

Dampak Positif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa

Heny Antono¹, Sapto Irawan², Y. Windrawanto³
Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
e-mail: hapstreet.hs@gmail.com¹, sapto.irawan@uksw.edu², yustinus.windrawanto@uksw.edu³

Abstract

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima:

Direvisi:

Disetujui:

Dipublikasikan:

Keyword:

Otaku Anime

Anime and Behavior

The purpose of this study was to determine the positive impact of Anime Otaku on student behavior. The research is based on that Japan is one of the countries that has a lot of uniqueness, from music, martial arts, clothing, and even has a uniqueness in making manga or anime. Anime is animation that has the characteristics of Japan. Anime can be enjoyed by all people around the world, there are even some people who are anime otaku, anime otaku are people who dedicate themselves to watching anime, or people who really like watching anime. The subjects of this study were three students as anime otaku from universities in Central Java and DIY, so the goal to be achieved was to find out the positive impact of anime otaku on the behavior of students at three universities in Central Java and DIY. This study used descriptive qualitative method. The results showed that being an anime otaku had a positive impact on student behavior. This is proven by what the participants did, namely as church servants whenever needed, providing free blood pressure and blood sugar check training services, and developing drawing talent from imagination to be used as an electronic product design.

Pendahuluan

Jepang adalah negara yang memiliki banyak keunikan, mulai dari musik, teknik bertarung, pakaian, bahkan komik manga atau *anime*. Di sini fitur yang dieksplorasi adalah *otaku anime*, di (Hartono et al., 2014) pengertian *otaku* adalah istilah untuk penggemar atau seseorang yang sangat menyukai atau mencintai masyarakat mainstream Jepang, *anime* dan manga. *otaku* sendiri memiliki istilah umum, khususnya seseorang yang memiliki ketertarikan pada *anime*, manga, game komputer, PC, film, figur aktivitas, dan lain-lain. Anime yang dibuat oleh orang Jepang, dengan cerita yang menarik, lucu, mengejutkan dan, mengejutkan, memacu. Komik dan *anime* memang unik, komik adalah gambar yang dapat menceritakan kembali sebuah cerita di dalamnya, sedangkan *anime* adalah komik yang dibentuk menjadi video animasi, sehingga karakter-karakter dalam komik tersebut terbangun. (Ananda, 2018) masuk akal bahwa Anime adalah keaktifan khas Jepang, yang

biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar cerah yang menyoroti karakter di berbagai area dan cerita, berfokus pada berbagai jenis penonton.

(Ni Wayan Eka Putri Suantari, 2016) juga memaknai bahwa animasi itu sendiri juga memiliki arti, khususnya gerak atau dalam bahasa Indonesia yang berarti animasi. Animasi adalah suatu usaha untuk meremajakan suatu pertunjukan yang statis. Ia juga mengungkapkan bahwa pembuatan gerakan terbentuk dari perubahan visual yang konstan. Pada dasarnya kata *anime* itu sendiri tidak memiliki arti khusus, hanya saja ini adalah cara orang Jepang untuk lebih mudah mengartikulasikan animasi, terlepas dari apakah itu animasi buatan Jepang, mereka sebenarnya menyebut animasi sebagai *anime*. Ada berbagai jenis *anime*, seperti fantasi, *action*, sindiran, *slice of life*, dan bahkan inspirasi. Biasanya 1 *anime* membutuhkan 2 hingga 3 klasifikasi, jadi ceritanya sangat menarik. Ada banyak karakter inspiratif, seperti *Saitama (One Punch Man)*, *Luffy (One Piece)*, *Levi Ackerman (Shingeki No Kyojin)*, *Kuroko (Kuroko No Basuke)*, *Rimuru (Tensei Shitara Sludge Datta Ken)* dan masih banyak lagi. Mereka adalah tokoh-tokoh dalam *anime* yang memiliki pandangan yang positif, karena dalam cerita mereka, tokoh utama benar-benar mencerminkan kehidupan yang baik, dari membantu individu, menjadi penuh harapan, pantang menyerah, gagah berani, teman setia, dan cerdik.

Pada hasil wawancara, penulis menemukan dampak positif yang dialami oleh subjek pecinta *Anime*. Dampak positif yang dirasakan oleh Pecinta *Anime* ini lebih menyorot pada *Anime* ber-Genre *Isekai* dan *Slice of life*. Subjek lebih bisa memahami dan bisa mengikuti alur cerita *Genre* tersebut dengan mudah dan mampu meresapi dengan baik, sehingga pelajaran atau pesan yang tersirat maupun tersurat dari *Anime* tersebut tersampaikan dengan baik, dan bisa diterima serta diterapkan pada kehidupan nyata.

Penulis memiliki maksud dalam penelitian ini adalah merubah *statement* negatif sebagai *otaku anime* yang di cap sebagai orang yang aneh, kurang pergaulan dan berbahaya. Ada beberapa contoh kasus dan penelitian yang di ambil oleh penulis sebagai bahan perbandingan. Sebagai bahan perbandingan, penulis mengambil satu ilustrasi dari suatu masalah yang terjadi atau mampu dilakukan oleh *otaku anime*.

(Yulian, 2019) mengatakan bahwa *otaku* sangat terkait dengan implikasi negatif; orang yang tertutup. Pernyataan ini menjadi populer sejak kejadian Miyazaki, seorang *otaku* yang menculik dan menyerang empat wanita muda di Jepang pada tahun 1988. Sejak episode itu, banyak media telah memberikan perspektif *otaku* sebagai orang kontemplatif atau orang yang lebih berhubungan dengan dunia di otak manusia itu sendiri, umumnya akan memisahkan diri dari kehidupan luar. Beberapa orang berpikir bahwa semua *otaku* adalah sosiopat seperti Miyazaki, sebenarnya. Dalam model ini, ada perspektif negatif pada *anime otaku* sehingga ada kasus yang mengakibatkan beberapa korban.

Ada beberapa penelitian dengan topik menonton *anime* Jepang dan penelitian bertujuan meneliti bagaimana pengaruh menonton *anime* terhadap perilaku penontonya, namun bukan hanya perilaku saja, ada juga penelitian yang meneliti gaya hidup yang berubah karena terpengaruh oleh tokoh *anime*. Seperti contoh penelitian yang dilakukan oleh (Ananda, 2018) yang meneliti "Hubungan antara frekuensi menonton *anime* kekerasan dengan agresivitas remaja mahasiswa psikologi UKSW 2017".

Penelitian yang sama meneliti (Putri, 2020) yaitu *Anime slice of life* berperan dalam perubahan gaya hidup mahasiswa Sastra Jepang USU. "Perubahan itu meliputi penampilan mahasiswa yang mengikuti karakter *anime*, baik dalam berpakaian maupun gaya rambut sehari-hari. Dampak negatif dari menonton *anime* yaitu menjadi malas untuk bersosialisasi dan lupa waktu, mereka sibuk dengan dunianya sendiri dan menjauh dari orang sekitar".

Selanjutnya, terdapat juga yang meneliti seberapa pengaruhnya *anime* Naruto dengan perilaku kekerasan remaja, disini saya mendapatkan penelitian dari (M Arrum, 2016) yang berjudul "persepsi remaja usia 12-15 tahun terhadap kekerasan dalam *anime* naruto di SMP 47 dan SMP Diponegoro Jakarta" ini mendapatkan hasil yaitu "berdasarkan data yang penulis kumpulkan, persepsi mereka terhadap adegan kekerasan dalam *Anime* Naruto ini beragam, ada yang menganggap bahwa adegan kekerasan tersebut sebagai sesuatu hal yang keren dan meniru adegan kekerasan itu, ada juga yang menganggap bahwa adegan kekerasan dalam Naruto ini sebagai

suatu hal yang biasa saja atau bahkan tidak keren. Meskipun begitu, dampak dari adegan kekerasan dalam *Anime* *Naruto* terhadap remaja yang berumur 12 – 15 tahun tidak terlalu signifikan dalam kehidupan mereka. Kebanyakan anak-anak yang menonton *Anime* *Naruto* ini tidak terlalu terpengaruh oleh adegan kekerasan di dalamnya. Walaupun banyak anak-anak yang meniru dan menganggap adegan kekerasan dalam *Anime* *Naruto* itu adalah sesuatu hal yang keren, mereka sudah dapat mengerti bagaimana cara menyikapi adegan kekerasan yang terkandung di dalamnya”. Sebagai bahan pendukung yang relevan, penulis mengambil referensi yang merujuk pada perilaku positif yang dapat dibentuk oleh media atau dapat di spesifikasikan para pecinta *anime*.

Terdapat penelitian dari (Millah I, 2018). Psikologi *anime*: Studi deskriptif pada Komunitas *Anime* UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang menjelaskan bahwa pecinta *anime* memiliki kesukaan *genre* yang berbeda-beda, namun terdapat penyebutan *genre* yang sama dalam hasil wawancara terhadap partisipan yaitu *genre* *slice of life* yang menceritakan kisah dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan semangat pada partisipan dalam menjalani hidup serta berkeinginan untuk menghibur temanya. Terdapat juga studi yang meneliti mengenai dampak *anime* terhadap mahasiswa di Malaysia karya (Hassan et al., 2016) yang menyebutkan bahwa *anime* memiliki kesenangan, kepuasan, dan keseruan untuk menjadi tontonan untuk merelaksasi diri ketika sudah banyak melakukan kegiatan dan beristirahat dengan menonton *anime* adalah suatu hal yang cocok. Setelah penjelasan singkat mengenai pelajaran positif yang bisa di ambil dari *anime* tadi, penelitian ini bermaksud apakah *otaku anime* ini memiliki dampak positif terhadap perilakunya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sesuai Bogdan dan Taylor dalam (Lexy J.Moleong, 2013), mencirikan teknik subjektif sebagai metodologi pemeriksaan yang menghasilkan informasi menarik sebagai kata-kata yang disusun atau diungkapkan secara verbal dari individu dan cara

berperilaku yang nyata. Pendekatan ini ditujukan pada landasan dan individu secara komprehensif (keseluruhan). Tempat yang akan dilakukan penelitian adalah di kota Purwodadi, dan waktu yang digunakan untuk penelitian ini adalah Februari sampai April 2022. Subjek atau partisipan pada penelitian ini berjumlah 3 mahasiswa di universitas yang berbeda-beda, terdapat di D.I.Y, Surakarta dan Semarang. Instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, dan instrumen tersebut sudah di uji ahli dengan 2 dosen program studi Bimbingan dan Konseling FKIP UKSW. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Analysis Interactive Model* dari Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2017), yang membagi langkah-langkah dalam kegiatan analisis data dengan beberapa bagian yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclutions*).

Pembahasan

1. Pengetahuan seputar *genre anime* dan pengalaman menonton *anime*

Pengetahuan seputar *genre* dan pengalaman menonton *anime* menurut data yang sudah terkumpul dari hasil wawancara dan studi dokumentasi mengatakan bahwa setiap partisipan memiliki kesukaan *genre* yang berbeda-beda, dalam data diatas terdapat beberapa *genre* yaitu *slice of life*, *science fiction*, *romance*, *action*, dan fantasi. Dalam beberapa *genre* yang sudah disebutkan, para partisipan menjelaskan bahwa *genre* tersebut yang sangat berkesan dalam kehidupan partisipan dan partisipan menikmati *genre* yang disukai tersebut sudah sejak lama yaitu sejak TK dan SD. Partisipan I menyukai *anime* pada saat di bangku SD hingga sekarang, dan *anime* yang sangata di sukai partisipan adalah *shigatsu wa kimi no uso*, *anime* ini ber-*genre slice of life* dan yang sangat menginspirasi partisipan untuk semangat berlatih bermain piano, dan dapat menyelesaikan masalah dengan tenang. Partisipan II menyukai *anime* pada saat di bangku SD hingga sekarang, dan *anime* yang sangat di sukai partisipan adalah *Dr. Stone anime* bergenre *science fiction*, dengan meniru tokoh pada *anime* tersebut, partisipan terinspirasi untuk slalu antusias melayani orang lain

atau masyarakat lingkungannya. Partisipan menyukai *anime* pada saat di bangku TK hingga sekarang, dan *anime* yang sangat di sukai partisipan adalah *Plastic Memory anime romance*, namun, partisipan memiliki tokoh *anime* yang menginspirasi partisipan yaitu *Naruto*, partisipan menjelaskan bahwa sikap gigih yang ada dalam tokoh tersebut memberikan motivasi kepada partisipan untuk selalu semangat dan melatih kegigihannya dalam membuat karya dengan imajinasi yang sudah melekat pada diri partisipan sejak lama.

Dari data yang diambil, penulis menyimpulkan bahwa partisipan sangat menyukai *anime*, dilihat dari pengalaman menonton *anime* yang terbilang cukup lama, dan bahkan terdapat beberapa *anime* yang berdampak positif yang dirasakan oleh partisipan.

2. Karakteristik yang mendukung sebagai seorang *otaku* dan dampak menjadi *otaku anime*

Melihat hasil data yang sudah terkumpul, para partisipan cukup memenuhi karakteristik sebagai *otaku anime*. Para partisipan dapat menyebutkan judul dan sangat mengenal atau sangat memahami perilaku tokoh *anime* yang sudah ditonton oleh para partisipan. beberapa judul yang disebutkan terdapat partisipan yang hanya bisa menyebutkan beberapa judul *anime* saja, hal itu dikarenakan partisipan tidak terlalu peduli dengan judul dan lebih fokus terhadap cerita dan pelajaran-pelajaran yang terdapat pada *anime* yang ditontonnya. Hal itu dijelaskan oleh partisipan juga karena sudah terlalu banyak menonton *anime* sehingga ada beberapa yang lupa.

Berbicara mengenai dampak yang dirasakan oleh partisipan, rasa termotivasi, semangat dan merasa hidup adalah hal yang dirasakan oleh partisipan. Mengenai contoh dampak positif yang terjadi pada diri partisipan berbeda-beda, contoh dampak positif tersebut yaitu sebagai pelayan gereja, membuka praktek cek tensi tekanan darah dan gula darah, serta imajinasi yang terbentuk sehingga menjadikan karya yang terus dilatih dan mampu menjadi suatu pekerjaan menjadi desainer produk di suatu perusahaan elektronik.

Kesimpulan mengenai karakteristik seorang *otaku* dan berbagai dampak positif disini sudah nampak jelas pada data yang sudah didapatn dari para partisipan, partisipan merasakan dampak positif dari *anime* yang mampu memberikan motivasi untuk mau berkembang dan menciptakan perilaku yang berguna bagi diri sendiri maupun lingkungan, hal ini bisa dibuktikan dengan contoh yang sudah partisipan jelaskan dalam wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

3. Bentuk-bentuk perilaku positif dan perilaku yang berhubungan dengan *anime*

Terdapat bentuk-bentuk perilaku positif yang disebutkan (Ifadah, 2020) menyebutkan beberapa pilar karakter positif yang teradapat pada diri manusia pilar karakter tersebut adalah seseorang dapat dipercaya, hormat, tanggung jawab, berperilaku adil, sikap peduli, warga negara yang baik, pemberani, mandiri dan tekun, dapat diandalkan, serta memiliki integritas. Hasil wawancara yang sudah dilakukan menghasilkan bahwa partisipan sudah memenuhi bentuk-bentuk perilaku positif yang sudah dijelaskan, dalam bentuk-bentuk perilaku positif setiap partisipan memiliki peran yang berbeda beda, peran tersebut dijelaskan oleh partisipan bahwa bentuk-bentuk perilaku positif tersebut direalisasikan di lingkungan yang berbeda, partisipan menyebutkan terdapat pada lingkungan masyarakat, dan partisipan lain menyebutkan terdapat pada komunitasnya. Hal ini terjadi karena terdapat partisipan yang sering merantau dan hampir tidak pernah pulang kerumah.

Kesimpulan dari bentuk-bentuk perilaku positif yang berhubungan dengan *anime* ini, para partisipan sudah memenuhi bentuk-bentuk perilaku positif yang ada pada diri partisipan sebagai *otaku anime*, bahkan perilaku para partisipan sebagai *otaku anime* ini patut dicontoh oleh masyarakat lain karena memiliki dampak yang positif. Melihat hasil penelitian, partisipan I memiliki tanggung jawab untuk melayani di gereja setiap hari minggu, dan partisipan sangat antusias untuk melakukan pelayanan di gereja, sama hal nya pada partisipan II memiliki tanggung jawab dan ke-antusiasan dalam melakukan melayani masyarakat sekitar untuk membuka praktek cek tensi darah dan tes gula darah, serta partisipan III yang memiliki semangat dan memegang prinsip hidupnya untuk selalu berkarya dan bisa

bertanggung jawab atas pekerjaan yang partisipan ambil yaitu sebagai desainer produk elektronik di sebuah perusahaan elektronik.

4. Dampak *otaku anime* terhadap perilaku

Dari kumpulan data yang sudah dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi dari partisipan, dapat dijelaskan bahwa menjadi *otaku anime* memiliki dampak terhadap perilaku partisipan. Menurut partisipan menjadi seorang *otaku anime* ini memiliki dampak positif dalam kehidupan. Dari hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi membuktikan bahwa partisipan mampu mencapai suatu perilaku positif yang di dapat tersebut dikarenakan stimulus yaitu *anime*.

Dalam penjelasan ini dapat dihubungkan dengan teori perilaku yang di kemukakan oleh Albert Bandura (1977) dalam (Saleh, 2018) yaitu pembentukan perilaku dengan model, namun model tersebut berbentuk tokoh dalam *anime* yang dijadikan panutan dalam berperilaku. Hal ini tercapai karena tokoh dalam *anime* sangat menginspirasi partisipan dalam berperilaku.

Menurut hasil pengambilan data, dan olahan data, dapat disampaikan bahwa menjadi *otaku anime* dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku manusia. Berdasarkan hasil penelitian setiap partisipan memiliki semangat, mampu bertanggung jawab, memiliki sikap mandiri, memegang prinsip hidup yang teguh, dan realisasi kepada masyarakat. Perilaku tersebut menghasilkan dampak pada masing-masing partisipan, seperti contoh, partisipan I mampu melayani di gereja setiap hari minggu, partisipan II mampu membuka praktek tes tensi darah dan gula darah, lalu partisipan III mampu mengembangkan bakat menggambar dan mampu menjadi desainer sebuah produk di sebuah perusahaan elektronik. Setelah sekian banyak artikel atau jurnal yang mengatakan bahwa *otaku anime* dan *anime* memiliki dampak negatif seperti contoh yang ada diatas, penelitian ini memberikan jawaban yang berbeda dan mendapatkan hasil yaitu dampak positif *otaku anime* terhadap perilaku.

Penutup

Dampak *otaku anime* terhadap perilaku ini setiap orang memiliki bentuk dampak perilaku yang berbeda-beda, namun stimulus dari dampak tersebut adalah sama yaitu *anime*, walaupun jenis *anime* dan judul *anime* nya berbeda-beda. Namun yang menjadi menarik adalah dampak yang dirasakan oleh seorang *otaku anime* itu sangat baik bagi dirinya dan masyarakat lain. Berdasarkan hasil penelitian setiap partisipan memiliki semangat, mampu bertanggung jawab, memiliki sikap mandiri, memegang prinsip hidup yang teguh, dan realisasi kepada masyarakat. Contoh dampak positif masing-masing partisipan berbeda-beda yaitu sebagai pelayan gereja, membuka praktek cek tekanan darah dan gula darah, dan sebagai desainer produk elektronik di perusahaan elektronik. Walaupun memang terdapat partisipan yang menjelaskan bahwa pandangan negatif terhadap *otaku anime* itu adalah masalah pribadi masing-masing, dan juga tidak dapat dipungkiri bahwa *anime* memiliki sisi negatif dan positif namun partisipan merasa bahwa menjadi *otaku anime* ini sangat berkesan bagi hidupnya dan bahkan banyak pelajaran-pelajaran tentang kehidupan yang bisa diambil dan dijadikan contoh ke kehidupan nyata seperti *anime* ber-genre *slice of life*.

Daftar pustaka

- Ananda, R. (2018). Hubungan Antara Frekuensi Menonton Anime Kekerasan Dengan Agresivitas Remaja Mahasiswa Psikologi UKSW 2017. *Hubungan Antara Frekuensi Menonton Anime Kekerasan Dengan Agresivitas Remaja Mahasiswa Psikologi UKSW 2017*, Mei 2018, 28.
- Hartono, N., Waluyanto, H. D., Zacky, A., Seni, F., Kristen, U., & Siwalankerto, J. (2014). *Perancangan Buku Komik " Story of Otaku Life "*, Tentang Kehidupan seorang Otaku.
- Hassan, N. A., Sallehuddin, I., & Abdul Aziz, N. (2016). Study on Anime and Its Impacts Among University Students. *Universiti Tunku Abdul Rahman*, 2(September 2017), 387.
- Ifadah, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 Di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020*, 2507(February), 1-9.
- Lexy J.Moleong. (2013). Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi. In moleong (Ed.), *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi* (Revisi, Vol. 26, p. 422). PT. Remaja Rosdakarya. <http://library.stik-ptik.ac.id/viewer.jsp?id=7251>
- M Arrum, A. (2016). *KEKERASAN DALAM ANIME NARUTO DI SMP 47 DAN*.
- Millah I. (2018). Psikologi anime: Studi deskriptif pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). In *Psikologi anime: Studi deskriptif pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)* (Vol. 2, Issue 2).
- Ni Wayan Eka Putri Suantari. (2016). *Dunia Animasi*. 33.
- Putri, D. (2020). Peran anime " slice of life " dalam perubahan gaya hidup mahasiswa sastra jepang universitas sumatera utara. "Peran Anime ' Slice of Life ' Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara."
- Saleh, A. A. (2018). Pengantar psikologi. In *Pengantar psikologi* (p. 252). Aksara Timur.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian* (2nd ed.). Alfabeta.
- Yulian, S. B. (2019). *Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung)*. 13(April).

