Seseorang tidak selamanya berada dalam kondisi yang baik. Secara fisik seseorang terkadang merasa letih dan lesu. Ketika seseorang berada pada kondisi yang penuh semangat, ia akan punya kecenderungan untuk cermat dalam memilih kata-kata, peka terhadap perasaan orang lain yang menerima komunikasi. Selain kondisi fisik, kondisi emosi juga menjadi penentu. Orang yang sedang marah cenderung akan bersikap keras, ucapannya tajam, persepsinya cenderung negatif, dan kurang peduli pada maksud orang lain.

6. Bahasa Tubuh

 Komunikasi tidak hanya dikirimkan atau terkirim melalui kata-kata yang diucapkan, tubuh manusia juga merupakan tempat berkomunikasi. Melalui gerakan tubuh, gerakan mata, ekspresi wajah, kecepatan, dan volume suara, orang lain menafsirkan pesan apa yang dikirimkan lawan bicara kepadanya. Komunikasi dapat terjalin dengan efektif apabila pesan yang dikirimkan secara verbal haruslah diikuti gerakan nonverbal yang tepat. Jika seseorang mengatakan bahwa ia senang bertemu dengan teman lamanya, tetapi ketika berbicara ia menghindari kontak mata langsung dan justru melihat ke sekelilingnya seakan-akan mencari orang lain, berarti orang ini mengirimkan pesan yang bertentangan.

 Mengenai penjelasan diatas, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal adalah citra diri, citra pihak lain, lingkungan fisik, lingkungan sosial, kondisi, dan bahasa tubuh, yang mana poin-poin tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya dalam menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal seseorang.

**Ketergantungan *Anime***

 Ketergantungan terhadap *anime* dipahami sebagai seseorang yang memiliki ketertarikan yang berlebih pada animasi kartun Jepang, dan ketergantungan terhadap *anime* dapat didefinisikan sebagai gambaran mengenai seseorang yang memiliki kecintaan terhadap sesuatu hal dengan tingkat fanatisme yang tinggi. Sebagian besar waktu dihabiskan untuk menonton *anime* dan uang yang dimiliki dihabiskan hanya untuk menyaksikan film *anime* secara berkala sehingga melupakan berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain. Fenomena *anime* merambah berbagai kelompok masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja dan juga orang dewasa (Uliviana & Helmy, 2017).

 Adapun karakteristik seseorang yang mengalami ketergantungan menurut *World Health Organizations* (WHO) dapat dilihat dengan adanya gangguan kontrol untuk melakukan aktivitas tersebut (tidak dapat mengendalikan diri), lebih memprioritaskan aktivitas tersebut dibandingkan dengan aktivitas yang seharusnya lebih diutamakan, intensitasnya semakin meningkat dan berkelanjutan meskipun ada konsekuensi atau dampak negatif yang dirasakan, perilaku berpola tersebut menyebabkan gangguan yang bermakna pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, dan area penting lainnya, dan pola tersebut sudah berlangsung selama 12 bulan ([www.depkes.go.id](http://www.depkes.go.id)).

 Sedangkan dalam jurnal yang ditulis oleh Ken Kitabayashi dan di *release* oleh *Nomura Research Institute* memfokuskan pengertian orang yang ketergantungan *anime* sebagai konsumen yang banyak menghabiskan waktu yang dimiliki untuk menonton *anime* dan uang yang dimilikinya dihabiskan untuk hobi yang digemari dan mereka memiliki ciri-ciri psikologis yang unik (Kitabayashi, 2004). Seseorang yang ketergantungan *anime* memiliki kecenderungan untuk menarik diri dari dunia luar dan memilih mengurung dari kehidupan sosial dan selanjutnya mereka akan terus berdiam diri di dalam rumah(Uliviana & Helmy, 2017).

 Menurut definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang ketergantungan *anime* memiliki ciri-ciri ketertarikan yang luar biasa terhadap animasi kartun khas Jepang, baik itu yang terhadap sesuatu yang memiliki bentuk atau juga yang bersifat *imajiner* dan orang yang ketergantungan *anime* menghabiskan banyak sumber daya yang mereka miliki seperti uang dan waktu hanya untuk memenuhi hasrat mereka untuk *anime.* Orang yang ketergantungan terhadap *anime* dapat didefinisikan sebagai seseorang yang memiliki kecintaan terhadap sesuatu hal dengan tingkat fanatisme yang tinggi.

**Komunikasi Interpersonal Pada Remaja yang Mengalami Ketergantungan *Anime***

 Komunikasi interpersonal merupakan proses penyampaian informasi, pikiran dan sikap tertentu antara dua orang atau lebih yang terjadi pergantian pesan baik secara komunikan maupun komunikator dengan tujuan untuk mencapai saling pengertian, mengenai masalah yang akan dibicarakan yang akhirnya diharapkan terjadi perubahan perilaku (Ngalimun, 2018).

 Melihat bentuk komunikasi dalam perilaku yang ditunjukkan sebagai akibat dari kecintaan 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. Sehingga 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).

 Adapun bentuk komunikasi interpersonal remaja yang mengalami ketergantungan *anime* dapat dilihat dari beberapa aspek yang ada dalam komunikasi interpersonal. Pertama aspek keterbukaan, malas mengenalkan diri terlebih dahulu kepada orang lain, tertutup dalam berkomunikasi dengan orang lain, dan tidak percaya untuk berbagi perasaan kepada orang lain. Kedua aspek empati, tidak suka memberikan perhatian kepada orang lain, tidak menjaga perasaan orang lain, dan tidak memahami keinginan orang lain (ketika diminta pertolongan). Ketiga aspek sikap mendukung, tidak suka memberikan dukungan dan tidak suka memberikan penghargaan kepada orang lain. Keempat aspek sikap positif, diam ketika berbeda pendapat dengan orang lain, tidak berpikiran positif dan curiga terhadap orang lain. Kelima aspek kesetaraan, menghargai keberadaan dan pentingnya orang lain, menempatkan diri setara dengan orang lain atau mengakui bahwa kedua belah pihak sama-sama berharga hanya sebatas pemikiran atau asumsi belaka.

 Melihat bentuk komunikasi dalam perilaku yang ditunjukkan remaja yang mengalami ketergantungan *anime* diatas maka akan menimbulkan pertanyaan seperti apa ia menjalani kesehariannya sebagai seorang remaja dan seperti apa jalinan komunikasi interpersonalnya dengan orang lain, sebab komunikasi interpersonal yang efektif apabila terdapat aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan dalam interaksi komunikasi.

 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?*

 Pertanyaan penelitian merupakan hal yang sangat esensial dalam penelitian kualitatif. Menurut Morse (Creswell, 1997), pertanyaan penelitian dalam penelitian kualitatif merupakan pertanyaan yang bertujuan mengungkap arti pengalaman individu sebagaimana yang dialaminya.

Dalam peneliian ini terbagi dalam dua pertanyaan yaitu, *central questions* dan *sub questions*.

*1. Central questions*

Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*?

*2. Sub questions*

1. Bagaimana gambaran keterbukaan dalam komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*?
2. Bagimana gambaran empati dalam komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*?
3. Bagaimana gambaran sikap mendukung dalam komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*?
4. Bagaimana gambaran sikap positif dalam komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*?
5. Bagaimana gambaran kesetaraan dalam komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*?

**METODE**

 Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor (Moleong, 2008) menjelaskan bahwa metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan suatu data deskriptif yang berupa kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang bisa diamati. Yin (2018) menjelaskan secara umum bahwa studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok jika pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan *how* atau *why*, apabila peneliti hanya memiliki sedikit peluang untuk mengontrol peristiwa-peristiwa yang akan diselidiki, dan bilamana fokus penelitiannya terletak pada fenomena kekinian didalam konteks kehidupan yang nyata. Mulyana (2004) mengatakan bahwa studi kasus merupakan uraian dan penjelasan yang komprehensif mengenai berbagai aspek seseorang, suatu kelompok, suatu organisasi, suatu program, atau suatu situasi tertentu.

 Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Yin (2018), studi kasus digunakan sebagai suatu penjelasan komprehensif yang berkaitan dengan berbagai aspek seseorang, suatu kelompok, suatu organisasi, suatu program, atau suatu situasi kemasyarakatan yang diteliti, diupayakan dan ditelaah sedalam mungkin. Studi kasus menurut Yin (2018) adalah suatu inquisi empiris yang menyelidiki fenomena dalam konteks kehidupan nyata, bila batas-batas antar fenomena dan konteks tak nampak dengan tegas dan dimana multi sumber bukti dimanfaatkan.

 Selanjutnya Yin (2018) menjabarkan beberapa langkah yang mesti dilakukan peneliti dalam penggunaan studi kasus yaitu:

1. Pemilihan kasus dilakukan secara bertujuan dan kasus dapat dipilih peneliti dengan menentukan subjek penelitian
2. Penggumpulan data dilakukan dengan berbagai teknik yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi
3. Analisis data, setelah dan terkumpul peneliti melakukan mengagregasi yaitu proses mengabstraksi hal-hal khusus menjadi pola umum data, mengorganisasi dan mengklarifikasi data menjadi unit-unit yang dapat dikelola.
4. Perbaikan, dalam penelitian studi kasus walaupun data telah terkumpul, hendaknya dilakukan penyempurnaan atau penguatan data baru terhadap kategori yang ditentukan, pengumpulan data baru mengharuskan peneliti untuk kembali ke lapangan untuk membuat kategori baru, dan data baru tidak bisa dikelompokkan di kategori data yang telah ada.
5. Penulisan laporan dalam bentuk naskah, yang mudah dibaca, mendeskripsikan suatu gejala, atau kesatuan sosial secara jelas.

 Penelitian kualitatif dengan metode studi kasus bertujuan untuk mengetahui tentang suatu hal secara mendalam dan menyeluruh. Maka dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode studi kasus untuk mengungkap dan menggambarkan secara mendalam tentang gambaran komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*.

 Batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal, remaja, dan ketergantungan *anime*. Komunikasi interpersonal dapat dijelaskan sebagai proses penyampaian pesan antara partisipan dengan orang lain atau kelompok secara langsung baik itu pesan verbal maupun nonverbal.

 Masa remaja, menurut Mappiare (1996) berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi laki-laki.

 Ketergantungan *anime* dipahami sebagai seseorang yang memiliki ketertarikan yang berlebih pada animasi kartun Jepang, dan ketergantungan terhadap *anime* dapat didefinisikan sebagai gambaran mengenai seseorang yang memiliki kecintaan terhadap sesuatu hal dengan tingkat fanatisme yang tinggi.

 Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *pusposive sampling* yaitu pengampilan sampel disesuaikan dengan tujuan penelitian. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan *sample* sumber data dengan pertimbangan tertentu, dimana partisipan tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin partisipan tersebut sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2009).

 Unit analisis yang akan digunakan adalah secara individual dengan 2 orang partisipan remaja pria berusia 21 & 20 tahun yang memiliki latar belakang ketergantungan *anime* dan harapannya mampu mengetahui gambaran komunikasi interpersonalnya.

 Diluar partisipan utama tersebut terdapat 4 orang informan yang merupakan orang terdekat dan telah mengenal baik partisipan utama. Dalam penelitian ini, informan adalah orang yang memberikan informasi mengenai partisipan utama. Hal ini juga memungkinkan bagi peneliti untuk mengetahui lebih banyak mengenai partisipan. Sehingga dalam penelitian ini jumlah keseluruhan partisipan dan informan adalah 6 orang.

Tabel 1 Profil Partisipan

 Ketergantungan *anime* kedua partisipan SY dan AH berada pada tingkatan *Otaku. Otaku* adalah tingkatan pecinta *anime* yang sudah mampu menghapal banyak judul *anime, manga,* dan alur cerita dalam setiap *anime* dan *manga*. Pada tingkatan ini sudah mulai mengkoleksi semua hal tentang *anime*, seperti aksesoris, pakaian dan lain sebagainya.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identitas  | Partisipan  |  |
|  |  I |  II |
| Nama (inisial)Usia Jenis kelaminPendidikan Lama menyukai *anime* | SY21Laki-lakiMahasiswa8 Tahun  | AH20Laki-lakiMahasiswa7 Tahun  |

Tabel 2 Profil Informan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  | I | II | III | IV |
| Nama (inisial)Usia Jenis kelaminHubungan dengan partisipan |  ZH23Laki-lakiSahabat kecil222 | HS22Laki-lakiTeman dekat  | GCM22Laki-lakiTeman dekat | MGR20 Laki-lakiTeman dekat  |

*Keterangan: Informan I&II (informan partisipan SY) dan Informan III&IV (informan partisipan AH).*

 Dari deskripsi *setting* penelitian, peneliti akan mengupas terlebih dahulu latar belakang partisipan, kemudian memberikan pertanyaan sampai peneliti menemukan permasalahan komunikasi interpersonal atas ketergantungannya terhadap *anime*. Penelitian ini akan dilakukan di kediaman partisipan atau tempat yang telah disepakati. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan wawancara selama penelitian. Proses wawancara dilaksanakan ditempat yang disepakati bersama dilakukan secara tatap muka namun tidak begitu ramai, agar partisipan mampu dengan leluasa menjawab setiap pertanyaan yang peneliti ajukan. Ketika akan melakukan proses wawancara pada partisipan, sebelumnya peneliti membuat kesepakatan waktu dan tempat untuk bertemu.

 Teknik penggumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Pada penelitian kali ini, peneliti memilih jenis penelitian kualitatif maka data yang diperoleh haruslah mendalam, jelas dan spesifik. Selanjutnya dijelaskan oleh Sugiyono (2009) bahwa pengumpulan data dapat diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan atau triangulasi. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam dan observasi.

 Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara langsung atau tatap muka dengan partisipan penelitian, dengan model wawancara semi terstruktur. Pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan merupakan merupakan wawancara yang bersifat terbuka, yang disesuaikan dengan suasana pada saat wawancara yang telah dirancang sebelumnya (Moleong, 2008). Dalam penelitian ini adapun yang akan diungkap dari wawancara yakni, bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime*.

 Pedoman wawancara yang telah dibuat kemudian diuji validitasnya melalui *professional judgment*, yaitu dengan melakukan konsultasi pertanyaan-pertanyan yang telah dibuat kepada dosen ahli. Dalam proses *professional judgment* peneliti mendapatkan persetujuan sehingga dapat langsung turun ke lapangan untuk melakukan penelitian. Berikut ini beberapa tahapan *professional judgment* yang peneliti lakukan:

 Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang digunakan sebagai tolak ukur untuk mengungkap aspek-aspek dalam komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime.*

 Peneliti melakukan *professional judgment* dengan dosen ahli, melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah peneliti buat untuk mengukur validasi dari pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada partisipan.

 Setelah disetujui, peneliti melakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat dan lengkap. Pengambilan data melalui wawancara disimpan dalam alat perekam, dan selanjutnya dicatat dalam bentuk verbatim.

 Moleong (2008) menyatakan, cara melaksanakan pengamatan terdiri dari dua jenis, yaitu:

1. Observasi terstruktur adalah observasi dimana pengamat dalam melaksanakan observasinya menggunakan pedoman pengamatan.
2. Observasi tidak terstruktur adalah observasi dimana pengamat dalam melaksanakan observasinya melakukan pengamatan secara bebas.

 Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi terstruktur. Sebelum melakukan observasi dilapangan, peneliti membuat pedoman pengamatan terlebih dahulu sebagai alat bantu peneliti dalam mengobservasi partisipan.

 Peneliti melakukan observasi terhadap partisipan SY sebanyak satu kali dan partisipan AH sebanyak satu kali. Observasi dilakukan ketika wawancara berlangsung. Partisipan SY, observasi dilakukan pada tanggal 16 Mei 2019 pukul 00:45-02:00 WIB yang bertempat di kontrakan partisipan di Dusun Gonjen, Kasihan Bantul. Partisipan AH, observasi dilakukan pada tanggal 30 Mei 2019 pukul 23:00-24:00 WIB yang bertempat di Asrama Putra Sri Gemilang di Gedong Kuning, Banguntapan, Bantul.

 Studi kasus ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Yin (2018) mengajukan empat kriteria keabsahan dan keajegan yang diperlukan dalam suatu penelitian metode kualitatif. Peneliti menggunakan uji verifikasi dengan alasan untuk memperoleh satu keyakinan mengenai keunggulan data yang diperoleh dalam penelitian. Strategi verifikasi data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara uji Triangulasi dan diskusi dengan ahli pada bidang tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber, data penelitian 1 partisipan dikonfirmasikan dengan data 2 orang informan.

 Selain itu, peneliti juga melakukan diskusi dengan ahli dibidang tersebut dengan cara melakukan *professional judgment* untuk meminimalisir kesalahan dalam proses penyusunan pedoman wawancara dan observasi yang akan peneliti gunakan sebagai alat ukur untuk memperoleh data dilapangan.

 Selanjutnya Yin (2012), merekomendasikan enam tipe sumber informasi, tipe analisis dari data ini dapat berupa analisis holistik, yaitu analisis keseluruhan kasus atau berupa analisis terjalin, yaitu suatu analisis untuk kasus yang spesifik, unik atau ekstrem. Lebih lanjut Yin (2012) membagi tiga teknik analisis untuk studi kasus. Pertama, penjodohan pola yaitu dengan menggunakan logika penjodohan pola. Logika seperti ini membandingkan pola yang didasarkan atas data empirik dengan pola yang diprediksikan (atau dengan beberapa prediksi alternatif). Jika kedua pola ini ada persamaan, hasilnya dapat menguatkan validitas internal studi kasus yang bersangkutan. Kedua, pembuatan eksplanasi yang bertujuan untuk menganalisis data studi kasus dengan cara membuat suatu eksplanasi tentang studi kasus yang bersangkutan. Ketiga, analisis deret waktu yang banyak dipergunakan untuk studi kasus yang menggunakan pendekatan eksperimen dan kuasi eksperimen.

1. Penjodohan Pola

 Membandingkan pola yang didasarkan atas empiri dengan pola yang diprediksikan (prediksi alternatif). Jika kedua pola ini ada persamaan, maka menguatkan validitas internal studi kasus. Jika studi kasus eksploratoris, polanya berhubungan dengan variabel dependen atau independen dari penelitian. Jika studi kasus deskriptif, maka penjodohan pola akan relevan dengan pola variabel-variabel spesifik yang diprediksi dan ditentukan sebelum pengumpulan data.

2. Pembuatan Eksplanasi

 Tujuannya untuk menganalisis data studi kasus dengan membuat eksplanasi tentang karya tersebut. Menunjukkan bagaimana eksplanasi tidak dapat dibangun hanya atas serangkaian peristiwa aktual studi kasus.

3. Analisis deret waktu

 Makin rumit dan tepat pola, makin tertumpu analisis deret waktu pada landasan yang kokoh bagi penarikan konklusi studi kasus.

 Selain ketiga teknik analisis untuk studi kasus diatas, yang dikategorikan sebagai bentuk analisis yang dominan. Yin (2012) juga menambahkan tiga bentuk analisis yang kurang dominan yaitu:

1. Menganalisis unit-unit terjalin

 Yaitu unit yang kurang dominan dari pada kasusnya sendiri, banyak butir data yang telah terkumpul, pendekatan-pendekatan analisis yang relevan mencakup hampir setiap teknik dalam ilmu sosial.

2. Membuat observasi berulang

 Adalah bentuk analisis yang kurang diminati, dilakukan secara lembur (disebut tipe analisis deret waktu khusus). Tetapi hanya bisa dilakukan atas basis lintas-bidang. Sehingga dipandang sebagai pendekatan analisis yang terlepas dari analisis deret waktu.

3. Mengerjakan survei kasus: analisis sekunder lintas kasus.

 Ada dua pendekatan yaitu, pertama survei kasus merupakan pendekatan analisis lintas kasus dan tidak sama dengan analisis kuantitatif. Kedua, dalam teknik analisis lintas kasus survei mempunyai keterbatasan ketat dalam kaitannya dengan analisis multi kasus. Survei kasus akan memperoleh generalisasi teoritis atau statistik. Survei kasus merupakan teknik relevan untuk tujuan penelitian eksplisit (analisis sekunder). Teknik survei kasus dapat meminimalkan bias-bias dan merupakan teknik yang diinginkan jika diaplikasikan (tapi tidak dipandang sebagai analisis dominan).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

 Data yang diperoleh dari hasil wawancara partisipan, diuraikan dalam bentuk narasi. Hasil analisis data diuraikan dengan menggunakan aspek-aspek komunikasi interpersonal yang terdapat dalam pedoman wawancara. Pada penelitian ini terdapat 2 partisipan utama dan 4 informan.

 SY adalah remaja berusia 21 tahun yang berjenis kelamin laki-laki merupakan mahasiswa perantauan asal Riau yang mengambil jurusan Ekonomi di salah satu Universitas Swasta di Yogyakarta. SY di Yogyakarta mengontrak rumah bersama teman-teman satu daerahnya yang berlokasi di Dusun Gonjen, Kecamatan, Kabupaten Bantul, Provinsi DIY.

 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. Menurut Jhonson (dalam Ngalimun, 2018) secara luas komunikasi adalah setiap bentuk tingkah laku seseorang baik verbal maupun nonverbal yang ditanggapi oleh orang lain. Setiap bentuk tingkah laku mengungkapkan perasaan tertentu, sehingga juga merupakan bentuk komunikasi. Sedangkan secara sempit komunikasi diartikan sebagai pesan yang dikirimkan sesorang kepada satu atau lebih penerima dengan maksud sadar untuk mempengaruhi tingkah laku si penerima.

 Sesuai dengan teori diatas dan berdasarkan hasil penelitian terhadap kedua partisipan SY dan AH, didapatkan bahwa bentuk komunikasi verbal dan non verbal yang peneliti dapatkan dari proses pengamatan pada kedua partisipan tersebut dalam bentuk partispan SY menjawab seluruh pertanyaan yang peneliti sampaikan. Ketika peneliti menanyakan tentang aspek komunikasi interpersonal partisipan terlihat jenuh, hal itu ditandai dengan raut wajah yang berubah, gelisah, fokus mata tertuju ke HP, nada bicara tinggi dan cepat, menggerak-gerakan HP, selalu menanyakan masih ada lagi pertanyaan gak dengan penekanan dan suara yang tinggi, SY merasa terganggu dengan adanya alat perekam, SY hanya biasa saja ketika bertemu peneliti. Selanjutnya SY terlihat kesal ketika peneliti mulai wawancarai, karena pada saat peneliti datang, partisipan sedang baca komik dikamarnya. Ketika wawancara telah berakhir dan peneliti mulai melangkah meninggalkan kamar SY langsung tiduran dikasur dan memegang HP.

 Untuk partisipan AH menjawab seluruh pertanyaan yang peneliti sampaikan, selanjutnya AH terlihat bosan ketika wawancara sudah sampai dipertengahan waktu, AH tidak lagi fokus, ekspresi wajah jutek, memainakan atau menggerakan benda-benda di sekitar, diakhir setiap jawaban yang diberikan AH selalu menanyakan masih lama atau tidak wawancaranya akan berakhir, AH merasa terganggu dengan adanya alat perekam, partisipan AH senyum ketika bertemu peneliti dan ketika wawancara telah berakhir reaksi AH terhadap peneliti biasa saja ditandai dengan ekspresi wajah yang datar.

 Dalam memulai hubungan baru dengan orang lain SY malas untuk mengenalkan dirinya terlebih dahulu (sekali-kali pernah), SY individu yang tidak suka keramaian, suka menyendiri atau menghabiskan waktu sendiri. Karena bagi SY ketika sendiri ia merasa bebas, enak, nyaman untuk melakukan sesuatu hal atau banyak hal yang bisa dilakukan, dan SY butuh waktu dengan diri sendiri dari pada menghabiskan waktu untuk berkomunikasi tidak jelas. Selanjutnya SY individu yang tertutup, tidak mau menceritakan masalah pribadi dengan teman bahkan orang tua sekalipun, ketika ada masalah SY lebih memilih memendam masalah tersebut, dan tidak suka orang lain membantu masalahnya. Hal itu dilakukan karena SY tidak percaya untuk menceritakan masalahnya, SY merasa takut jika masalahnya diketahui oleh orang lain, dan SY merasa bukan dirinya ketika ia menceritakan masalahnya kepada orang lain.

 SY individu yang tidak suka memberikan perhatian meskipun kepada orang tua sendiri, SY tidak suka basa-basi, tidak peka terhadap orang lain, merasa bergejolak dalam jiwa ketika ingin memberikan perhatian. Selanjutnya, SY individu yang tidak suka bercerita, hanya mendengarkan saja dan itupun tidak terlalu memperhatikan ketika orang lain bercerita, SY jarang berkomunikasi dengan orang lain (cerita dan mendengarkan), bahkan SY akan mencari alasan untuk meninggalkan komunikasi tersebut (tidak menjaga perasaan orang lain). SY merasa tidak bersalah ketika meninggalkan orang lain bercerita, dan ketika ada teman yang mengingatkan untuk tidak membaca komik atau nonton *anime* SY tidak mendengarkan nasehat tersebut, dan SY tidak akan memperhatikan atau cuek saja saat orang lain bercerita ketika ia sedang baca komik atau nonton *anime*. Berikutnya, SY memilih-milih untuk menolong orang lain, menolong tergantung suasana hati, dan biasanya SY hanya menolong teman dalam bentuk materi, dan tidak pernah dalam bentuk moril.

 SY tidak suka dan tidak bisa berinisiatif untuk memberikan dukungan, karena bagi SY itu sama hal nya dengan basa-basi, dan SY lebih memilih diam dari pada memberikan dukungan kepada orang lain. Ketika ada teman di *bully* oleh orang lain SY hanya membiarkannya saja, bagi SY tidak ada manfaat apabila direspon. Ketika teman melakukan kesalahan SY hanya membiarkan saja, karena SY tidak suka ikut campur urusan orang lain. Selanjutnya, SY individu yang tidak suka memberikan penghargaan kepada teman dan SY lebih mementingkan diri sendiri dari pada memberikan sesuatu kepada orang lain.

 Ketika berbeda pendapat dengan orang lain SY hanya memilih diam, karena bagi SY itu adalah pendapat orang lain dan apabila di tanggapi juga bakalan sia-sia. Tetapi terkadang SY juga mempertahankan pendapatnya, berdebat dengan orang lain, dan SY merasa begitulah dirinya. SY individu yang tidak berpikiran positif, malas untuk memikirkan orang lain, curigaan, hanya memikirkan dirinya sendiri, karena bagi SY ia hanya ingin senang dan suka dengan caranya sendiri.

 Dalam berteman SY tidak pilih-pilih untuk berteman, ia berteman dengan semua orang. SY mempresepsikan diri setara dengan orang lain, mengakui bahwa semua orang berharga dan mempunyai kelebihan serta kekurangan masing-masing. Bagi SY komunikasi, kehadiran orang lain itu penting dan SY juga membutuhkan orang lain (hanya sebatas pemikiran). Bagi SY dirinya tidak ada masalah dalam berkomunikasi, hanya saja SY malas, karena menurut dirinya komunikasi itu jika kebanyakan tidak berharga dan komunikasi itu rumit, SY memilih langsung *to the point.* Selanjutnya SY sudah merasa nyaman dengan dunia *anime* nya (baca komik atau nonton), bagaimapun caranya SY harus memenuhi kesenangannya tersebut. Ketika ada teman datang kerumah SY hanya di kamar, ia lebih memilih untuk baca komik atau nonton *anime* ketimbang ikut ngobrol dengan temannya. Dapat dilihat bahwa secara tindakan menunjukkan bahwa SY tidak peduli dengan orang lain dan tidak butuh orang lain, karena tindakan itu perlu di aktualisasikan bukan hanya dalam bentuk pemikiran.

 AH adalah remaja berusia 20 tahun yang berjenis kelamin laki-laki merupakan mahasiswa perantauan asal Riau yang mengambil jurusan Hukum di salah satu Universitas Negeri di Yogyakarta. AH di Yogyakarta tinggal di Asrama Putra Sri Gemilang (asrama kabupaten Indragiri Hilir) yang berlokasi di Perumahan TNI AD, Kelurahan Gedong Kuning, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Provinsi DIY.

 Dalam memulai hubungan baru dengan orang lain atau ketika bertemu dengan orang yang baru dikenal AH hanya senyum saja, sebatas menyakan nama, AH tidak mau mengenalkan dirinya terlebih dahulu, dan AH tidak suka sok akrab dengan orang lain. AH merupakan individu yang tertutup, tidak mudah untuk bercerita, jarang bercerita hanya sekali-kali saja dan ketika berceritapun AH hanya menceritakan masalahnya dengan teman-teman lama yang dapat dipercaya. Selanjutnya, AH jarang sekali menceritakan masalahnya kepada orang lain dikarenakan tidak semua orang dapat dipercaya untuk berbagi perasaan.

 AH hanya memberikan perhatian jika dibutuhkan oleh orang lain (tidak ada inisiatif untuk memulai memberikan perhatian), AH menolong atau memberikan pertolongan hanya dengan teman-teman terdekat saja dan berpikir untuk memberikan pertolongan kepada orang yang tidak dekat dengan dirinya. Selain itu, AH juga memilih-milih untuk menolong orang lain, tidak semua orang yang di tolong. Selanjutnya AH adalah individu yang susah untuk menjaga perasaan orang lain, ketika berbicara AH ceplas-ceplos atau blak-blakan, AH individu yang cuek, bahkan AH pernah berkelahi dikarenakan gaya bicaranya yang begitu. AH individu yang *mood-mood* an, ketika ada orang lain yang bercerita dengan dirinya AH akan mendengarkan jika *mood* nya sedang baik, ketika *mood* nya lagi buruk AH segera meninggalkan komunikasi, AH memberikan pertolongan ketika keadaan yang benar-benar mendesak atau *urgent* dan itupun harus diminta terlebih dahulu serta AH tidak mau membantu dengan materi.

 AH jarang memberikan dukungan kepada orang lain, memberikan dukungan ketika *mood* nya sedang baik, AH merasa bahwa dirinya jahat kepada orang lain, dan AH hanya memberikan dukungan dan penghargaan dalam bentuk ucapan saja kepada teman yang dekat dengan dirinya (tidak pernah dan malas untuk memberikan penghargaan dalam bentuk benda). Selanjutya ketika ada teman yang diperlakukan dengan tidak baik oleh orang lain seperti di *bully*, AH ketawa dan malahan juga ikut mem-*bully* temannya tersebut. Ketika ada teman yang melakukan kesalahan AH tidak pernah mengingatkan, hanya membiarkan saja, karena bagi AH temannya tersebut sudah besar mestinya sudah bisa berpikir dan belajar dari kesalahannya tersebut.

 AH berpikiran positif tergantung pada situasi, hal itu dikarenakan AH trauma karena handphone miliknya pernah hilang dicuri orang, semenjak itulah AH sulit untuk percaya dan curigaan terhadap orang lain. Selanjutnya, ketika ada perbedaan pendapat dengan orang lain AH suka berdebat apabila pendapat orang tersebut tidak bisa di rasionalisasikan, AH akan mempertahankan pendapat atau argumentasinya. Karena bagi AH dirinya keras, meskipun itu hanya bersifat pendapat secara pribadi jika tidak bisa di rasionalisasikan maka AH tidak akan menerima.

 AH menyadari bahwa keberadaan orang lain itu penting meskipun orang lain menilai AH adalah individualis dan suka menghabiskan waktu dikamar, namun AH cuek atau tidak menanggapi penilaian orang lain terhadap dirinya. Selanjutnya, AH menyadari bahwa setiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, dalam berkomunikasi AH menempatkan diri setara dengan orang lain tetapi tergantung apa yang dibahas dan tergantung rasionalisasi pendapat orang tersebut seperti apa, apakah rasional apa tidak, apabila tidak rasional atau tidak masuk akal AH akan berdebat dengan orang tersebut. Berikutnya, AH tidak memilih-milih dalam berteman, AH berteman dengan siapa saja tanpa melihat latar belakang sosial, ekonomi, suku dan agama orang tersebut.

 Partisipan dalam penelitian ini merupakan remaja yang mengalami ketergantungan terhadap *anime* pada tingkatan *otaku.* Partisipan dalam penelitian ini berjumlah dua orang, yaitu SY berusia 21 tahun dan AH berusia 20 tahun yang berjenis kelamin laki-laki. Selain dua partisipan utama terdapat empat orang informan, yaitu ZH dan HS selaku orang terdekat partisipan SY, GCM dan MGR selaku orang terdekat partisipan AH. Kedua informan tersebut merupakan mahasiswa perantauan asal Riau yang kuliah di Yogyakarta dan jauh dari orang tua. Dari hasil wawancara dan observasi dari kedua partisipan. Keduanya mengalami ketergantungan *anime.*

 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. Menurut Jhonson (dalam Ngalimun, 2018) secara luas komunikasi adalah setiap bentuk tingkah laku seseorang baik verbal maupun nonverbal yang ditanggapi oleh orang lain. Setiap bentuk tingkah laku mengungkapkan perasaan tertentu, sehingga juga merupakan bentuk komunikasi. Sedangkan secara sempit komunikasi diartikan sebagai pesan yang dikirimkan sesorang kepada satu atau lebih penerima dengan maksud sadar untuk mempengaruhi tingkah laku si penerima.

 Sesuai dengan teori diatas dan berdasarkan hasil penelitian terhadap kedua partisipan SY dan AH, didapatkan bahwa bentuk komunikasi verbal dan non verbal yang peneliti dapatkan dari proses pengamatan pada kedua partisipan tersebut dalam bentuk partispan SY menjawab seluruh pertanyaan yang peneliti sampaikan. Ketika peneliti menanyakan tentang aspek komunikasi interpersonal partisipan terlihat jenuh, hal itu ditandai dengan raut wajah yang berubah, gelisah, fokus mata tertuju ke HP, nada bicara tinggi dan cepat, menggerak-gerakan HP, selalu menanyakan masih ada lagi pertanyaan gak dengan penekanan dan suara yang tinggi, SY merasa terganggu dengan adanya alat perekam, SY hanya biasa saja ketika bertemu peneliti. Selanjutnya SY terlihat kesal ketika peneliti mulai wawancarai, karena pada saat peneliti datang, partisipan sedang baca komik dikamarnya. Ketika wawancara telah berakhir dan peneliti mulai melangkah meninggalkan kamar SY langsung tiduran dikasur dan memegang HP.

 Untuk partisipan AH menjawab seluruh pertanyaan yang peneliti sampaikan, selanjutnya AH terlihat bosan ketika wawancara sudah sampai dipertengahan waktu, AH tidak lagi fokus, ekspresi wajah jutek, memainakan atau menggerakan benda-benda di sekitar, diakhir setiap jawaban yang diberikan AH selalu menanyakan masih lama atau tidak wawancaranya akan berakhir, AH merasa terganggu dengan adanya alat perekam, partisipan AH senyum ketika bertemu peneliti dan ketika wawancara telah berakhir reaksi AH terhadap peneliti biasa saja ditandai dengan ekspresi wajah yang datar.

 Keterbukaan merupakan tindakan seseorang dalam memberikan informasi yang bersifat pribadi kepada orang lain. Informasi yang bersifat pribadi tersebut mencakup aspek sikap atau opini, selera dan minat, pekerjaan atau pendidikan, fisik, keuangan, dan kepribadian. Menurut Lumsden (dalam Johnson, 1986) keterbukaan diri dapat membantu seseorang berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan kepercayaan diri serta hubungan menjadi lebih akrab. Keterbukaan merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam interaksi sosial. Individu yang terampil melakukan keterbukan diri mempunyai ciri-ciri memiliki rasa tertarik kepada orang lain dibandingkan mereka yang kurang terbuka, percaya diri sendiri, dan percaya pada orang lain Taylor & Belgrave (dalam Jhonson, 1986).

 Sesuai dengan teori diatas dan berdasarkan hasil penelitian terhadap kedua partisipan SY dan AH, didapatkan bahwa bentuk gambaran aspek keterbukaan pada partisipan SY dalam memulai hubungan baru dengan orang lain malas untuk mengenalkan dirinya terlebih dahulu (sekali-kali pernah), SY tidak suka keramaian, suka menyendiri atau menghabiskan waktu sendiri. Seseorang yang ketergantungan *anime* memiliki kecenderungan untuk menarik diri dari dunia luar dan memilih mengurung dari kehidupan sosial dan selanjutnya mereka akan terus berdiam diri di dalam rumah(Uliviana & Helmy, 2017). Karena bagi SY ketika sendiri ia merasa bebas, enak, nyaman untuk melakukan sesuatu hal atau banyak hal yang bisa dilakukan, dan SY butuh waktu dengan diri sendiri dari pada menghabiskan waktu untuk berkomunikasi tidak jelas. Selanjutnya SY individu yang tertutup, tidak mau menceritakan masalah pribadi dengan teman bahkan orang tua sekalipun, ketika ada masalah SY lebih memilih memendam masalah tersebut, dan tidak suka orang lain membantu masalahnya. Hal itu dilakukan karena SY tidak percaya untuk menceritakan masalahnya, SY merasa takut jika masalahnya diketahui oleh orang lain, dan SY merasa bukan dirinya ketika ia menceritakan masalahnya kepada orang lain.

 Bentuk gambaran aspek keterbukaan AH dapat dilihat dalam memulai hubungan baru dengan orang lain atau ketika bertemu dengan orang yang baru dikenal AH hanya senyum saja, sebatas menyakan nama, AH tidak mau mengenalkan dirinya terlebih dahulu, dan AH tidak suka sok akrab dengan orang lain. AH merupakan individu yang tertutup, tidak mudah untuk bercerita, jarang bercerita hanya sekali-kali saja dan ketika berceritapun AH hanya menceritakan masalahnya dengan teman-teman lama yang dapat dipercaya. Selanjutnya, AH jarang sekali menceritakan masalahnya kepada orang lain dikarenakan tidak semua orang dapat dipercaya untuk berbagi perasaan.

 Henry Bachrach (dalam DeVito, 2011) mendefenisikan empati sebagai kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu keadaan tertentu, melalui sudut pandang orang lain itu. Orang yang empatik mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa depan. Seseorang dapat mengkomunikasikan empati secara verbal maupun nonverbal. Secara nonverbal, kita dapat mengkomunikasikan empati dengan memperlihatkan keterlibatan aktif dengan orang lain melalui ekspresi wajah dan gerak gerik yang sesuai, konsentrasi terpusat yang meliputi kontak mata, postur tubuh yang penuh perhatian serta kedekatan fisik, yang terakhir adalah sentuhan yang sepantasnya.

 Sesuai dengan teori diatas dan berdasarkan hasil penelitian dilapangan terhadap partisipan SY dan AH ditemukan bentuk gambaran aspek empati pada partisipan SY dalam bentuk tidak suka memberikan perhatian, tidak suka basa-basi, tidak peka terhadap orang lain. SY tidak akan memperhatikan atau cuek saja saat orang lain bercerita ketika ia sedang baca komik atau nonton *anime.* SY jarang berkomunikasi dengan orang lain, SY akan mencari alasan untuk meninggalkan komunikasi tersebut (tidak menjaga perasaan orang lain) dan SY merasa tidak bersalah ketika meninggalkan orang lain bercerita, serta ketika ada teman yang mengingatkan untuk tidak membaca komik atau nonton *anime* SY tidak mendengarkan nasehat tersebut. Berikutnya, SY memilih-milih untuk menolong orang lain, menolong tergantung suasana hati, dan biasanya SY hanya menolong teman dalam bentuk materi, dan tidak pernah dalam bentuk moril.

 Bentuk gambaran aspek empati pada partisipan AH dalam bentuk hanya memberikan perhatian jika dibutuhkan, memberikan pertolongan hanya dengan teman-teman terdekat saja dan berpikir untuk memberikan pertolongan kepada orang yang tidak dekat dengan dirinya. Selanjutnya AH adalah orang yang susah untuk menjaga perasaan orang lain, ketika berbicara ceplas-ceplos, AH orang yang cuek, bahkan AH pernah berkelahi dikarenakan gaya bicaranya yang begitu. AH individu yang *mood-mood* an, ketika ada orang lain yang bercerita dengan dirinya AH akan mendengarkan jika *mood* nya sedang baik, ketika *mood* nya lagi buruk AH segera meninggalkan komunikasi, AH memberikan pertolongan ketika keadaan yang benar-benar mendesak atau *urgent* dan itupun harus diminta terlebih dahulu serta AH tidak mau membantu dengan materi.

 Menurut Devito (dalam Ngalimun, 2018) komunikasi interpersonal akan efektif apabila dalam diri seseorang ada perilaku *supportiveness.* Maksudnya, satu dengan yang lainnya saling memberikan dukungan terhadap pesan yang disampaikan. Sikap mendukung adalah sikap yang mengurangi sikap *defensive* dalam berkomunikasi yang dapat terjadi karena faktor-faktor personal seperti ketakutan, kecemasan, dan lain sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal akan gagal, karena orang *defensive* akan lebih banyak melindungi diri sendiri dari ancaman yang ditanggapi dalam komunikasi dibandingkan memahami orang lain.

 Sesuai dengan teori diatas dan berdasarkan hasil penelitian terhadap partisipan SY dan AH adapun gambaran aspek sikap mendukung SY tidak suka dan tidak bisa berinisiatif untuk memberikan dukungan, karena bagi SY itu sama hal nya dengan basa-basi, dan SY lebih memilih diam dari pada memberikan dukungan kepada orang lain. Ketika ada teman diperlakukan dengan tidak baik oleh orang lain *(bully*) SY hanya membiarkannya saja, bagi SY tidak ada manfaat apabila direspon. Ketika teman melakukan kesalahan SY hanya membiarkan saja, karena SY tidak suka ikut campur urusan orang lain. Selanjutnya, SY individu yang tidak suka memberikan penghargaan kepada teman dan SY lebih mementingkan diri sendiri dari pada memberikan sesuatu kepada orang lain.

 Gambaran aspek sikap mendukung dalam bentuk, AH jarang memberikan dukungan kepada orang lain, memberikan dukungan ketika *mood* nya sedang baik, AH merasa bahwa dirinya jahat kepada orang lain, dan AH hanya memberikan dukungan dan penghargaan dalam bentuk ucapan saja kepada teman yang dekat dengan dirinya (tidak pernah dan malas untuk memberikan penghargaan dalam bentuk benda). Selanjutya ketika ada teman yang diperlakukan dengan tidak baik oleh orang lain (*bully)*, AH ketawa dan malahan juga ikut mem-*bully* temannya tersebut. Ketika ada teman yang melakukan kesalahan AH tidak pernah mengingatkan, hanya membiarkan saja, karena bagi AH temannya tersebut sudah besar mestinya sudah bisa berpikir dan belajar dari kesalahannya tersebut.

 Menurut Devito (dalam Ngalimun, 2018) Sikap positif dapat dijelaskan dengan istilah dorongan *(stroking).* Dorongan dianggap begitu penting dalam berinteraksi dengan orang lain. Dorongan positif sama halnya seperti sikap positif, seperti berbentuk pujian atau berbentuk penghargaan, dan terdiri atas perilaku yang biasanya begitu diharapkan, dinikmati, dan dibanggakan. Dorongan positif ini mendukung citra pribadi dan membuat diri merasa lebih baik.

Berdasarkan dengan teori diatas dan berdasarkan hasil penelitian terhadap partisipan SY dan AH adapun gambaran aspek sikap positif SY dalam bentuk ketika berbeda pendapat dengan orang lain SY hanya memilih diam, karena bagi SY itu adalah pendapat orang lain dan apabila ditanggapi juga bakalan sia-sia. Tetapi terkadang SY juga mempertahankan pendapatnya, berdebat dengan orang lain, dan SY merasa begitulah dirinya. SY individu yang tidak berpikiran positif, curigaan, malas untuk memikirkan orang lain, hanya memikirkan dirinya sendiri, karena bagi SY ia hanya ingin senang dan suka dengan caranya sendiri.

 Gambaran aspek sikap positif AH dalam bentuk berpikiran positif tergantung pada situasi, hal itu dikarenakan AH trauma karena *handphone* miliknya pernah hilang dicuri orang, semenjak itulah AH sulit untuk percaya dan curigaan terhadap orang lain. Selanjutnya, ketika ada perbedaan pendapat dengan orang lain AH suka berdebat apabila pendapat orang tersebut tidak bisa di rasionalisasikan, AH akan mempertahankan pendapat atau argumentasinya. Karena bagi AH dirinya keras, meskipun itu hanya bersifat pendapat secara pribadi jika tidak bisa di rasionalisasikan maka AH tidak akan menerima.

 Menurut Carl Rogers (dalam Ngalimun, 2018) kesetaraan menerima seseorang untuk memberikan peghargaan positif tak bersyarat kepada orang lain. Dalam artian, harus ada pengakuan secara diam-diam jika kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan (saling melengkapi).

 Berdasarkan dengan teori diatas dan berdasarkan hasil penelitian terhadap partisipan SY dan AH adapun gambaran aspek kesetaraan SY dapat dilihat dalam berteman SY tidak pilih-pilih, berteman dengan semua orang. SY mempresepsikan diri setara dengan orang lain, mengakui bahwa semua orang berharga dan mempunyai kelebihan serta kekurangan masing-masing. Menurut SY komunikasi, kehadiran orang lain itu penting dan SY juga membutuhkan orang lain (hanya sebatas pemikiran). Bagi SY dirinya tidak ada masalah dalam berkomunikasi, hanya saja malas, karena komunikasi itu jika kebanyakan menjadi tidak berharga. Ketika ada teman datang kerumah SY hanya di kamar, ia lebih memilih untuk baca komik atau nonton *anime* ketimbang ikut ngobrol dengan temannya. Dapat dilihat bahwa secara tindakan menunjukkan bahwa SY tidak peduli dengan orang lain dan tidak butuh orang lain, karena tindakan itu perlu di aktualisasikan bukan hanya dalam bentuk pemikiran. Komunikasi antar pribadi para pecinta *anime* ini cenderung aneh, benar dikatakan bahwa karakteristik pecinta *anime* cenderung ke individu yang anti sosial, yang tidak mudah berbaur dengan lingkungan sekitar disebabkan individu tersebut sangat enjoy dengan dunia nya sendiri (Naufal 2015).

 Gambaran aspek kesetaraan AH dapat dilihat dari AH menyadari bahwa keberadaan orang lain itu penting meskipun orang lain menilai AH adalah individualis dan suka menghabiskan waktu dikamar, namun AH cuek atau tidak menanggapi penilaian orang lain terhadap dirinya. Selanjutnya, AH menyadari bahwa setiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, dalam berkomunikasi AH menempatkan diri setara dengan orang lain tetapi tergantung apa yang dibahas dan tergantung rasionalisasi pendapat orang tersebut seperti apa, apakah rasional apa tidak, apabila tidak rasional atau tidak masuk akal AH akan berdebat dengan orang tersebut. Berikutnya, AH tidak memilih-milih dalam berteman, AH berteman dengan siapa saja tanpa melihat latar belakang sosial, ekonomi, suku dan agama orang tersebut.

 Selain pembahasan diatas, dalam penelitian ini juga didapatkan temuan lain yang cukup penting untuk disikapi dengan serius, temuan tersebut berupa partisipan SY tidak bisa untuk mengekspresikan emosi yang dirasakannya, ketika orang tua partisipan sakit ia tidak tau bagaimana cara untuk mengekspresikan kesedihannya. Selain itu partisipan juga mengatakan bahwa hal serupa juga sering terjadi dalam kehidupannya sehari-hari, ketika teman sedang berbahagia atau sedang mendapatkan musibah partisipan tidak tau harus bagaimana, dalam artian bahwa partisipan merasakan apa yang dirasakan teman tersebut, tetapi ia tidak bisa untuk mengekpresikan emosinya, ketika ingin memberikan satu bentuk dukungan kepada orang lain SY merasa bahwa itu bukan dirinya, dan partisipan SY mengatakan bahwa ia merasa aneh dengan dirinya seperti itu. Sehingga benar yang dikatakan oleh *World Health Organization* (WHO) bahwa seseorang yang mengalami kecanduan atau ketergantungan merupakan *disorders due to addictive behaviour* atau penyakit gangguan mental yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan terhadap game, namun dalam hal ini adalah kecanduan atau ketergantungan terhadap *anime*.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

 Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua partisipan memiliki gambaran komunikasi interpersonal kurang baik yang disebabkan oleh ketergantungan terhadap *anime.* Hasil penelitian menunjukkan partisipan SY dan AH tidak mau mengenalkan diri terlebih dahulu kepada orang lain, individu yang tertutup, tidak percaya menceritakan masalah pribadi kepada teman, tidak perhatian, tidak menjaga perasaan orang lain, sulit untuk memberikan pertolongan, sulit untuk memberikan dukungan dan penghargaan kepada orang lain, sulit untuk menerima perbedaan pendapat. Partisipan SY dan AH mengakui pentingnya orang lain dan menempatkan diri setara dengan orang lain hanya sebatas asumsi belaka.

 Bentuk komunikasi interpersonal kedua partisipan dapat dilihat dalam aspek-aspek komunikasi interpersonal. AH orang yang tertutup, tidak mau menceritakan masalah pribadi kepada teman, tidak percaya untuk menceritakan masalah, dalam menjalin hubungan baru dengan orang lain kedua partisipan tidak mau mengenalkan diri terlebih dahulu kepada orang lain. Kedua partisipan orang yang cuek, ketika teman bercerita masalah pribadinya kedua partisipan hanya diam dan tidak merespon dengan baik, tidak menjaga perasaan orang lain, tidak memahami keinginan orang lain dan sulit ketika diminta pertolongan. Partisipan SY dan AH tidak pernah memberikan dukungan kepada teman dan tidak pernah memberikan penghargaan kepada orang lain. Ketika ada perbedaan pendapat dengan orang lain terkadang partisipan SY dan AH suka berdebat mempertahankan argumentasinya, berpikiran positif kepada orang lain, dan curigaan berlebihan kepada teman (trauma). Dalam keseharian kedua partisipan secara praktik menunjukkan bahwa mereka tidak mengakui pentingnya kehadiran orang lain, kesetaraan, sebab mereka hanya menghabiskan waktu dikamar sendirian, ketika ada teman yang hadir mereka tidak menghiraukan kehadiran mereka dan dalam berteman kedua partisipan tidak memilih-milih semua orang ditemani tanpa melihat latar belakang sosial, ekonomi, suku dan agama.

 Bentuk komunikasi partisipan SY dan AH pada saat proses wawancara berupa menjawab seluruh pertanyaan yang peneliti sampaikan, tampak jenuh ketika pertengahan wawancara berlagsung, raut wajah berubah, gelisah, fokus mata tertuju ke HP, nada bicara tinggi dan cepat, menggerak-gerakan HP dan benda disekitar, selalu menanyakan masih ada atau tidaknya pertanyaan atau masih lama atau tidak wawancaranya akan berakhir dengan penekanan, suara yang tinggi, partisipan terganggu dengan alat perekam, ekspresi wajah jutek, dan ketika wawancara telah berakhir reaksi artisipan terhadap peneliti biasa saja ditandai dengan ekspresi wajah yang datar.

 Selanjutnya partisipan SY tidak bisa untuk mengekspresikan emosi yang dirasakannya, ketika orang tua partisipan sakit ia tidak tau bagaimana cara untuk mengekspresikan kesedihannya. Selain itu partisipan juga mengatakan bahwa hal serupa juga sering terjadi dalam kehidupannya sehari-hari, ketika teman sedang berbahagia atau sedang mendapatkan musibah partisipan tidak tau harus bagaimana, dalam artian bahwa partisipan merasakan apa yang dirasakan teman tersebut, tetapi ia tidak bisa untuk mengekpresikan emosinya, ketika ingin memberikan satu bentuk dukungan kepada orang lain SY merasa bahwa itu bukan dirinya, dan partisipan SY mengatakan bahwa ia merasa aneh dengan dirinya seperti itu.

 Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah disampaikan diatas, maka oleh sebab itu peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Partisipan penelitian

 Saran untuk kedua partisipan SY dan AH untuk mengurangi membaca komik atau menonton *anime*, hal itu dikarenakan segala sesuatu itu jika dilakukan dengan berlebihan maka hasilnya tidak akan baik, dalam hal ini dampak dari ketergantungan *anime* salah satunya komunikasi interpersonal yang tidak baik.

2. Orang tua

 Peran kedua orang tau perlu ditingkatkan lagi, perlu adanya pemantauan bagi anaknya yang merantau mencari ilmu dikampung orang lain, dalam artian walaupun sekarang SY dan AH sudah besar tetapi mesti ada proses pemantauan yang dilakukan orang tua agar tidak terjadi hal yang lebih buruk lagi untuk dikemudian hari.

3. Teman-teman dan pengelola asrama

 Untuk teman-teman SY dan pengelola asrama AH terus mengingatkan SY dan AH agar mengurangi intensitas waktu dengan *anime*. Karena sebagai teman yang baik harus saling mengingatkan ketika temannya melakukan suatu tindakan yang akan merugikan bagi dirinya sendiri.

 Kelemahan dalam penelitian ini adalah observasi yang dilakukan belum maksimal, karena observasinya hanya dilakukan saat proses wawancara berlangsung. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan observasi partisipan atau observasi lapangan agar mendapatkan gambaran yang lebih mendalam mengenai komunikasi interpersonal pada remaja yang mengalami ketergantungan *anime.*

4.Penelitian selanjutnya

 Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar menggali dan mengeksplorasi lebih lanjut mengenai gambaran komunikasi interpersonal remaja yang mengalami ketergantungann *anime* secara lebih mendalam lagi, penelitian ini masih bisa dilanjutkan kembali dengan analisis yang lebih mendalam.

**DAFTAR PUSTAKA**

Afandi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum.* Bandung: Alfabeta.

Mappiare, A. (1996). *Remaja dan Perkembangannya.* Jakarta: Rajawali Press.

Bayutiarno, N. (2015). *Pola Komunikasi Komunitas Otaku di Kota Surakarta*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 2-3.

Creswell, J. W. (1997). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosingamong five traditions.* London: SAGE Publications.

Mulyana, D. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Rosdakarya.

Deswita. (2006). *Psikologi Perkembangan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antar Manusia.* Jakarta: Professional Books.

Devito, J. A. (2012). *The Interpersonal Communication Book, 13 th Edition.* New York: NYC ; Logman.

Haekal, M. Dio. (2018). *Pengaruh Perkembangan Budaya Anime Jepang Terhadap Perubahan Perilaku Kaum Remaja di Kota Bandung.* Bandung: Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Pasundan.

Hurlock, E. (1999). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan.* Jakarta: Erlangga.

Ibrahim, Ida Subandi. (2004). *Sinarnya "Komunikasi Empatik" Krisis Budaya dalam Masyarakat Kontemporer.* Bandung: Pustaka Bani Quraisy.

Johnson, D. W. (1986). *Reaching Out Interpersonal Effectiveness and Self Actualization.* San Fransisco: Pretince Hall.

Kementrian Kesehatan, R. I. (2018, Juni Sabtu). *Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku*: http://www.depkes.go.id/article/view/18062500003/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku.html. Diakses pada tanggal 28 Mei 2019.

Kitabayashi, K. (2004). *The Otaku Group From a Business Perspective: Revaluation of Enthusistic Consumers*. Retrieved from Nomura Research Institute: http://www.nri.co.jp/english/opinion/papers/2004/pdf/hp200484.pdf. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2018.

Lunandi, A. G. (1994). *Komunikasi Mengenai Meningkatkan Efektifitas Komunikasi Antar Pribadi.* Yogyakarta: Kanisius.

Dian Wisnuwardhani dan Sri Fatmawati Mashoedi. (2012). *Hubungan Interpersonal.* Jakarta: Saleba Humanika.

Moleong, J. L. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyana, D. (2010). *Komunikasi Bisnis Lintas Budaya.* Bandung: Rosdakarya.

Mulyana dan Gumelar. (2013). *Psikologi Komunikasi dan Persuasi.* Jakarta: Akademia Permata.

Ngalimun. (2018). *Komunikasi Interpersonal.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Oswalt, D. M. (2010). Child Development Theory: Middle Childhood Available: http://www.mentalhelp.net/view.doc.php?type=doc&id=37688&cn=1272. Diakses pada tanggal 8 Oktober 2018.

Pace, R. W. (1979). *Techniques for Effective Communication.* Australia: Reading, mass: Addison-Wesley.

Sangjaya, S. (2016, 2 Maret Rabu). *Sejarah Anime dan Masuknya Anime di Indonesia*: http://enternalsakura.blogspot.com/2016/03/sejarah-anime-dan-masuknya-anime-ke.html. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2018.

Soselisa, Rebecca. (2012). *Penggunaan Anime Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*. http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20286239- S1180-Rebecca%20Soselisa.pdf. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2019.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B.* Bandung: Alfabeta.

Sujarwo, A. N. (2017). *Tingkat Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Berpacaran.* Yogyakarta: Skripsi. Universitas Sanata Dharma.

Suranto, AW. (2011). *Komunikasi Interpersonal .* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Syahran, R. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling. Vol 1 No 1, 90.

Ulviana Restu dan Helmy Agustina. (2017). *Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime*. *Jurnal Kajian Komunikasi 5 (2)*, 202-209.

Wulansuci, Yolana. (2010). *Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang.* http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20160972-RB08Y312b-Budaya%20populer.pdf. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2019.

Yin, R. K. (2018). *Studi Kasus.* Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Yin, R. K. (2012). *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Zanitri, V. (2018). *Pengaruh Menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda*. Jurnal Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman, 15-27.

Zuhara, E. (2014). *Angket Komunikasi Interpersonal*: https://studylibid.com/doc/885185/angket-komunikasi-interpersonal. Diakses pada tanggal 22 April 2019.