

PSIKOLOGI ANIME

(Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

SKRIPSI



Oleh :
Isma Millah
NIM. 13410226

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2018**

PSIKOLOGI ANIME

(Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim

Malang)

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam

Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S. Psi)

Oleh :

Isma Millah

NIM. 13410226

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

PSIKOLOGI ANIME

(Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

SKRIPSI

Oleh :

ISMA MILLAH

NIM : 13410226

Telah Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing


M. Jamaluddin Ma'mun, M. Si
NIP. 19801108 200801 1 007

Mengetahui

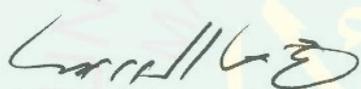
Dekan Fakultas Psikologi


Dr. Siti Mahmudah, M. Si
19671029 199403 2 001

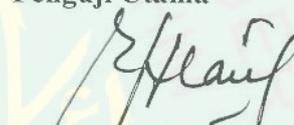
HALAMAN PENGESAHAN**SKRIPSI****PSIKOLOGI ANIME**

(Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang)

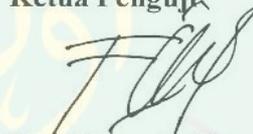
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 12 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji**Dosen Pembimbing**


M. Jamaluddin Ma'mun, M. Si
NIP. 19801108 200801 1 007

**Anggota Penguji
Penguji Utama**


Dr. Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si
NIP. 1974051 8200501 2 002

Ketua Penguji


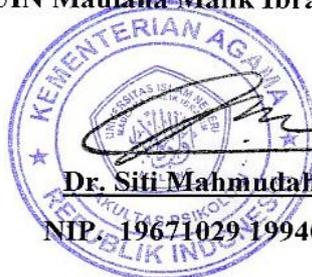
Fina Hidayati, MA
NIP. 19861009 201503 2 002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Psikologi (S.Psi)

Tanggal, 12 Januari 2018

Mengesahkan

**Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**



Dr. Siti Mahmudah, M. si
NIP. 19671029 199403 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Isma Millah

NIM : 13410226

Judul : *PSIKOLOGI ANIME* (Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

Menyatakan bahwa penelitian yang saya buat adalah karya sendiri dan buka karya orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi akademis.

Malang, 2018

Yang menyatakan,



Isma Millah
NIM. 13410226

MOTTO

الَّذِينَ يَتَّبِعُونَ الرَّسُولَ النَّبِيَّ الْأُمِّيَّ الَّذِي يَجِدُونَهُ مَكْتُوبًا عِنْدَهُمْ فِي التَّوْرَةِ

وَالْإِنْجِيلِ يَأْمُرُهُمْ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَاهُمْ عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُحِلُّ لَهُمُ الطَّيِّبَاتِ

وَيُحَرِّمُ عَلَيْهِمُ الْخَبَائِثَ وَيَضَعُ عَنْهُمْ إِصْرَهُمْ وَالْأَغْلَالَ الَّتِي كَانَتْ عَلَيْهِمْ

ۚ فَالَّذِينَ آمَنُوا بِهِ وَعَزَّرُوهُ وَنَصَرُوهُ وَاتَّبَعُوا النُّورَ الَّذِي أُنزِلَ مَعَهُ ۗ

أُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

“(Yaitu) orang-orang yang mengikut Rasul, Nabi yang ummi yang (namanya) mereka dapati tertulis di dalam Taurat dan Injil yang ada di sisi mereka, yang menyuruh mereka mengerjakan yang ma'ruf dan melarang mereka dari mengerjakan yang mungkar dan menghalalkan bagi mereka segala yang baik dan mengharamkan bagi mereka segala yang buruk dan membuang dari mereka beban-beban dan belenggu-belenggu yang ada pada mereka. Maka orang-orang yang beriman kepadanya, memuliakannya, menolongnya dan mengikuti cahaya yang terang yang diturunkan kepadanya (Al Quran), mereka itulah orang-orang yang beruntung. (Al-A'raf: 157)”

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Syukur Alhamdulillahirabbil 'Aalamiin kami sampaikan kehadiran Allah swt atas semua nikmat serta limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya yang selalu mengiringi setiap kaki yang melangkah dan nafas yang keluar.

Sholawat serta salam tetap tucurahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad saw. Berkat syafaat pada yaumul akhir kelak, amiin

Yang kubanggakan

Ayahanda tercinta H. Abdul Jalal dan ibunda tercinta Darmi terima kasih atas kasih sayang dan sebagai motifator utama yang selalu setia menuntunkan do'a untukku. Buat kakak dan adikku tercinta mbk Luluk, mas Khalim, mbk Lilik, mas Ainun, mbk Ni'mah, dan dek Livia, dengan dukunganmu ku mampu meneguhkan dan dalam keihlasan do'anya sehingga penulis mampu menyelesaikan karya ini.

Guru-guruku terhormat

Yang telah mendidikku dan mengajarkan ilmu kepadaku dengan ikhlas Sehingga bisa menunjukkan jalan terang dalam hidupku.

Dan tak lupa pula untuk teman-teman angkatan 2013 Psikologi dan teman-teman kos, Indah, Eni, Miftah, Feldin yang selalu kompak dan mengukir kenangan tersendiri yang mewarnai hidup penulis.

Berkat kalian lah tulisan ini terselesaikan dan semoga bermanfaat dengan segala kekurangannya.

KATA PENGANTAR

Alhamd li Allahi Rabb al-Alamin, laa Hawl walaa Quwwat illa bi Allah al-Aliyy al-Adhim, dengan hanya rahmat-Mu serta hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi telah selesai tersusun.

Shalawat dan salam kita haturkan kepada Baginda kita yakni Nabi Muhammad SAW yang telah mengajarkan kita tentang dari alam kegelapan menuju alam yang terang menderang di dalam kehidupan ini. Semoga kita tergolong orang-orang yang beriman dan mendapatkan syafaat dari beliau di hari akhir kelak. Amiin....

Dengan segala daya upaya serta bantuan, bimbingan maupun pengarahan dan hasil diskusi dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada batas kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Siti Mahmudah, M. Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. M. Jamaluddin Ma'mun, M. Si, selaku dosen wali dan pembimbing yang senantiasa sabar dalam membimbing dan meluangkan waktu untuk membimbing, arahan, serta motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Segenap dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah menyampaikan pengajaran, mendidik,

membimbing, serta mengamalkan ilmu dengan ikhlas. Semoga Allah SWT memberikan pahala-Nya yang sepadan kepada beliau semua.

5. Staf Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah melaksanakan segala hal guna mendukung kelancaran dan kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Zerlinda A, selaku ketua komunitas Anime dan anggota komunitas yang telah menerima dan memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Teman Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2013 terima kasih atas kebersamaannya dan teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan yang sangat bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.

Semoga apa yang telah saya peroleh selama kuliah di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini, dapat bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya bagi saya pribadi. Disini penulis sebagai manusia biasa yang tak luput dari salah dan dosa, menyadari bahwasanya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, 2018

Peneliti

Isma Millah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1

B. Pertanyaan Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Fokus Penelitian	10
E. Mafaat Penelitian	11

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

A. Sejarah Singkat <i>Anime</i>	12
B. Pengertian <i>Anime</i>	18
C. Genre <i>Anime</i>	19
D. Psikologi <i>Anime</i>	23
1. Kognitif	25
2. Afektif	27
3. Behavior	27
E. Kajian Islam	30

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	34
B. Subjek Penelitian	36
C. Lokasi Penelitian	36
D. Sumber Data	37
E. Metode Pengumpulan Data	38
F. Metode Pengolahan Data	40
G. Keabsahan Data	41

BAB IV : PEMBAHASAN

A. Orientasi Subjek Penelitian.....	45
B. Laporan Pelaksanaan Penelitian.....	46
C. Profil subjek	48
D. Paparan Data	49
1. Deskripsi Faktual Subjek I (Z).....	50
a. Pandangan Subjek Terhadap anime	50
b. Dampak Psikologi Anime	51
c. Proses Dampak Psikologi Anime.....	52
2. Deskripsi Faktual Subjek II (E)	52
a. Pandangan Subjek Terhadap Anime	52
b. Dampak Psikologi Anime	53
c. Proses Dampak Psikologi Anime.....	58
3. Deskripsi Faktual Subjek III (A).....	59
a. Pandangan Subjek Terhadap Anime	59
b. Dampak Psikologi Anime	60
c. Proses Dampak Psikologi Anime.....	65
4. Deskripsi Faktual Subjek IV (I).....	66
a. Pandangan Subjek Terhadap Anime	66
b. Dampak Psikologi Anime	67
c. Proses Dampak Psikologi Anime.....	70
E. Analisis Dan Pembahasan.....	71
1. Pandangan Mahasiswa Terhadap Anime	71

a. Seni Atau Karya Sastra	71
b. Pesan Kehidupan.....	73
2. Dampak Psikologi	74
a. Kognitif	74
1. Delusi.....	75
2. Cara Berpikir	80
3. Motivasi.....	81
b. Afektif	83
c. Behavior	85
1. Relasi Sosial.....	86
2. Imitasi	88
3. Konsumtif	91
3. Proses Dampak Psikologi	92
a. Perhatian (Minat)	93
b. Kebiasaan	94
c. Dorongan.....	94
F. Kajian Islam Dampak Psikologi.....	95
 BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	98
B. Saran	99
 DAFTAR PUSTAKA	101
 LAMPIRAN.....	105

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 : Struktur Kepengurusan Komunitas J-KUMI 2016/2017

Bagan 4.2 : Skema Psikologi Anime



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 : Intensitas Delusi Subjek E

Tabel 4.2 : Intensitas Delusi Subjek A



DAFTAR LAMPIRAN

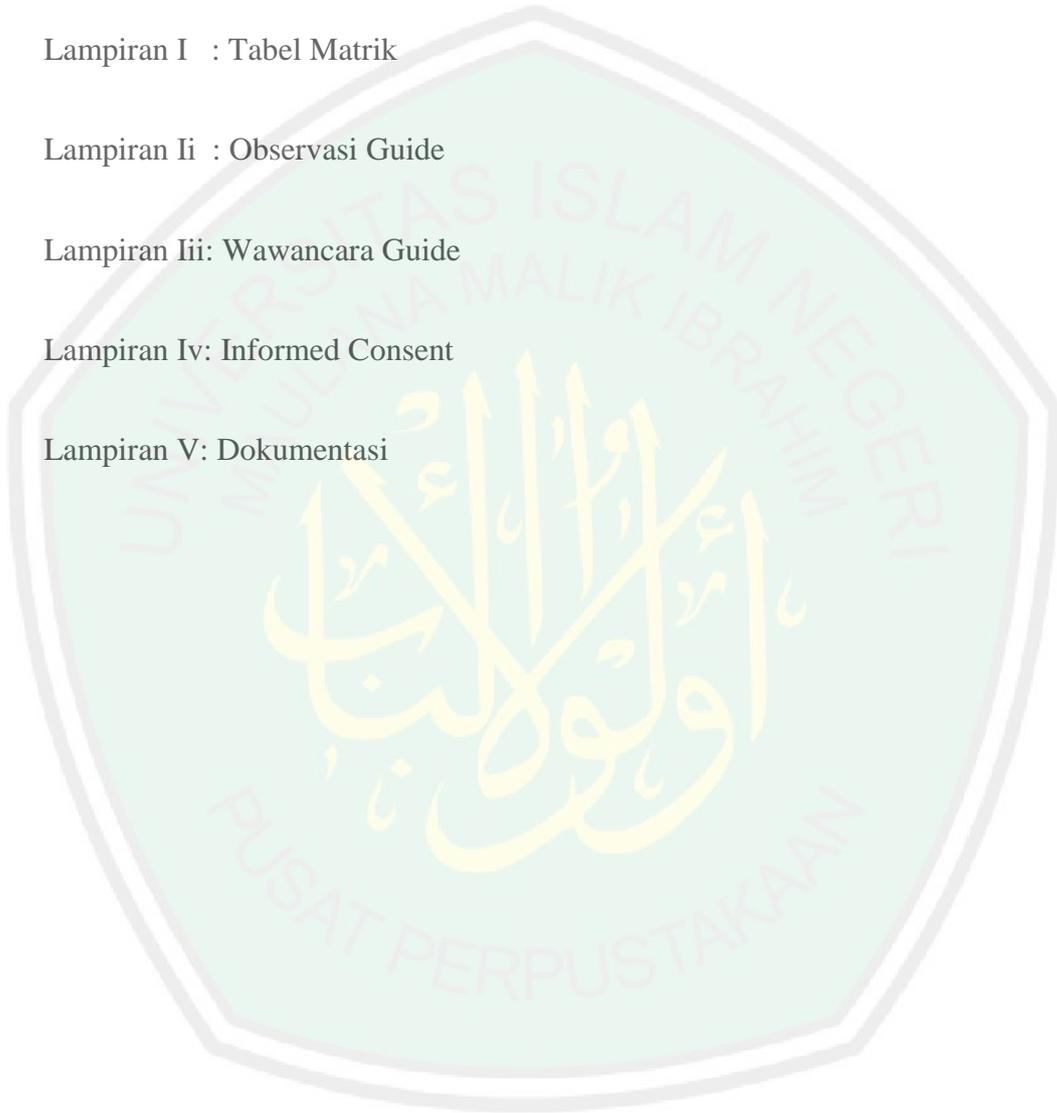
Lampiran I : Tabel Matrik

Lampiran Ii : Observasi Guide

Lampiran Iii: Wawancara Guide

Lampiran Iv: Informed Consent

Lampiran V: Dokumentasi



ABSTRAK

Millah, Isma. 2017. *Psikologi Anime (Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing: Muhammad Jamaluddin Ma'mun, M.Si

Kata Kunci: *Anime*, Psikologi *Anime*.

Anime merupakan sebutan animasi khas Jepang yang menjadi salah satu budaya populer di Jepang. Di dalamnya memuat berbagai macam genre cerita yang dapat dijadikan sebagai media hiburan, dengan begitu *anime* juga memberikan informasi dan pesan yang ada dalam cerita. Apabila dikonsumsi terus menerus dengan intensitas berlebihan, maka tidak menutup kemungkinan akan memberikan dampak psikologi pada penontonnya. Dampak tersebut dapat terjadi dari kesadaran maupun tanpa disadari penontonnya. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Psikologi *Anime* (Studi Deskriptif pada Komunitas *Anime* UIN Maulana Malik Ibrahim Malang).” Berdasarkan latar belakang dan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui pandangan mahasiswa tentang *anime*, (2) mengetahui dampak *anime* Jepang terhadap psikologi mahasiswa, dan (3) mengetahui proses *anime* Jepang dapat memberikan dampak terhadap psikologi mahasiswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif, dengan menggunakan pendekatan studi kasus lalu menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengolahan data dengan *editing, classifying, analyzing, concluding*. Pengujian data melihat dari *kredibilitas, transferability, dependability, konfirmabilitas*.

Berdasarkan analisis data dalam penelitian ini menjadi hasil dan dapat disimpulkan bahwa 1) pandangan mahasiswa terhadap *anime* adalah sebuah karya sastra berbentuk lisan, bergerak melalui gambar yang cantik dengan pembuatan karakter dan *story* yang mempunyai ciri khas tersendiri. 2) dampak dari *anime* mulai dari kognitifnya berupa delusi yang memandang tokoh *anime* hadir di dunia nyata, cara berpikir yang memunculkan pandangan kehidupan yang berbeda, dan motivasi untuk memberikan dorongan belajar berpikir lebih luas. afektif yaitu *feeling* (perasaan) emosi berbeda hingga dapat merusak mental, *behavior* berupa relasi sosial yaitu jiwa sosial tinggi dengan kelompok yang memiliki pemikiran sama, imitasi yang meniru beberapa adegan *anime* dan bahasa Jepangnya, dan konsumtif dengan memperoleh dan menggunakan barang-barang *anime* secara berlebihan. Selain itu, 3) proses dampak psikologi yaitu perhatian (minat) karena peristiwa unik dan menarik, kebiasaan adalah kegiatan yang nyaman dan menikmati, individu menerima informasi melalui menonton, melihat dan mendengar, penyimpanan ingatan kemudian dinilai dan diproses, dorongan untuk mengikuti informasi yang diterima.

ABSTRACT

Millah , Isma 2017. Psychology Anime (descriptive study on Anime community UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). Thesis faculty of psychology Islamic university of Maulana Malik Ibrahim Malang.
Advisor : Muhammad Jamaludin Ma'mun, M. Si

Keywords : Anime, psychology Anime

Anime is the name of animation in Japan which has become one of the popular cultures in Japan. In anime, there are so many varieties of story genres that can be used as a media of entertainment, so anime also provides information and messages that exist in the story. If consumed continuously with excessive intensity, then it does not close the possibility of giving a psychological impact on the audience. Therefore, the researcher conducting research with the title "Anime Psychology (Know The Meaning And Impact of Anime Psychology In Anime Community Of Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang)." Based on the background and the research question above, then the purpose of this study is to (1) know the student's view of anime (2) know the impact of Japanese anime on student's psychology, and (3) knowing the Japanese anime process can have an impact on student's psychology.

The research method used in this research is qualitative, using a case study approach and then use the method of observation, interview and documentation. Data processing with editing, classifying, analyzing, concluding. Testing data by looking at credibility, transferability, dependability, conformability.

Based on the data analysis in this research, the result can be concluded that (1) student view anime is a literary moving through beautiful pictures with character creation and a story that has its own characteristics. (2) the impact of anime ranging from cognitive in the form of delusions that view anime figures present in the real world, the way of thinking that gave rise to different life views, and motivation to give the impulse to learn to think more broadly. Affective emotions are different feelings to emotionally destructive, behavior in the form of conformity that is high social soul with groups that have the same thoughts, imitations that imitate some anime and Japanese language scenes, and consumptive, with obtaining and using anime stuff excessively. Other than that, (3) the process of psychological impact of attention (interest) because of the unique and interesting events, the habit is a comfortable and enjoyable activity, the individual receives information through watching, seeing and listening, memory storage then assessed and processed the impetus to follow the information received.

ملخص البحث

ملله, اسمة. 2017 سيكولوجية أنيمي (دراسة وصفية في مجتمع أنيمي في الجامعة الاسلامية الحكومية مولانا ملك ابراهيم مالانج). مقالة. قسم العلوم النفس جامعة الاسلامية الحكومية مولانا ملك ابراهيم مالانج.

المربي : محمد جمل الدين معمون, الماجستير

الكلمات الرئيسية: سيكولوجية أنيمي, أنيمي

أنيمي يقوّل لقب من الرسم المتحركة اليابانية الذي يكون احر من ثقافة المشهرة في اليابانية في رهله تحمل أنواع القصة الذي يستطيع ان يكون كالوسيلة من وسائل الترفيه, وكذلك أنيمي نُوطى نبأ و الرسالة ايضا. الذي موجد في دخل القصة. اذا يفني بالمستمررا بحدة باهظ. وليس اغلاق امكانية تعطي التأثير النفسي على الجمهور. هذه الآثار يمكن أن تحدث من كل من واعية وغير واعية الى ناظرة. من اجل ذلك الباحث اجراء البحث بالموضوع "السيكولوجية الأنيمي فهم التأثير والمعنى السكولوجية أنيمي في المجتمع أنيمي قي الجامعة الاسلامية الحكومية مولانا ملك ابراهيم مالانج" استنادا الى خلفية و أسئلة البحث فيها. ثم الغرض من هذه الدراسة هي : (1) معرفة وجهة نظر الطالب حول أنيمي (2) معرفة تأثير أنيمي اليابانية على السكولوجية الطالب و, (3) معرفة مع العلم أن العلمية أنيمي اليابانية يمكن أن يكون لها تأثير على السيكولوجية الطلابي.

طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث هي نوعية. وذلك باستخدام نهج دراسة الحالية واستخدام أساليب المراقبة و المقابلة و التوثيق. بنائيات بيغولاهان مع التحرير, تصنيف, تحليل, خاتمة. اختبر البيانات تبحث من المصادقة, قابلة النقل, والاعتمادية, تأكيد.

واستنادا الى تحليل البنائيات في هذه الدراسة الى النتائج ويمكن استنتاج أن (1) وجهة نظر الطالب من أنيمي هو العمل الأدبي الشفوي, والانتقال من خلال صورة جميلة مع صنع الشخصيات والقصاص التي لها سماتها الخاصة. (2) تأثير أنيمي من الأوهام المعرفية التي ترى شخصيات أنيمي موجودة في العلم الحقيقة, وطرق التفكير بشكل أوسع. الواطف العاطفية هي شعور مختلف عن المدمرة عاطفيا, والسلوك في شكل المطابقة التي هي الروح الاجتماعية عالية مع المجموعات التي لديها نفس الأفكار والمقلدة التي تقليد بعض أنيمي ومشاهد اللغة اليابانية, والاستهلاك مع الحصول ذلك (3) عملية التأثير النفسي من الاهتمام (الفائدة) بسبب أحدث فريدة وتمثيرة للاهتمام, وهذه العادة هو نشاط مريح والاستمتاع, يتلقى الفرد المعلومات من خلال مشاهدة ورؤية والاستماع, ثم يتم تقييم تخزين الاحتفاظ ومعالجتها, والزخم لمتابعة المعلومات الواردة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jepang merupakan negara besar yang dikenal dengan budayanya yang unik. Salah satunya adalah *anime*. *Anime* merupakan hasil dari buah pikiran seseorang yang diapresiasi dalam suatu bentuk karya yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas. *Anime* dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan, bergerak dan dapat ditonton.

Kata *animasi* berasal dari bahasa latin *anima* yang berarti hidup atau *animare* yang berarti meniupkan hidup didalamnya. Kemudian istilah tersebut dialih bahasakan kedalam bahasa inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan atau hidup. Lazimnya istilah *animation* tersebut dialih bahasakan dalam membuat film kartun (*the making of cartoons*) (Ranang, 2010: 9).

Awal periode kemajuan Jepang terdapat berbagai macam jenis *anime* diantaranya *anime* fiksi yang paling banyak di Jepang, *anime* fiksi disukai karena kisahnya yang ringan dan tidak terlalu banyak efek seakan-akan mengisahkan kehidupan nyata, kemudian ada *anime* tentang robot, penggemar dari jenis *anime* berbagai robot pada masa itu kebanyakan anak-anak karena mereka mendapatkan ambaran yang sangat luar biasa dan dapat menambah imajinasi mereka. Paling

populer adalah *anime* ber-*genre action* yang menggambarkan perkelahian, kekerasan, kekacauan dan gerakan-gerakan cepat (Williams. 2008: 50-51).

Hal ini memunculkan suatu ketertarikan pada remaja untuk menonton sampai mengoleksi beberapa series atau film *anime*. *Anime* merupakan sebuah media cerita yang dapat menyampaikan beragam informasi yang kompleks secara sederhana tanpa kehilangan makna penting di dalamnya. Dengan media tersebut, pengetahuan baru menjadi lebih akrab dengan penontonnya, karena pengetahuan di dalamnya dikemas sedemikian rupa seperti halnya menggunakan tema-tema dalam kehidupan sehari-hari. *Anime* juga menceritakan tentang kehidupan tokoh cerita dimana penonton memperoleh inspirasi, bahkan menjadi contoh bagi dirinya. Cerita-cerita tersebut dapat dijadikan sebagai model, pembanding sekaligus rujukan bagi penontonnya (Chusnawati. 2014: 4). Selain itu, penyampaian dialog yang ekspresif dan mendukung setiap gerak tokoh akan menambah daya tarik tersendiri. Apabila *anime* dikonsumsi setiap harinya dengan intensitas yang cukup tinggi, maka akan banyak pula informasi yang didapat. Selain itu, secara tidak langsung akan mempengaruhi dan mengalami perubahan pola pikir serta perilaku penontonnya karena setelah individu menonton *anime*, individu tersebut mengalami proses belajar dengan menangkap sebuah informasi yang disajikan pada cerita-cerita *anime* hingga mempengaruhi persepsi mereka.

Menonton *anime* merupakan aktivitas yang menghibur dan dapat menghilangkan rasa penat. Bagi kebanyakan orang, menonton anime dapat menimbulkan efek atau kebiasaan tertentu. Dampak tersebut dapat berakibat positif maupun negative dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya para

mahasiswa penggemar *anime* yang tergabung dalam komunitas J-KUMI (Japan-Komuniti UIN MALIKI) di UIN Malang, dimana menurut I dari hasil wawancara (09/11/2017), yang merupakan salah satu anggota komunitas, *anime* merupakan sebuah karya seni atau sastra berupa gambar bergerak yang dapat dinikmati masyarakat luas mulai dari anak-anak hingga dewasa. *Anime* mempunyai kekhasan sendiri dimana dimulai dari cerita-cerita yang tidak masuk akal dan memerlukan imajinasi lebih tinggi untuk menangkap cerita-cerita tersebut selanjutnya karakter anime, sebagian besar karakter dalam anime bersifat *ambigu* artinya satu tokoh anime tidak hanya mempunyai satu sifat namun berbagai sifat juga terdapat di dalamnya seperti *tjundere* (di depan umum tokoh tersebut berwatak keras namun memiliki hati baik atau sensitif). Terakhir dilihat dari *genre*, *anime* mempunyai berbagai macam pilihan *genre* mulai dari *romance-komedi* hingga *science-fiction*, namun tidak jarang satu anime memiliki tiga hingga empat *genre* di dalamnya. Perbedaan tersebut memberikan daya tarik tersendiri ketika menikmatinya dan memberikan warna baru di setiap episode untuk meningkatkan ketertarikan penonton.

Alasan tersebut dapat memberikan berbagai dampak pada psikologi penonton, beberapa diantara dapat memberikan kesan mendalam dan sangat berpengaruh pada kehidupan manusia. Meniru (*Imitasi*) merupakan dampak yang sering terlihat dari penggemar *anime*. Imitasi tidak hanya dari penampilannya saja namun juga dari tingkah laku dan cara bersikap yang berubah. Perubahan sikap adalah kecenderungan seseorang untuk merespon atau bereaksi terhadap objek tertentu. Sikap tersebut baru tampak atau kelihatan jika direalisasikan atau

diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau perilaku maupun tindakan. Sebelum seseorang mempunyai kecenderungan untuk merespon, maka yang harus terlebih dahulu harus ada ialah objek dan objek yang dimaksud adalah sikap (dalam Tubbs & Moss. 2013: 12). Perubahan tersebut dapat berasal dari dorongan suatu tontonan, seperti halnya genre *anime slice of life* yang mengadaptasi cerita keseharian manusia mulai dari hidup sosial dengan orang tua, teman, dan lingkungan hingga masalah-masalah keseharian manusia serta strategi penyelesaiannya. Menurut anggota yang lain dalam wawancara pada tanggal 5 September 2017, *genre anime* tersebut mencerminkan kehidupan pribadi dengan bagaimana merubah perilaku yang buruk ke yang lebih baik. Selain itu, imitasi *anime* dapat dijadikan sebagai perkiraan hidup dengan merencanakan aktivitas untuk hari esok dan seterusnya. Sebuah perencanaan yang matang untuk hari esok akan memberikan suatu kehidupan yang baik bahkan lebih baik dari hari sebelumnya.

Pada observasi yang dilakukan di Festival Jepang pada tanggal 19 Maret 2017, salah satu dampak yang paling umum adalah *Cosplay* (meniru gaya dan dandanan ala *anime*) dimana seorang *cosplayer* akan lebih mempunyai harga diri dan tampil terbuka dengan dandanan yang menyerupai tokoh *anime*. Namun ada diantara mereka memiliki dampak *anime* yang tergantung pada *genre anime*. Seperti halnya *anime genre psychological*, cerita di dalamnya berkaitan dengan cara berpikir karakter namun biasanya yang abnormal, berhubungan dengan kasus psikologi dan juga tahap penyelesaiannya. Disini pada observasi tanggal 5 Agustus 2017, kebanyakan penggemar *anime* menemukan perasaan empati hingga

terbawa suasana yang mendalam terhadap korban, adanya adegan yang dapat merusak mental penggemar seperti tokoh *anime* saat kehilangan sesuatu yang berharga dalam hidupnya. Adegan tersebut dapat memberikan dampak psikologi penggemar hingga sehari-hari namun juga memberikan rasa empati yang tinggi terhadap teman yang mengalami kasus seperti itu.

Selain *genre psychological*, *slice of life* dan *romance* juga salah satu *genre anime* yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang umumnya dilakukan manusia dengan nilai kehidupan keseharian manusia. Pada *genre anime* ini penggemar dapat mengambil hikmah yang terkandung dalam nilai kehidupan keseharian *anime*. *Slice of life* dan *romance* juga dapat memberikan pelajaran hidup dan membuat kehidupan penggemar lebih bermakna. Selain itu, didalamnya juga terdapat masalah-masalah sosial dan keseharian manusia hingga strategi penyelesaiannya yang dikemas secara sederhana untuk memudahkan penggemar meniru strategi tersebut. Masalah umum mahasiswa adalah cara berpikir yang berbeda-beda disini penggemar *anime* dapat meniru salah satu adegan dalam *genre* tersebut dengan menyatukan cara berpikir hingga muncul suatu pemikiran yang dapat disetujui (observasi tanggal 20 September 2016).

Terakhir, komedi merupakan *genre* favorit penggemar *anime* karena di dalamnya mengandung suatu cerita yang membuat tertawa untuk mengurangi stress dan meringankan beban penggemar. *Genre* tersebut juga dapat dijadikan sebagai contoh untuk menghibur teman dalam keadaan sedih.

Dampak anime tidak hanya dari *genre* anime namun juga dapat berasal dari dorongan dan ketertarikan seseorang untuk melakukannya. Kebanyakan

penggemar setelah menikmati beberapa seri *anime* yang terbiasa dengan bahasa Jepang akan tertarik dengan bahasa dan kebudayaan Jepang. Mereka akan mulai mencoba belajar dan berbicara bahasa Jepang beserta dialeknya. Bahasa merupakan suatu alat komunikasi satu orang dengan orang lain. A merupakan salah satu anggota komunitas sering menggunakan bahasa Jepang sebagai media komunikasi dengan anggota komunitas maupun dengan teman mahasiswa yang lain. Menurutnya, dengan mempelajari bahasa Jepang akan memberi pengetahuan yang tidak hanya dari sekitarnya saja. Bahasa Jepang mempunyai ketertarikan tersendiri mulai dari *dialek nihon-go* (merupakan bahasa resmi Jepang) yang khas dan cara penulisan menggunakan huruf yang berbeda memberikan minat mempelajari bahasa Jepang meningkat (dalam observasi tanggal 22 September 2016).

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa dampak-dampak psikologis kebanyakan sering dialami oleh para penggemar *anime* dimana setiap *genre anime* mempunyai dampak yang menyerupai *genre* tersebut, seperti halnya perilaku. Pada wawancara tanggal 5 September 2017, Seorang anggota komunitas mengalami perubahan perilaku dengan menjadi individu yang percaya diri dan mempunyai tingkat sosial tinggi setelah terbiasa menonton *anime* karena *anime* juga memberikan pembelajaran hidup dimulai dari masalah kecil hingga masalah besar. Hal tersebut timbul karena adanya dorongan dari interna individu. Dorongan merupakan salah satu proses *anime* yang dapat memberikan dampak pada perilaku penggemar.

Pernyataan tersebut juga didukung oleh Sunaryo, (2014) (dalam Pratiwi. 2014: 217-226) bahwa perilaku individu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi akibat adanya ransangan (stimulus), baik dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar diri individu (eksternal). Pada hakekatnya perilaku individu mencakup perilaku yang tampak (overt behavior) dan atau perilaku yang tidak tampak (*inner behavior* atau *convert behavior*). Artinya anime memberikan suatu stimulus eksternal yang dapat merubah perilaku penggemar anime untuk menjadi lebih baik dan tampak berbeda.

Penelitian lain, yang dilakukan oleh Novianti (2007: 151-156) bahwa drama, *anime*, dan musik Jepang mempunyai dampak besar dan sangat membantu pada minat untuk belajar bahasa asing. Perkembangan multimedia terutama komputer yang semakin canggih, proses pembelajaran *one way system* juga mulai mengalami perubahan. Menurut Kobayashi (2003) (dalam Novianti. 2007: 151-156), pembelajaran bahasa asing sering memerlukan *shigeki* atau sesuatu yang membangkitkan minat mereka seperti sebuah terapi kejut. Dengan adanya *shigeki*, rasa ingin tahu akan bangkit dan semangat belajar akan tumbuh. Adanya animasi dan drama asing inilah sarana *shigeki* bagi pra pelajar terutama bahasa asing mulai mempertimbangkannya. Dengan begitu anime juga memberikan dampak yang nyata bagi penggemar anime.

Selain itu, hal ini juga diperkuat dari adanya penelitian dari Prasetyo (2014) (dalam Sella. 2013: 66-80) dimana penelitian tersebut dilakukan pada *anime* olahraga seperti Captain Tsubasa, yang mempunyai beberapa motivasi untuk berperilaku. Hasilnya bahwa adanya pengaruh terhadap perilaku setelah

menonton *anime* olahraga, sebagian besar penggemar *anime* juga termotivasi dan tertarik untuk melakukan olahraga. Perubahan perilaku tidak hanya pada tingkah laku namun juga dari perilaku meniru suatu karakter dalam suatu tontonan menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa suatu tontonan dapat merubah perilaku remaja akibat paparan secara rutin oleh media televise maupun media lainnya.

Anime juga memberikan dampak pada motivasi belajar dan pola pikir penggemar. Menurut sebagian penggemar, *anime* merupakan suatu motivasi belajar menghargai hidup dan mengetahui sesuatu yang kecil dapat bermanfaat besar bagi orang lain karena manusia merupakan makhluk yang menarik untuk dipelajari seperti sikap toleransi dan saling menghargai menjadi suatu hal kecil dalam *anime* namun dapat diterapkan pada kehidupan nyata manusia. *Anime* juga dapat dijadikan sebagai motivasi hidup bersosialisasi, seperti orang yang *introvert* akan lebih *ekstrovert* apabila bergabung dengan orang yang satu pemikiran dan mempunyai seorang teman yang dapat dipercaya. Penggemar *anime* mempunyai pola pikir yang berbeda mulai dari pengambilan keputusan untuk sebuah pilihan hingga strategi penyelesaian masalahnya karena penggemar *anime* mempunyai motivasi dan arah tujuan dari tontonan *genre anime* yang sama dengan kehidupan penggemar.

Pada penelitian Rofiah (2015: 19) yang dilakukan pada *anime naruto* dimana mempunyai kaitan dengan motivasi belajar dari perilaku dan kata-kata tokoh, seperti motivasi ekstrinsik, motif harga diri, dan motif aktualisasi diri. *Naruto* juga berkaitan dengan belajar, karena didalam aktivitas *naruto* terdapat kolerasi antara definisi belajar, unsur-unsur belajar, dan karakteristik belajar.

dapat disimpulkan bahwa *anime* juga dapat memberikan motivasi dan pola pikir peserta didik.

Anime mempunyai stimulus eksternal yang dapat mempengaruhi perilaku positif maupun negatif. Beberapa efek perilaku positif seperti bagaimana seseorang menghargai suatu hubungan, mencoba lebih berani dalam mengatasi masalah dan bagaimana seseorang dapat menyelesaikan masalah. Namun disisi lain terdapat sisi negatif dari *anime* antara lain memunculkan pikiran-pikiran negative yang tidak dialami sebelumnya. Selain itu, anime membuat seseorang menutup diri dengan dunia nyata yang menyebabkan kurangnya sosialisasi dengan dunia sekitarnya

Oleh karena itu, mahasiswa juga harus mengetahui dan memilah beberapa dampak positif maupun negatif. Pemberian stimulus internal ataupun eksternal yang positif akan memberikan perubahan dampak perilaku dan pola pikir yang negatif dan sebaliknya.

Berbagai penjelasan di atas, penelitian ini menjelaskan secara lebih lanjut tentang bentuk-bentuk dampak yang ditimbulkan tontonan *anime* dari berbagai *genre anime*. Mulai dari latar belakang adanya dampak *anime* hingga yang dapat mempengaruhi perilaku dan pola pikir penggemar *anime*. oleh karena itu, peneliti mengambil judul “PSIKOLOGI ANIME (Studi Deskriptif Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang di Komunitas *Anime*)”.

B. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pandangan mahasiswa terhadap *anime* Jepang?
2. Bagaimana dampak *anime* Jepang terhadap psikologi mahasiswa?
3. Bagaimana proses *anime* Jepang dapat memberikan dampak terhadap psikologi mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pandangan mahasiswa terhadap anime Jepang.
2. Mengetahui dampak *anime* Jepang terhadap psikologi mahasiswa.
3. Mengetahui proses *anime* Jepang dapat memberikan dampak terhadap psikologi mahasiswa.

D. Fokus Penelitian

Penelitian dilakukan untuk mencari kasus psikologi dari mahasiswa penggemar *anime*. Dimana setiap mahasiswa memiliki pandangan berbeda-beda mengenai anime dengan begitu *anime* merupakan suatu tontonan yang dapat memberikan efek atau dampak bagi kehidupan mahasiswa jika dikonsumsi secara berlebihan. Setiap anggota mempunyai pandangan *anime* yang berbeda-beda seperti sebuah referensi untuk pandangan hidupnya. Genre *anime* mempunyai berbagai daya tarik yang menyebabkan penggemar *anime* mempunyai dampak psikologinya dalam dirinya. Adapun dampak yang muncul dapat bersifat positive dan negative, namun dengan usia yang matang mahasiswa dapat membedakan dampak tersebut untuk masa depannya. Munculnya berbagai dampak tersebut dapat bermula dari makna *anime* dalam kehidupan sehari-hari. Kebanyakan

penggemar, *anime* dapat dijadikan sebagai refensi untuk tujuan hidup mengubah perilaku positif ke negatif jika orang tersebut dapat mengolahnya dengan baik.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini memiliki manfaat secara praktis dan teoritis:

a. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi disiplin ilmu psikologi yang mana perkembangan ilmu psikologi kian berkembang sangat pesatnya. Adapun penelitian ini terkait pada psikologi yang telah memberikan data empiris dan telah teruji secara ilmiah, serta memberi stimulus kepada ilmuan psikologi khususnya untuk mendalami ilmu psikologi pada bidang social dan bidang-bidang lainnya yang belum banyak orang ketahui.

b. Manfaat teoritis

Banyak diantaranya mahasiswa yang tidak sadar bahwa menonton *anime* mempunyai efek atau berdampak pada psikologinya. Dengan adanya penelitian ini akan mengungkap berbagai dampak psikologi mahasiswa penggemar *anime* baik positif maupun negatifnya. Dengan begitu, mahasiswa juga dapat mengubah perilaku maupun pola pikir mereka menjadi lebih baik. Selain itu, *anime* juga akan memiliki makna tersendiri untuk penggemarnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sejarah Singkat Anime

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi atau kartun Jepang. Anime merupakan abservasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* [アニメーション]. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi anime [アニ] (Napier. 2005: 4).

Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya *First Experiments in Animation* oleh Hekoten Shimokawa, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti *Anime* diproduksi pertama kali pada tahun 1917, namun masih sebatas film animasi pendek berdurasi dua hingga lima menit yang sebagian besar bercerita tentang *folk tales* masa itu. *Anime* terus berkembang dengan dipengaruhi oleh konteks sosial politik pada masanya. Berbagai *anime* diproduksi, mulai dari *anime* bertema propaganda perang seperti *Momotaro no Umiwashi* (Momotaro's Sea Eagle) yang menggelorakan semangat perang yang mengambil latar waktu saat Jepang menyerang Pearl Harbour pada tanggal 8 Desember 1941 (Watanabe, 2013: 104). Karya Oten itu kemudian disusul dengan anime berjudul *Saru Kani Kassen* dan *Momotaro* hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk pihak movie *Company Nihon Katsudo Shashin* (Nikatsu). Pada tahun 1918 Seitaro kembali membuat anime dengan judul *Taro no Banpei*. Tetapi semua catatan

tentang anime tersebut dikatakan hilang akibat gempa bumi di Tokyo pada tahun 1923. Selain Oten dan Seitaro, ada juga beberapa animator lain seperti, *Junichi Kouichi* (*Hanahekonai Meitou no Maki*, 1917), Sanae Yamamoto (*Obasuteyama*, 1924), *Noburo Ofuji* (*Saiyuki*, 1926 dan *Urashima Taro*, 1928), *Yasushi Murata* (*Dobutsu Olympic Taikai*, 1928). Pada saat itu, muncul pula anime pertama yang mempunyai sekuel yaitu *Sarugashima* (1930) dan kelanjutannya yaitu *Kaizokubune* (1931).

Pada tahun 1927, Amerika Serikat telah berhasil membuat animasi dengan menggunakan suara (pada saat itu hanya menggunakan background music). Jepang kemudian mengikuti langkah itu dan anime pertama dengan menggunakan suara musik adalah *Kujira* (1927) karya *Noburo Ofuji*. Sedangkan anime pertama yang "berbicara" adalah karya *Ofuji* yang berjudul *Kuro Nyago* (1930) dan berdurasi 90 detik.

Perang Dunia II merupakan anime pertama dengan menggunakan optic track (seperti yang digunakan pada masa sekarang) adalah *Chikara To Onna No Yononaka* (1932) karya *Kenzo Masaoka*. Dalam tahun 1943 *Masaoka* bersama dengan seorang muridnya, *Senoo Kosei*, mereka membuat kurang lebih lima episode anime berjudul *Momotaro no Umiwashi* (*Momotaro, the Sea Eagle*). Anime yang ditayangkan ini merupakan anime Jepang pertama dengan durasi lebih dari 30 menit (*short animated feature film*).

Mendekati akhir dari Perang Pasifik, yaitu pada bulan April 1945, *Senoo* telah membuat dan menampilkan kurang lebih sembilan episode anime yang merupakan karya besarnya, *Momotaro: Umi no Shinpei* (*Momotaro: Divine*

Soldier of the Sea). Anime ini merupakan anime Jepang pertama yang berdurasi panjang, yaitu sekitar 72 menit (*animated feature film*). Anime tersebut digunakan oleh angkatan laut Jepang untuk tujuan propaganda membangun semangat anak-anak pada masa itu (Williams. 2008: 49).

Setelah Perang Dunia II, industri anime dan manga bangkit kembali berkat Osamu Tezuka. Orang yang dijuluki "*God of Manga*" ini pada saat itu baru berusia sekitar 20 tahun dan karyanya adalah *Shintakarajima* yang muncul pada tahun 1947. Hanya dalam beberapa tahun saja, Tezuka kemudian menjadi sangat terkenal. Ketika habis masa kontraknya dengan Toei pada tahun 1962, Tezuka kemudian mendirikan *Osamu Tezuka Production Animation Departement*, yang kemudian disebut dengan *Mushi Productions* dengan produksi pertamanya film pendek berjudul *Aru Machi Kado no Monogatari* (1962). Produk *Mushi Production* yang terkenal adalah *Tetsuwan Atom*. Namun *Tetsuwan Atom* bukanlah animasi televisi buatan lokal pertama yang ditayangkan. Tahun 1960 adalah pertama kalinya ditayangkan anime TV di Jepang, yaitu *Mitsu no Hanashi* (*Tree Tales*) – *The Third Blood* yang merupakan anime TV Special. Dilanjutkan dengan penayangan serial anime TV produksi Otogi-Pro berjudul *Instant Story* pada tanggal 1 Mei 1961 di stasiun televisi Fuji (Fuji Terebi). Walaupun hanya berdurasi 3 menit serial ini cukup mendapat popularitas serta bertahan hingga tahun 1962. Penayangan anime tersebut merupakan tanda bagi kelahiran anime TV Series produksi Jepang yang pertama. Meski demikian, *Tetsuwan Atom* adalah anime pertama yang ditayangkan secara reguler. Acara ini sangat terkenal bahkan sampai ke beberapa negara di luar Jepang (di Amerika

Tetsuwan Atom dikenal sebagai Astro Boy). Serta *anime* paling penting dalam studi perkembangan *anime* di Jepang dan Negara lain (Budianto, 2015: 181).

Dari segi makna, Astro Boy pun bisa dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Di Jepang sendiri, *anime* Astro Boy seringkali dikaitkan dengan memori kelam terhadap Bom Atom. Namun demikian, Schodt (2007) (dalam Koh, 2013: 163) berargumen bahwa atom telah menjadi sumber energi yang paling banyak digunakan di Jepang pada era pascaperang, dan telah diakui sebagai bentuk energi baru yang humanis. Di sisi lain, Astro Boy dilihat sebagai simbol optimisme akan kebangkitan sains dan teknologi di Jepang pascaperang. Namun demikian, hal yang berbeda berlaku bagi masyarakat di Korea Selatan. Atom yang sangat berkaitan dengan peristiwa pengeboman Hiroshima-Nagasaki dilihat sebagai titik tolak kebebasan mereka dari pendudukan Jepang yang.

Perubahan baru mulai tampak terjadi pada era 1970-an. Anime yang diangkat dari karya mangaka dengan nama Monkey Punch yaitu Lupin Sansei (Lupin III) menjadi anime yang ditujukan bagi penonton dewasa dengan menyajikan humorhumor dewasa dan slapstick violence. Acara televisi ini ternyata sangat digemari sehingga muncul dalam bentuk film dan bahkan serial televisinya pun dibuat menjadi 2 sekuel. Robot besar dalam anime pertama kali diperkenalkan pada tahun 1966 melalui karya Mitsuteru Yokoyama, Tetsujin 28.

Sejak itu, mulai bermunculan *anime-anime* yang bertema hampir serupa. Pada tahun 1979, muncul *anime* Kidou Senshi Gundam yang menurut sebagian orang pada saat itu merupakan "formula campuran" antara robot dari Tetsujin 28 dan cerita kepahlawanan luar angkasa dari Uchuu Senkan Yamato.

Memasuki era 80-an, *anime* semakin digemari dan semakin banyak produser film yang berusaha memenuhi keinginan masyarakat.

Pertumbuhan ini semakin ditunjang dengan munculnya kaset video sebagai media. Dengan adanya teknologi VCR, masyarakat bisa memperoleh anime kesayangan mereka dalam bentuk video. Hal inilah yang kemudian mendorong munculnya versi video sebuah anime yang langsung dijual kepada masyarakat tanpa harus ditayangkan di televisi terlebih dahulu. (Dikenal dengan istilah OVA – *Original Video Animation* atau OAV - *Original Animated Video*) (Williams. 2008: 52-54).

Pada era 80 sampai 90-an awal, Akira Toriyama dan Rumiko Takahashi disebut-sebut sebagai mangaka yang menguasai dunia *anime* dan *manga*. Toriyama dengan *anime* Dragon Ball nya yang muncul mulai tahun 1986 dan Takahashi dengan karya-karyanya seperti Urusei Yatsura dan Ranma ½ serta Maison Ikkoku yang bertema komedi dan roman. Selain Toriyama dan Takahashi, ada seorang mangaka lain yang namanya juga dikenal di kalangan penggemar anime dan manga. Ia adalah Go Nagai. Berbeda dengan mangaka lainnya, Go Nagai banyak menghasilkan karya-karya yang cenderung untuk konsumsi orang dewasa karena di dalamnya seringkali ditemukan materi untuk dewasa.

Selain itu, Go Nagai juga dikenal sebagai pencipta super robot. Sutradara ternama dari Jepang pada saat itu adalah Katsuhiro Otomo dengan karyanya yang terkenal *Akira* (1988). *Akira* merupakan *anime* yang terkenal dalam skala internasional dan dianggap sebagai tonggak baru dalam *anime*. Sutradara lain yang juga mempengaruhi perubahan dalam dunia *anime* adalah

Shiro Masamune. Melalui manganya *Appleseed* dan *Black Magic M-66*, ia menyuguhkan cerita dengan setting masa depan di mana batas antara teknologi dengan kemanusiaan menjadi semakin kabur.

Pada tahun 1995, Shiro menghasilkan *Kokaku Kidoutai (Ghost In The Shell)* yang terkenal. Selain tema-tema khayalan seperti karya Otomo dan Shiro, juga mulai bermunculan *anime* dengan tema yang lebih serius dan nyata. Keiji Nakazawa mengangkat tema korban Hiroshima dengan judul *Hadashi no Gen* yang diangkat menjadi *anime* pada tahun 1983 dengan sutradara Masaki Mari. Salah satu *anime* terkenal yang mengangkat tema serupa adalah *Hotaru no Haka (Grave of the Fireflies)*. Munculnya *anime-anime* dengan tema yang kompleks dan mendalam, maka *anime* telah menembus batasan "hanya untuk anak-anak" dan telah menjadi tontonan bagi berbagai macam tingkat usia pemirsa (Williams. 2008: 185)

Toshio Okada mengumpulkan beberapa orang pencipta *anime* dan mendirikan Gainax. Pada tahun 80 dan 90-an, Gainax memproduksi *anime-anime* yang cukup signifikan dalam perkembangan dunia *anime*. Video pertama dari Gainax adalah *Otaku no Video* yang berkisah tentang dunia penggemar *anime* yang cukup unik tetapi tidak cukup untuk mengangkat nama mereka. Karya mereka yang berikutnya adalah *Oneamitsu no Tsubasa Oritsu Uchuu Gun (Wings of Honneamise)* merupakan cerita fiksi ilmiah yang terkenal. Diikuti kemudian dengan serial *Top O Nerae! Gunbuster* dan serial televisi *Fushigi na Umi no Nadia (Nadia, Secret of Blue Water)*. Gainax kemudian merilis *anime* yang menjadi titik tolak baru yaitu *Shinseiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion)*

yang menawarkan konsep yang memadukan fiksi ilmiah dengan unsur psikologi (Williams, 2008: 56).

Selain Gainax, juga ada Studio Ghibli yang didirikan oleh Isao Takahata dan Hayao Miyazaki. Pada tahun 1971, keduanya pernah menjadi sutradara serial Lupin Sansei dan kemudian berkolaborasi menciptakan Mirai no Shonen Conan. Karya Miyazaki yang signifikan adalah pada tahun 1978 yang berjudul Cagliostro no Shiro. Karya ini kemudian diikuti dengan Kaze no Tani no Nausicaa, Tenku no Shiro Rapyuta, Tonari no Totoro, Majo no Takkyubin, Kurenai no Tuta/Porco Rosso, Heisei Tanuki Gassen Ponpoko, dan Mononoke Hime. Saat ini, bisa dikatakan Studio Ghibli adalah rumah produksi anime yang menghasilkan anime-anime berkualitas tinggi baik dari segi art maupun cerita. Karya terbaru Miyazaki, *Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away)*, berhasil memenangkan penghargaan *Academy Award* tahun 2002 (Napier, 2005: 59).

B. Pengertian *Anime*

Anime (アニメ [*anime*]) adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa *anime* dapat diproduksi di luar Jepang. Beberapa ahli berpendapat bahwa *anime* merupakan bentuk baru dari orientalisme (Wikipedia.anime)

Selain itu, menurut Ranang (2010: 214) *anime* atau yang kemudian dikenal dengan nama Animasi adalah sebuah istilah yang digunakan untuk film animasi atau kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon*. Meskipun pada dasarnya *anime* tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non-Jepang. *Anime* dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan, bergerak dan dapat ditonton yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *anime* berasal dari kata *animation* menjadi *animeshon* yang biasa disebut sebagai film khas Jepang berupa karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan dan bergerak yang dapat ditonton oleh berbagai usia. Anime juga merupakan bentuk baru dari orientalisme.

C. Genre Anime

Anime mempunyai berbagai *genre* tidak hanya fiksi ilmiah maupun fantasi namun anime juga menghadirkan *genre* kehidupan manusia mulai dari *romance*, horor, dan *slice of life*. Hal ini menyebabkan *anime* semakin digemari oleh berbagai usia, berikut *genre anime*:

1. *Action*: *Genre Action* adalah *genre anime* ataupun *manga* yang berunsur peperangan, kekerasan dan penuh aksi, dan benturan kekuatan fisik. Sering kali tokoh *genre* ini memiliki luka yang cepat karena benturan fisik tersebut.

kategori ini berhubungan dengan kekerasan, pertempuran, perkelahian, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan laga atau aksi.

2. *Adventure: Genre Adventure* adalah *Genre anime* ataupun *manga* yang menjelajahi tempat-tempat, lingkungan dan situasi yang baru. Biasanya dikaitkan dengan orang yang memiliki perjalanan panjang ke tempat-tempat yang jauh dan mengalami hal-hal yang menakjubkan. mengkategorikan kisah perjalanan, petualangan, dan penjelajahan karakter yang biasanya bertujuan untuk menggapai ambisi/menyelesaikan misi.
3. *Comedy: Genre anime* ataupun *manga* yang berunsur lawakan baik itu dari tingkah laku, cerita maupun dari pembicaraan. Biasanya terlihat pada suatu karakter di kehidupan sehari-hari baik secara sengaja maupun karena kepolosan karakter tersebut. Jenis ini terkadang berhubungan erat dengan genre romance.
4. *Drama: Genre Drama* adalah *genre anime* ataupun *manga* yang mengkategorikan kisah kehidupan dengan mengungkapkan secara kompleks, penuh emosional, dan konflik batin.
5. *Fantasi: Genre Fantasi* adalah *genre anime* ataupun *manga* dimana tidak ada di dunia nyata, *genre* ini hanya bercerita fiksi dan penuh imajinatif, artinya bahwa hanya sekedar imajinasi. Biasanya menceritakan legenda kuno atau kisah fantasi lainnya.
6. *Game: Genre Game* adalah *genre anime* ataupun *manga* yang berfokus pada permainan seperti permainan kartu, video game, dan permainan lainnya. Biasanya di *genre* ini permainan yang dimainkan tidak melibatkan permainan

olahraga, dan permainan yang mengandung unsur kekerasan. Contoh: No Game No Life.

7. Horror: *Genre* Horror adalah *genre anime* ataupun *manga* yang menyeramkan, terkadang bikin bulu kuduk kita merinding karena biasanya di ambil dari kisah hantu.
8. *Martial arts*: *Genre martial arts* adalah *genre anime* ataupun *manga* yang berunsur seni bela diri.
9. Musik : *genre anime* ataupun *manga* yang berfokus pada penyanyi
10. Misteri : *Genre* Misteri adalah *genre anime* ataupun *manga* yang mengungkapkan sebuah kasus, tidak semua kasus 'rahasia' di *genre* misteri ini dikaitkan dengan kejahatan, bisa juga dengan kehidupan sehari hari.
11. *Psychological* : *Genre Pyscological* adalah *genre anime* ataupun *manga* yang ceritanya mengedepankan psikologi atau mental karakter.nya. maksudnya mereka mencakup satu atau lebih hal berikut:
 - a. Cerita mengundang pengunjung untuk menyelidiki alasan untuk apa yang terjadi di dalam cerita
 - b. Cerita ini adalah lebih lanjut tentang kondisi mental pahlawan dari peristiwa aktual.
 - c. Cerita adalah *thriller* psikologis
 - d. Cerita mencoba sengaja membingungkan penonton, seringkali dengan menunjukkan mereka hanya sebagian informasi mengenai apa yang sedang terjadi

- e. Ada lebih dari jumlah biasa penekanan pada karakterisasi interior, dan pada motif, situasi, dan tindakan internal yang timbul dari tindakan eksternal.
12. *Romance* : *Genre Romance* adalah *genre anime* ataupun *manga* yang ceritanya tentang dua orang bahkan bisa lebih (*Harem*) yang ingin cintanya terwujud atau menjaga cintanya dengan orang yang disukainya. Sebuah *anime* pasti ada *romance* nya namun yang ditekankan bukanlah *genre romance* melainkan *genre* pada *anime* itu sendiri.
13. *Sci-Fi*: *Genre Sci-Fi* adalah *genre anime* ataupun *manga* yang didasarkan dengan teknologi dan membayangkan alat-alat ilmiah di dunia, kebanyakan teknologi yang disajikan bukan teknologi yang sekarang melainkan teknologi yang dibayangkan, oleh karena itu *Sci-FI (Science is Fiction)* adalah Sains fiksi.
14. *Slice of Life* : *Genre Slice of life* (Biasa disingkat 'SOL) adalah *genre anime* ataupun *manga* yang berunsur kehidupan sehari-hari, biasanya kehidupan itu pernah kita alami, jenis *genre* ini cenderung naturalistik dan biasanya berfokus di sekitar "Kehidupan sehari hari" tokoh utama. Seringkali juga dikaitkan dengan percintaan, hubungan sang tokoh utama.
15. *Sport*: *Genre Sports* adalah *genre anime* ataupun *manga* yang temanya adalah olahraga seperti basket, voli, sepak bola, dan sejenisnya.
16. *Super Power*: *Genre Super Power* adalah *genre anime* ataupun *manga* dimana tokoh utamanya memiliki kekuatan yang lebih daripada manusia umumnya "Kekuatan yang luar biasa".

17. *Supernatural*: *Genre Supernatural* adalah *genre anime* ataupun *manga* dimana melibatkan Paranormal, Vampire, Hantu, Mayat hidup (Zombie), Setan (Demons), dan sejenisnya, biasanya juga di *genre* ini tokoh utamanya memiliki kekuatan Vampire, atau sejenisnya.
18. *Kids*: *Genre Kids* adalah *genre anime* ataupun *manga* yang dikhususkan untuk anak-anak, namun tokoh pemain di *genre* ini tidak hanya anak-anak saja, remaja pun ada.
19. *Historical*: *Genre Historical* adalah *genre anime* ataupun *manga* yang disetting (diatur) di masa lampau, biasanya mengikuti cerita sejarah dan cerita fakta di masa lampau lainnya (Chusnawati, 2014: 25).

D. Psikologi Anime

Anime merupakan sebuah karya sastra yang dapat dijadikan sebagai media informasi, mempunyai beragam cerita menarik dengan menggunakan alur, penokohan yang berbeda dari film lain menambah daya tarik tersendiri bagi kebanyakan penggemar *anime*. Cerita didalamnya juga mengandung berbagai informasi pengetahuan, seperti halnya mengetahui berbagai budaya Jepang yang telah mendunia. Namun, apabila *anime* dikonsumsi dengan intensitas tinggi (berlebihan), maka banyak pula pengetahuan yang akan didapat. Selain itu, secara tidak langsung informasi tersebut akan lambat laun merubah menjadi beberapa pola pikir, afektif, dan perilaku sebelumnya.

Menurut Bandura, sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Seseorang belajar dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian

dimantapkan dengan cara menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-ulang kembali. Melalui jalan pengulangan ini akan memberikan kesempatan kepada orang tersebut untuk mengekspresikan tingkah laku yang dipelajarinya (Trianto, 2007: 31).

Oleh karena itu Bandura seorang behaviorit moderat penemu teori *social learning/ observational learning*, menjelaskan setiap proses belajar terjadi dalam urutan tahap peristiwa yang meliputi:

a. Tahap perhatian (*attentional phase*)

Pada tahap ini umumnya memusatkan perhatian pada obyek materi atau perilaku model yang lebih menarik terutama karena keunikannya dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah diketahui.

b. Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*)

Pada tahap berikutnya, informasi berupa materi dan contoh perilaku akan ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori.

c. Tahap reproduksi (*reproduction phase*)

Pada tahap reproduksi, segala bayangan atau citra mental (*imagery*) atau kode simbolis yang berisi informasi pengetahuan yang telah tersimpan akan diproduksi kembali.

d. Tahap motivasi (*motivation phase*)

Tahap terakhir adalah tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai reinforcement (penguat) bersemayannya segala informasi dalam memori. (Chusnawati, 2014: 16)

1. Kognitif

Anime dapat memberikan perubahan perilaku, dalam hal ini menurut Berlo dalam Nurzky (2012) (dalam Djamarah, 2002: 28-29), menyatakan perubahan kognitif adalah perubahan pengetahuan diri dan nilai yang sebelumnya sudah dimiliki seseorang dan berakibat kepada bertambahnya atau berkurangnya pengetahuan seseorang. Objek-objek yang diamati dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan, atau lambang yang merupakan sesuatu bersifat mental.

Selain itu, menurut Solso (2008: 91) informasi berasal dari lingkungan pembelajar, pada awalnya diterima oleh reseptor dan memunculkan suatu *atensi* (perhatian). *Atensi* menurut para psikolog kognitif, mengacu pada sebuah proses kognitif yang menyeleksi informasi penting dari dunia sekeliling (melalui panca indera), sehingga otak tidak secara berlebihan dipenuhi oleh informasi yang tidak terbatas jumlahnya. Dalam hal ini anime memunculkan *atensi* (perhatian) dengan menggunakan berbagai cerita yang menarik yang tidak terpaku pada *genre-genre* umum seperti halnya kadang kala anime yang mempunyai tiga hingga empat *genre* didalamnya.

Selain itu, seperti yang dinyatakan oleh Jerome Bruner bahwa cerita merupakan unsur utama yang membentuk pikiran (Takwin, 2007: 55). Sehingga anime memberikan pola pikir berbeda pada umumnya. Salah satunya adalah motivasi, *anime* menyimpan berbagai motivasi karena anime juga memberikan cerita kehidupan nyata manusia dengan begitu penggemar anime akan termotivasi.

Secara etimologi motivasi berarti dorongan, kehendak, atau kemauan. Sedangkan secara terminologi, motivasi adalah tenaga (*force*) yang membangkitkan dan mengarahkan tingkah laku individu. Motivasi tidak dapat diamati secara langsung, akan tetapi dapat diinterpretasikan dari tingkah lakunya, baik yang berupa rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Motivasi merupakan kekuatan potensial yang ada dalam diri seorang manusia yang dapat dikembangkan dan dapat mempengaruhi hasil kinerjanya secara positif atau negatif (Machrany, 1998: 109). Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan atau kehendak dalam diri manusia untuk mengembangkan hasil secara positif maupun negatif. Sama halnya anime yang mempunyai berbagai macam motivasi untuk merubah seseorang secara positif maupun negatif.

Penelitian yang berkenaan dengan motivasi pemerolehan bahasa kedua yang menjadi pusat perhatian adalah Gardner & Lambert (1972). Dari sudut pandang psikologi sosial, Gardner & Lambert (1972) mengklasifikasikan motivasi menjadi dua, yaitu motivasi integratif dan motivasi instrumental. Motivasi integratif adalah motivasi yang mendorong seseorang untuk belajar dengan berpartisipasi dalam lingkungan sosial tempat digunakannya bahasa sasaran serta memahami budaya dan masyarakat penuturnya. Sebaliknya, Motivasi instrumental adalah motivasi yang mendorong seseorang belajar karena adanya manfaat atau tujuan dari yang dipelajarinya, seperti untuk bekerja atau untuk kenaikan jabatan. Berawal dari Gardner & Lambert ini,

penelitian yang berhubungan dengan motivasi pembelajaran bahasa asing telah banyak dilakukan, dan banyak juga penelitian yang difokuskan pada motivasi pembelajaran bahasa Jepang (Natsumi, 2014: 119).

2. Afektif

Hiburan merupakan hal penting yang dapat melepaskan tekanan emosi dari berbagai masalah. Emosi muncul karena pikiran memberikan makna tertentu pada suatu peristiwa atau kejadian, emosi yang terperangkap dalam diri seseorang membutuhkan resolusi, jalan keluar (Gunawan, 2012: 173). Menurut Nurzky (2012) (dalam Chusnawati, 2014: 7) menyatakan bahwa afektif adalah perubahan yang mempengaruhi emosi dan perasaan seseorang, sedangkan perubahan perilaku terjadi akibat efek kognitif dan afektif yang menghasilkan perubahan perilaku dan tindakan. Dalam hal ini tingkah laku afektif berupa tingkah laku yang menyangkut keanekaragaman perasaan, seperti takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was, dan sebagainya. Tingkah laku seperti ini tidak terlepas dari pengaruh pengalaman belajar. Oleh karenanya, ia juga dapat dianggap sebagai perwujudan perilaku belajar (Syah, 2009: 125).

3. Behavior

Selain perubahan kognitif dan afektif, anime juga dapat memberikan perubahan pada perilaku seseorang. Menurut Bandura, sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Seseorang belajar dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian dimantapkan dengan cara menghubungkan

pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-ulang kembali. Melalui jalan pengulangan ini akan memberi kesempatan kepada orang tersebut untuk mengapresiasi tingkah laku yang dipelajarinya (Trianto, 2007: 31).

John Watson juga berpendapat bahwa perilaku yang terbentuk merupakan hasil suatu pengondisian. Hubungan berantai sederhana antara stimulus dan respon yang membentuk rangkaian kompleks perilaku. Rangkaian kompleks meliputi pemikiran, motivasi, kepribadian, emosi, dan pembelajaran. Teori perilaku adalah teori yang menjelaskan bahwa suatu perilaku tertentu dapat membedakan pemimpin dan bukan pemimpin pada orang-orang.

Selain itu, hal tersebut juga didukung oleh Skinner (dalam Notoatmodjo, 2003), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori Skinner ini disebut teori “S-O-R” atau *Stimulus – Organisme – Respon* (Sella, 2013: 66-80).

Pendapat-pendapat di atas menyebutkan bahwa perilaku dapat terbentuk dari suatu pengamatan yang berasal dari stimulus (anime). proses stimulus terhadap organisme yang kemudian organisme akan memproses dan membentuk sebuah perilaku. Perilaku juga merupakan suatu ekspresi dari diri seseorang untuk menjawab situasi dan menjadi cerminan dimana segala

ungkapan diri seseorang akan dapat dilihat. Sehingga kehidupan perilaku manusia akan tampak dan berubah secara relative (Notoatmodjo, 2010: 97).

Perilaku tersebut akan membentuk suatu hubungan dan interaksi yang menghasilkan relasi sosial. Hubungan antar sesama dalam istilah sosiologi disebut *relasi* atau *relation*. Menurut Michener & Delamater (dalam Hidayati, 2014: 22), menyatakan bahwa:

“*Relasi sosial* juga disebut hubungan sosial yang merupakan hasil dari interaksi (rangkaiannya tingkah laku) yang sistematis antara dua orang atau lebih. *Hubungan dalam relasi sosial* merupakan hubungan yang sifatnya timbal balik antar individu yang satu dengan individu yang lain dan saling mempengaruhi. Beberapa tahapan terjadinya relasi sosial yaitu (a) *Zero contact* yaitu kondisi dimana tidak terjadi hubungan antara dua orang; (b) *awarness* yaitu seseorang sudah mulai menyadari kehadiran orang lain; (c) *surface contact* yaitu orang pertama menyadari adanya aktivitas yang sama oleh seseorang di sekitarnya; dan (d) *mutuality* yaitu sudah mulai terjalin relasi sosial antara 2 orang yang tadinya saling asing”.

Menurut Spradley dan McCurdy (dalam Astuti, 2012: 1), menyatakan bahwa relasi sosial atau hubungan sosial yang terjalin antara individu yang berlangsung dalam waktu yang relative lama akan membentuk suatu pola, pola hubungan ini disebut sebagai pola relasi sosial yang terdiri dari dua macam yaitu (a) relasi sosial asosiatif yaitu proses yang terbentuk kerja sama,

akomodasi, asimilasi dan akulturasi yang terjalin cenderung menyatu; (b) relasi sosial dissosiatif yaitu proses yang terbentuk oposisi misalnya persaingan.

Menurut Astuti (2012: 1), relasi sosial juga disebut hubungan sosial merupakan hasil dari interaksi (rangkaian tingkah laku) yang sistematis antara dua orang atau lebih. Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa relasi sosial merupakan hubungan timbal balik antar organisasi dengan individu yang lain atau masyarakat dan saling mempengaruhi. Hal ini sangat berhubungan dengan kegiatan *Public Relations* bahwa pada hakikatnya *Public Relations* memiliki ciri-ciri yaitu *two way communications* atau komunikasi timbal balik (Soemirat dan Elvinaro (2010: 11).

Manusia ditakdirkan sebagai makhluk pribadi sekaligus makhluk sosial. Sebagai makhluk pribadi, manusia berusaha mencukupi semua kebutuhannya untuk kelangsungan hidupnya. Sebagai makhluk sosial dalam rangka menjalin kehidupannya, manusia selalu melakukan relasi yang melibatkan dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu. Hubungan sosial merupakan interaksi sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar individu, antar kelompok, ataupun antara individu dengan kelompok.

E. Kajian Islam

Anime merupakan salah satu media yang dapat memberikan informasi kepada individu melalui film maupun drama. Di dalamnya mengandung berbagai cerita yang mudah dipahami individu melalui penokohan-penokohan. Cerita-cerita tersebut merupakan cerminan dari kebudayaan yang ada dalam masyarakat Jepang pada umumnya. Individu-individu tersebut mengenal lingkungan dan dunianya

melalui cerita, bahkan di dalam al-quran mengajarkan ilmu kehidupan pada manusia melalui beragam cerita.

Artinya, cerita juga dapat menimbulkan pengaruh bagi pendengarnya atau yang membacanya. Seperti halnya Al-qur'an yang juga memiliki berbagai kisah yang bermanfaat tentang para Nabi, umat-umat terdahulu hingga surga dan neraka disampaikan melalui cerita. Namun dengan perkembangan zaman, cerita-cerita tersebut berevolusi menjadi menggunakan media film animasi ataupun tokoh manusia yang memperagakannya agar dapat mempermudah pemahamannya. Seseorang yang melihatnya akan mulai mengikuti pola pikir dan perilakunya. Sama halnya dengan anime yang merupakan film animasi yang di dalamnya memuat berbagai macam cerita yang dikemas semenarik mungkin untuk meningkatkan daya minat penonton. Apabila dikonsumsi dengan intensitas tinggi maka ada kemungkinan bahwa anime berdampak pada penontonnya. Seperti halnya dalam Al-Qur'an:

قُلْ يَا أَهْلَ الْكِتَابِ لَا تَغْلُوا فِي دِينِكُمْ غَيْرَ الْحَقِّ وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ قَوْمٍ قَدْ ضَلُّوا مِنْ قَبْلُ وَأَصْلُوا كَثِيرًا

وَضَلُّوا عَنْ سَوَاءِ السَّبِيلِ ﴿٧٧﴾

"Hai Ahli Kitab, janganlah kamu berlebih-lebihan (melampaui batas) dengan cara tidak benar dalam agamamu. Dan janganlah kamu mengikuti hawa nafsu orang-orang yang telah sesat dahulunya (sebelum kedatangan

Muhammad) dan mereka telah menyesatkan kebanyakan (manusia), dan mereka tersesat dari jalan yang lurus" (QS. Al-Maidah: 77)

Ayat tersebut menjelaskan seseorang berlebih-lebihan atau melampaui batas dan mengikuti hawa nafsu seperti orang-orang sebelumnya dan mereka telah menyesatkan banyak orang maka mereka tersesat dari jalan lurus. *Anime* apabila dikonsumsi dengan berlebihan atau dengan intensitas tinggi dan melibatkan hawa nafsu makan memungkinkan akan berdampak pada penontonya. Dampak tersebut menyebabkan perubahan pada kognitif dan behavior.

Seperti tertera dalam Al-Qur'an:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

“Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia” (AS. Ra’d: 11)

Perubahan pada diri manusia dimulai dari perubahan cara pandang atau perubahan pola pikirnya. Manusia tak mengubah hidupnya, bilamana ia tak mampu mengubah pola pikirnya. Karena itu, setiap individu disuruh mengubah

pikirannya agar dapat mengubah hidupnya. Selanjutnya perubahan paradigma harus disertai dengan perubahan dalam penguasaan ilmu dan keterampilan. Perubahan tersebut memerlukan pembelajaran dan pembiasaan yang perlu terus diasah. Oleh karena itu, setiap individu harus mampu berpikir terbuka untuk menelaah informasi-informasi baru yang diterima guna memperbaiki kualitas diri (Chusnawati, 2013: 99).

Dalam hal ini, anime apabila dikonsumsi secara berlebihan dengan intensitas tinggi maka menjadi salah satu media yang dapat mempengaruhi pola pikir individu dengan mengembangkan daya imajinasi dan khayalnya. Sehingga *anime* menjadi sarana media hiburan untuk memperoleh kesenangan diri. Kesenangan tersebut juga memberikan informasi yang dapat memunculkan berbagai dampak dan memberikan perubahan pada pola pikir dan perilakunya. Perubahan tersebut secara tidak langsung juga mengubah kehidupan kesehariannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menafsirkan atau mendeskripsikan suatu fenomena dengan melibatkan metode yang ada. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moelong, 2004: 4) mendefinisikan metodologi penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dan diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh). Creswell (1998) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian ilmiah yang dimaksudkan untuk memahami masalah-masalah manusia dalam konteks social dengan menciptakan gambaran menyeluruh dalam kompleks yang disajikan, melaporkan pandangan terperinci dari sumber informasi, serta dilakukannya setting yang alamiah tanpa adanya intervensi apapun dari peneliti.

Selain itu menurut Denzin dan Lincoln (1994), penelitian kualitatif tidak ditunjukkan untuk mencapai pemahaman yang mendalam mengenai organisasi atau peristiwa khusus daripada mendeskripsikan bagian permukaan dari sampel besar dari sebuah populasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk menyediakan penjelasan tersirat mengenai struktur, tatanan, dan pola luas yang terdapat dalam suatu kelompok partisipan (dalam Herdiansyah, 2010: 7-8).

Beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian ilmiah untuk mencapai pemahaman yang mendalam mengenai suatu peristiwa atau masalah-masalah manusia dalam konteks social yang menghasilkan data deskriptif dari sampel. Sisi definisi lainnya dikemukakan bahwa penelitian ini memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang secara alamiah.

Metode kualitatif digunakan berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, metode ini juga menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden, dan metode ini jauh lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

Pada pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya (Arikunto, 2010: 151).

Jenis penelitian ini menggunakan studi kasus dengan memfokuskan pada kasus tertentu. Creswell (1998) menyatakan bahwa studi kasus (*case study*) adalah suatu model yang menekankan pada eksplorasi dari suatu “system yang terbatas” (*bounded system*) pada satu kasus atau beberapa kasus secara mendetail, disertai dengan penggalan data secara mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi yang kaya akan konteks. Studi kasus adalah suatu model

penelitian kualitatif yang terperinci tentang individu atau suatu unit social tertentu selama kurun waktu tertentu (dalam Herdiansyah, 2010: 97).

Pendekatan studi kasus membuat penelitian dapat memperoleh pemahaman utuh dan terintegrasi mengenai interrelasi berbagai fakta dan dimensi dari kasus khusus tersebut. Studi kasus dapat digunakan untuk penelitian suatu inkuiri empiri yang menyelidiki fenomena didalam konteks kehidupan nyata, bilamana batas-batas antara fenomena dan konteks tak tampak dengan tegas dan dimana multisumber bukti dimanfaatkan (Yin, 2014: 18).

Tujuan dari penelitian studi kasus adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat serta karakter-karakter yang khas dari kasus, ataupun status dari individu yang kemudian dari sifat-sifat khas tersebut akan menjadi suatu yang bersifat umum.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa komunitas *anime* “J-KUMI (Jepang-Komuniti UIN Malang)” di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti mengambil 4 subjek dimana karakteristik subjek penelitian yakni beberapa anggota komunitas yang lebih menonjol memiliki dampak akibat tontonan *anime*.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah suatu tempat dimana peneliti melakukan penelitiannya. Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi penelitian di UIN

Maulana Malik Ibrahim Malang dan sekitarnya karena tempat tinggal subjek berada disekitar kampus.

D. Sumber Data

Data adalah sesuatu yang diperoleh melalui suatu metode pengumpulan data yang akan diolah dan dianalisis dengan suatu metode tertentu yang selanjutnya akan menghasilkan suatu hal yang dapat menggambarkan atau mengidentifikasi sesuatu. Setiap penelitian pasti membutuhkan data sebagai bahan atau materi yang diolah untuk menghasilkan sesuatu. Menurut Lofland dan Lofland (1984), sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moelong, 2014: 157). Sumber data pada penelitian ini menggunakan :

a. Data primer

Data primer adalah sumber data utama dimana sebuah data dihasilkan langsung dari lokasi penelitian yaitu wawancara (Burhan, 2001: 128). Data primer merupakan suatu data yang diperoleh secara studi lapangan. Seperti melakukan wawancara, untuk memperlancar proses wawancara peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu sebagai pedoman. Sehingga pertanyaan yang diberikan kepada pihak-pihak yang berwenang adalah sesuai dengan ketentuan dari subjek penelitian.

b. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari dokumen resmi, buku, hasil penelitian, buku harian, jurnal resmi, dan lain-lain (Moleong, 2002: 112). Sehingga dokumen-dokumen tersebut harus sesuai dengan fokus penelitian.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Riduan (2005: 24), metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak mewujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat dilihat penggunaannya melalui, angket, wawancara, observasi, dokumentasi dan lainnya. Hal ini metode pengumpulan data menggunakan :

a. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan dan diagnosis. Sehingga inti dari observasi adalah adanya perilaku yang tampak dan adanya tujuan yang ingin dicapai, perilaku yang tampak dapat berupa perilaku yang dapat dilihat oleh mata, dapat didengar, dapat dihitung, dan dapat diukur (Herdiansyah, 2010: 132). Metode observasi digunakan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki untuk mendapatkan data tentang masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat *re-checking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya (Ghoni, 1999: 136).

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. (Moleong, 2014: 186). Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang tidak terstruktur, dimana pewawancara hanya membawa pedoman yang merupakan garis besar tentang hal-hal yang ditanyakan, dalam metode ini kreativitas pewawancara sangat diperlukan (Arikunto, 2002: 227).

Peneliti menggunakan metode wawancara karena dengan wawancara dapat menggali informasi dengan mendalam dan semakin lengkap. Selain itu dengan teknik wawancara yang tidak terstruktur membuat pembicaraan lebih santai dan mengalir apa adanya.

c. Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek (Herdiansyah, 2010: 143). Dalam hal ini Moleong (2014: 216) menyebutkan bahwa dokumen dibagi menjadi dua, yaitu dokumen pribadi dan resmi.

Dokumen pribadi adalah catatan-catatan atau kerangan seseorang secara tertulis tentang tindakan, pengalaman, dan kepercayaannya untuk memperoleh kejadian nyata tentang situasi social dan arti berbagai faktor

disekitar subjek penelitian. sedangkan dokumen resmi dapat berupa nemo, pengumuman, aturan, majalah, bulletin, pernyataan, berita, dan lain-lain.

F. Metode Pengolahan Data

Data yang diperoleh peneliti di lapangan akan diolah dengan menggunakan beberapa proses antara lain :

1. Editing

Editing merupakan proses penelitian kembali terhadap berkas-berkas dan informasi yang telah dikumpulkan setelah mencari data penelitian. data yang diperoleh akan di edit dengan kata lain data-data tersebut akan disusun menjadi lebih baik dan apabila terdapat ha-hal yang kurang tepat akan diperbaiki. Oleh karena itu, data yang kemudian diteliti lagi apakah telah cukup baik dan dapat disiapkan untuk proses berikutnya (Sunggono, 1997: 125). Dalam proses ini diperlukan suatu ketelitian dan kecermatan dalam membaca data yang diperoleh sehingga peneliti dapat memperbaiki data-data yang kurang sesuai.

2. Classifying

Seluruh data yang diperoleh dan disusun dari proses pengumpulan data harus dibaca, ditelaah secara mendalam dan di klasifikasikan atau dikategorikan sesuai dengan tujuan penelitian. Kategori adalah upaya memilah-milah setiap satuan ke dalam bagian yang memiliki kesamaan (Moleong, 2004: 288). Dalam proses ini, peneliti akan mengklasifikasikan data yang telah diedit sebelumnya untuk memaparkan data dan kemudian ke tahap selanjutnya.

3. *Analysis*

Analisis adalah mengelompokan, membuat suatu urutan, memanipulasi, serta menyingkat data sehingga mudah dipahami (Arkunto, 2002: 358). Dalam proses ini peneliti akan meneliti, menganalisa dan menyajikan data-data yang telah diperoleh dari lapangan baik dari wawancara, observasi serta dokumentasi, sehingga data yang diperoleh akan mudah untuk diinterpretasikan.

4. *Concluding*

Pertanyaan-pertanyaan sebuah penelitian akan dijawab dalam kesimpulan, sehingga *concluding* merupakan proses penarikan hasil dari suatu proses penelitian (Sudjana dan Kusuma, 2000: 89). Proses ini akan memberikan suatu kesimpulan dan menjawab semua pertanyaan-pertanyaan penelitian.

G. Metode Keabsahan Data

Menetapkan keabsahan data (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*conformability*) (Moleong, 2004: 324).

1. *Kredibilitas*

Kredibilitas merupakan rangkuman bahasan yang mencakup penelitian kualitatif, sehingga keberhasilan akan tercapai apabila peneliti mampu mengeksplorasi masalah atau mendeskripsikan setting, proses, kelompok social atau pola interaksi yang kompleks. Deskripsi mendalam terkait dengan kompleksitas beberapa aspek yang terkait akan menjadikan ukuran kredibilitas penelitian kualitatif (Kristi, 2011: 207).

Kredibilitas data adalah upaya peneliti untuk menjamin kesahihan data dengan mengkonfirmasi antara data yang diperoleh dengan objek penelitian. tujuannya adalah untuk membuktikan bahwa apa yang diamati peneliti sesuai dengan apa yang sesungguhnya ada dan sesuai dengan apa yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian (Nasution, 1988: 105-108).

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian metode kualitatif dapat dengan teknik triangulasi. Teknik triangulasi dalam pengujian kredibiitas dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, cara, dan waktu (Sugiyono, 2010: 273). Cara-cara triangulasi antara lain :

- a. Triangulasi sumber, dilakukan dengan pengecaan data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
- b. Triangulasi teknik, dilakukan dengan pengecekan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
- c. Triangulasi waktu, dilakukan dengan cara melakukan wawancara, observasi, atau teknik lain dalam waktu dan situasi yang berbeda.

2. *Transferability*

Transferability merupakan salah satu menilai akuratnya penelitian kualitatif yang menjelaskan sejauh mana temuan suatu penelitian dapat diaplikasikan oleh kelompok lain (Kristi, 2011: 211). Kriteria keteralihan berbeda dengan validitas eksternal dari nonkualitatif. Konsep validitas menyatakan bahwa generalisasi suatu penemuan dapat berlaku atau diterapkan pada semua konteks dalam populasi yang sama atas dasar penemuan yang diperoleh pada sampel secara representative mewakili populasi itu (Moleong, 2011: 324).

3. *Dependability*

Kriteria keberantungan merupakan substitusi istilah reliabilitas dalam penelitian yang non kualitatif. Pada cara nonkualitatif, reliabilitas ditunjukkan dengan jalan mengadakan replica studi, jika dua atau beberapa kali diadakan pengulangan suatu studi dalam kondisi yang sama dan hasilnya sama, maka dapat dikatakan reliabilitasnya berhasil (Moleong, 2011: 325).

Kompleksitas konteks yang dihadapi dilapangan akan menjadikan penelitian harus bersikap menarik terhadap pemilihan strategi dalam penelitian. sehingga peneliti dapat mengetahui secara teliti setiap fenomena dari proses penelitian tersebut. Selain itu peneliti juga harus memperhatikan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dan keterbukaan terhadap peneliti lain (Kristi, 2011: 213).

4. *Konfirmabilitas*

Konfirmability (kepastian) sebagai alat untuk menguji hasil penelitian yang terkait selama proses penelitian (Sugiyono, 2010: 277). Konfirmabilitas digunakan untuk menilai hasil penelitian dapat berdiskusi dengan mengungkapkan hasil penelitian pada peneliti lain.



BAB IV

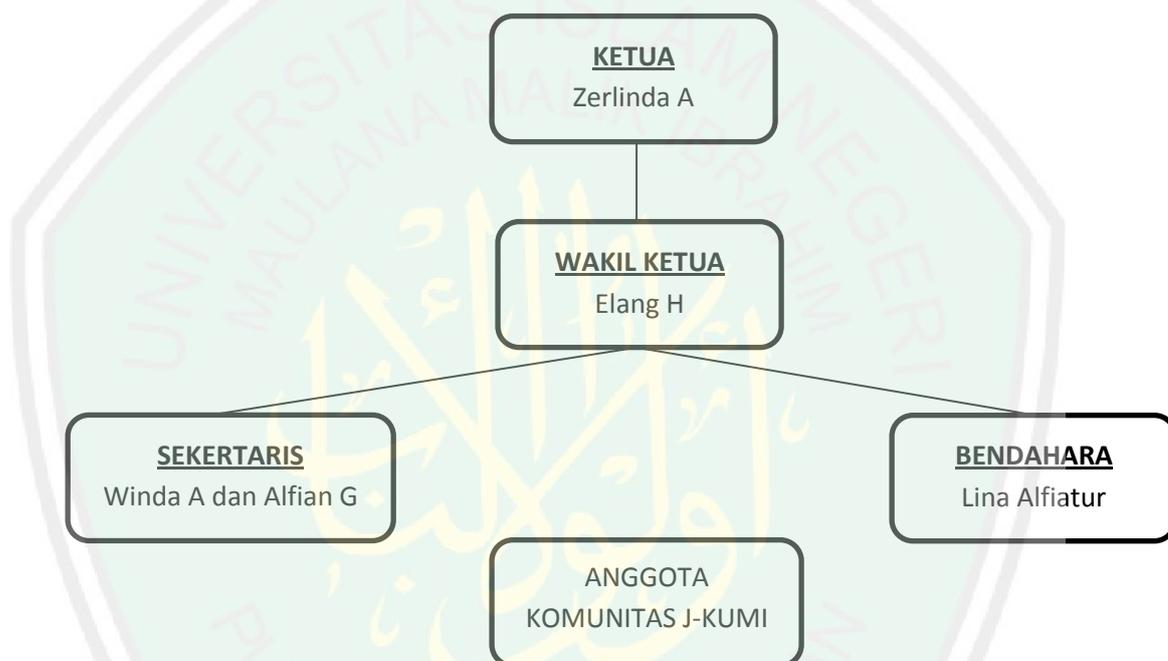
PEMBAHASAN

A. Orientasi Objek Penelitian

Komunitas *anime* J-KUMI (Jepang-Komuniti UIN MALIKI) merupakan sebuah komunitas dibawah naungan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berawal dari sebuah kesamaan hobi yaitu *anime*. Beberapa tahun sebelumnya, komunitas J-KUMI telah redup dan tidak ada anggota yang aktif namun pada tahun 2013, Salah satu anggota lama komunitas J-KUMI berusaha mengaktifkan kembali hingga saat ini dapat diakui oleh DEMMA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Kini anggota komunitas J-kumi sekitar 50 orang merupakan mahasiswa aktif di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Adanya komunitas ini, sebagian anggota mengatakan bahwa menemukan sebuah keluarga baru dimana setiap anggota memahami karakter anggota yang lain karena adanya saling keterbukaan dan tak lupa untuk saling berbagi pengalaman bersama.

Inovasi baru setiap tahunnya diperlukan untuk menghidupkan dan mempertahankan komunitas J-KUMI, mulai dari NOBAR (Nonton Bareng) film *anime* terbaru yang bertempat di gedung B, tukar-menukar *anime* setiap diadakannya kumpul bersama. Bertukar informasi adanya festival Jepang diberbagai kota juga menjadi kebutuhan mereka. Ketua diharuskan aktif mengkoordinir setiap anggota hingga menemukan jadwal yang tepat untuk diadakannya setiap acara. Kekompakan adalah prioritas utama mereka.

Komunitas ini tidak hanya dikenal dalam lingkup UIN Maulana Malik Ibrahim Malang saja, namun pada suatu waktu komunitas ini mendapatkan undangan untuk menghadiri festival Jepang di Bandung, Jawa Barat. Berikut merupakan struktur kepengurusan komunitas J-KUMI:



Bagan 4.1 Struktur Kepengurusan Komunitas J-KUMI Tahun 2016/2017

B. Laporan pelaksanaan penelitian

Waktu pengambilan data-data tersebut, peneliti menggunakan berbagai alat antara lain berupa pertanyaan penelitian, alat tulis, observasi, alat perekam, dan tak lupa camera. Adapun tahapan penelitian dilakukan sebagai berikut :

1. Tahapan persiapan, meliputi :
 - a. Observasi lokasi penelitian untuk mencari permasalahan dalam sebuah komunitas J-KUMI.
 - b. Pengajuan tema dan judul kepada dosen pembimbing skripsi.
 - c. Menentukan subjek penelitian dengan dengan observasi dan wawancara langsung pada semua anggota komunitas J-KUMI
 - d. Mempersiapkan perlengkapan penelitian
2. Tahap pelaksanaan
Kegiatan penelitian dilakukan dengan :
 - a. Memahami latar belakang penelitian dan persiapan diri
 - b. Melakukan observasi
 - c. Melakukan wawancara kepada subjek penelitian
 - d. Menggali data melalui dokumen-dokumen
3. Tahap penyelesaian.
Pada tahap penyelesaian dilakukan dengan :
 - a. Menganalisis hasil penelitian
 - b. Menyusun kerangka hasil penelitian
 - c. Menyusun laporan akhir penelitian dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing skripsi
 - d. Ujian pertanggung jawaban hasil penelitian didepan dewan penguji
 - e. Penyampaian laporan hasil penelitian kepada pihak yang teribat.

C. Profil Subjek

1. Subyek I (Z)

Subjek Z merupakan mahasiswa jurusan Farmasi angkatan 2015 di salah satu Universitas Negeri kota Malang. Lahir sebagai anak kedua dari tiga bersaudara di tengah keluarga muslim. Z mengaku telah tertarik pada *anime* semenjak duduk dibangku SMP dan menjadi hobinya hingga sekarang. Genre favoritnya yakni *slice of life*, *science-fiction*, dan fantasi. Hal ini didukung dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa sekian banyak koleksi *anime* dan perilakunya.

2. Subjek II (E)

Subjek E merupakan mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Inggris angkatan 2015 di salah satu Universitas Negeri kota Malang. Lahir sebagai anak pertama dari tiga bersaudara di tengah keluarga muslim. E mengaku telah tertarik pada *anime* semenjak duduk dibangku SD dan menjadi hobinya hingga sekarang. Genre favoritnya yakni komedi, *psycological*, *action*, dan fantasi. Hal ini didukung dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa sekian banyak koleksi *anime* dan perilakunya.

3. Subjek III (A)

Subjek A merupakan mahasiswa jurusan Farmasi angkatan 2013 di salah satu Universitas Negeri kota Malang. Lahir sebagai anak ketiga dari empat bersaudara di tengah keluarga muslim. A mengaku telah tertarik pada *anime* semenjak duduk dibangku SD dan menjadi hobinya hingga sekarang.

Genre favoritnya yakni *psychological*, fantasi, dan *action*. Hal ini didukung dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa sekian banyak koleksi *anime* dan perilakunya.

4. Subjek IV (I)

Subjek I merupakan mahasiswa jurusan Farmasi angkatan 2013 di salah satu universitas Negeri kota Malang. Lahir sebagai anak pertama dari dua bersaudara di tengah keluarga muslim. I mengaku telah tertarik pada *anime* semenjak duduk dibangku SMA dan menjadi hobinya hingga sekarang. Genre favoritnya yakni *slice of life*, *science-fiction*, fantasi, dan komedi. Hal ini didukung dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa sekian banyak koleksi *anime* dan perilakunya.

D. Paparan Data

Hasil dari data lapangan yang diperoleh dengan metode observasi dan wawancara untuk menggali data berupa topik “Psikologi *anime* Jepang dengan metode studi deskriptif mahasiswa komunitas *anime* UIN Maulana Malik Ibrahim Malang” dengan beberapa pertanyaan penelitian yang pertama “bagaimana pandangan mahasiswa terhadap *anime*?” yang kedua “bagaimana dampak *anime* Jepang terhadap psikologi mahasiswa?” dan yang ketiga “bagaimana proses *anime* Jepang dapat memberikan dampak terhadap psikologi mahasiswa?”. Dari hasil observasi dan wawancara (6 agustus-15 oktober 2017) semua subjek penelitian menyatakan bahwa *anime* memberikan dampak kepada subjek penelitian baik dari kognitif (pola pikir), afektif, dan behavior (perilaku) karena adanya stimulus

(*anime*) dan beberapa faktor lain seperti suka, adanya dorongan, berlebihan dengan intensitas tinggi dalam menonton *anime*, dan lain-lain. Data lapangan dari beberapa pertanyaan penelitian tersebut telah di analisis, sehingga makna dan proses *anime* dapat berdampak pada psikologi mahasiswa akan dijabarkan secara rinci.

1. Deskripsi Faktual Subjek I (Z)

a. Padangan subjek terhadap *anime*

Berdasarkan wawancara, subjek penelitian mulai tertarik pada *anime* ketika teman dan saudara mulai memperkenalkan *anime* padanya. Hal tersebut menjadikan rasa penasaran tentang *anime*, kemudian mulai menonton dan menjadikannya kegiatan sehari-hari hingga sekarang. Kepribadian yang introvert menjadikannya semakin gemar menonton dan memberikan arti sendiri tentang *anime*, berikut penuturannya:

“seni yang berupa film, komik, anime mempunyai kekhasan dari Jepang dan mempunyai tehnik khusus untuk mempelajarinya hingga Jepang menyediakan sekolah khusus untuk belajar anime.(Z/5.9/2a)”

Anime merupakan suatu seni berbagai macam jenis mulai dari film, komik dan berbentuk *anime* sendiri. *Anime* juga mempunyai kekhasan sendiri yang membedakan dengan karya seni lain. Selain itu, setiap orang juga dapat mempelajarinya, Jepang telah memiliki sekolah sendiri untuk pembuatannya.

Hal tersebut, memberikan daya tarik tersendiri bagi sebagian orang untuk menonton *anime* bahkan dengan intensitas yang tinggi. Menurut pandangan orang lain menonton dengan intensitas tinggi mengakibatkan seseorang mendapatkan dampak atas tontonannya. Pendapat tersebut juga disetujui oleh Z:

“ kalau menurutku sih iya soalnya memberikan pandangan kalau dunia itu nggak sesempit yang ada dalam pikiranku. (Z/5.9/3a)”

Menurutnya, menonton dengan intensitas tinggi dapat memberikan dampak positif maupun negative karena tontonan juga memberikan pandangan terhadap luasnya dunia di luar pemikirannya. Hal ini memberikan pengertian bahwa intensitas tinggi menonton *anime* juga memberikan pengetahuan dan pandangan bahwa dunia begitu luas.

b. Dampak Psikologi *Anime*

Seorang yang *introvert* akan lebih terbuka dengan orang yang memiliki kesamaan dalam dirinya seperti dalam komunitas *anime*, mereka saling terbuka satu sama lain hingga mempunyai sebutan sendiri-sendiri. Salah satu anggota mengatakan bahwa *anime* merupakan inspirasi dalam hidup sosialnya, berikut isi wawancara peneliti dengan anggota komunitas:

“Hm... tergantung genrenya sih hahaha... Kalau aku sih lebih lihatnya ke sosialnya yah , kan kita lihat juga kan mungkin dari caranya, mungkin kita bisa melihat caranya menghadapi hidup kan kadang susah yah...(Z/5.9/3b)”

Penjelasan tersebut memberikan pengertian bahwa setiap orang memiliki dampak tontonan dengan cara berbeda, salah satunya adalah dari genre *anime* dimana subjek penelitian melihat dari segi sosialnya. Seperti, bagaimana subjek melihat caranya tokoh *anime* menghadapi hidup dengan berbagai masalah yang menimpanya.

c. Proses dampak psikologi *anime*

Dampak tersebut tidak terlepas dari proses bagaimana subjek penelitian memiliki dampak psikologi dari *anime*.

“Kan mungkin ada beberapa yang kayak satu genrenya slice of life gitu kan, ya kan bawanya ke dunianya kita kayak ada disekitar kita jadinya tahu gitu loh...oh.. gini gitu caranya menghadapi hidup ketika ada masalah kayak gini. Lebih ke kebiaasaan sih....(Z/5.9/4a) Lebih ke kebiaasaan sih....(Z/5.9/4b) ”

Pernyataan di atas dapat diartikan sebagai *anime* memberikan sebuah pola menonton berlebihan yang dapat menimbulkan dampak psikologi bagi penontonnya. Kebiasaan menjadi proses utama seseorang mendapatkan dampak psikologi dari *anime*.

2. Deskripsi Faktual Subjek II (E)

a. Pandangan subjek terhadap *anime*

Berdasarkan wawancara, subjek penelitian mulai tertarik pada *anime* ketika SD dari tontonan di televisi yang menayangkan berbagai jenis kartun dari Jepang maupun dan Negara lain. Hal tersebut menjadikan

anime sebagai tontonan sehari-hari dan mulai enggan menonton aara televisi lain selain *anime*. Keseharian tersebut memberikan pengertian berbeda dari *anime*:

“Iya, inspirasi banyak, ya contohnya gimana yah, kan ibaratnya seperti karya sastra tapi di ekspresikan lebih lumayan lah kalau bisa dibilang itu adalah seni gimana jalan ceritanya itu antimainstream.(E/5.9/2a)”

Pernyataan tersebut memperkuat pendapat subjek Z yang menyatakan bahwa *anime* merupakan sebuah karya sastra yang diapresiasi dengan jalan cerita yang anti mainstream.

b. Dampak psikologi *anime*

Delusi merupakan suatu keyakinan yang dipegang kuat yang selalu ada namun bagi kebanyakan orang tidak akurat dan tidak ada bukti yang menunjukkan hal tersebut sebagai realitas. Seseorang yang melakukan delusi bertindak sesuatu persepsi dirinya bukan dari orang lain. Delusi dapat berdampak pada kehidupan seseorang akibat suatu stimulus dari luar yang berlebihan. Orang tersebut akan mempunyai khayalan-khayalan yang tidak realistis terlebih lagi *genre* kesukaannya.

Selain itu menurut penuturanya salah satu *genre anime* juga memberikan dampak hingga ingin bunuh diri.

“Kalau komedi, itu yang aku tiru sikapnya, kalau psikologikal yang aku tiru itu satu, yang aku tiru menderitanya, iya menderitanya...aku pernah waktu itu nonton anime terus itu sela-

sela langsung kena otakku kayak ngerasa hati ini udah bergetar..ya itu..sampek pengen rasanya mau bunuh diri aku..(E/5.9/3c)”

Dari pernyataan diatas, *anime* dapat memberikan perasaan yang membuatnya itu terjadi pada dirinya Seperti salah satu adegan *anime* bunuh diri yang menurut subjek tidak biasa langsung merasuk ke otak dan terbayang-bayang adegan tersebut hingga ingin melakukan bunuh diri. Penuturan subjek juga didukung oleh salah satu subjek lainnya:

“Namun aku nggak se-aneh E, kalau dia kan merasa dunia nyata seperti dunia anime walaupun di tempat umum sekalipun. jadi menurutku hanya sebagian orang saja memahaminya kalau dia nggak se-aneh itu (A/5.9/3i)”

Subjek tersebut juga mendukung bahwa E merupakan salah satu subjek yang mengalami *delusi* dan merasa dunianya seperti dunia *anime* walaupun di tempat umum sekalipun. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa subjek berkali-kali melakukan gerakan *anime* dalam dunia nyata. Pada saat wawancara berlangsung peneliti memergoki subjek berbicara dengan hewan yang seakan-akan hewan tersebut dapat berkomunikasi layaknya dalam dunia *anime*. Selain itu, cara ia berkomunikasi dengan peneliti maupun dengan teman sebaya juga kurang baik seperti ketika teman berbicara A ia menjawab B. Untuk mengetahui intensitas *delusi*, peneliti melakukan metode *checklist* dari perilaku maupun kehidupan sehari hari.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Intensitas Delusi

Nama observe : E

Umur : 20 th

Asumsi : gangguan delusi

Metode penelitian : Menggunakan Checklist

NO	Asumsi	Muncul	T. Muncul
1.	Mempunyai pemikiran yang tidak logis menurut orang lain	√	
2.	Perbuatan berbeda dari realita	√	
3.	Perkataan yang sulit dipahami		√
4.	Mempunyai halusinasi	√	
5.	Menyendiri dari lingkungan sosial	√	
6.	Mempunyai khayalan penghayatan perbuatan dan perkataan sebagai hal yang nyata	√	
7.	Berbicara dengan benda mati atau hewan	√	
8.	Mempunyai khayalan tingggi yang tidak sesuai realita	√	
9.	Cara berjalan dan tingkah laku berbeda dari orang lain	√	
10.	Menjadikan diri sendiri sebagai pusat perbuatan (egosentris)		√
11.	Hidup dalam khayalannya	√	
12.	Keadaan atau hal yang diyakini itu bukan bagian	√	

	sosiokultural setempat		
13.	Cara berkomunikasi tidak terarah	√	
14.	Mempunyai sudut pandang berbeda	√	
15.	Mempergunakan bahasa tidak umum	√	

DIAGNOSA

$$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7$$

Berdasarkan hasil diatas bahwa dari 15 aitem yang ter-checklist adalah 13, maka hasilnya adalah 86,7. Dari hasil tersebut dan hasil observasi lainnya, peneliti berasumsi bahwa subjek mempunyai delusi tingkat tinggi.

Selanjutnya dalam hal behavior (perilaku) subjek mempunyai beberapa dampak *anime* diantaranya memberikan cara berpikir dilihat dari social yang dapat membawanya larut merasakan kesedihan teman dan ingin menghiburnya.

“Cara berpikir ya lihat sosial, nanti kalau lihat sahabat atau temen yang lagi susah pengen menghibur...ya semacam empati lah. (E/5.9/3h)”

Menurut mereka sebuah komunitas juga memberikan pengaruh besar pada kehidupan sosialnya dimana orang yang berada dalam suatu kebiasaan yang sama akan lebih terbuka dan nyaman didalamnya. Dari

relasi tersebut membentuk imitasi atau meniru dari perilaku anggota lain, perilaku tersebut tidak lain dari *anime*.

Meniru suatu karakter *anime* merupakan hal biasa yang dilakukan oleh suatu penggemar. Dalam hal ini, *anime* dapat dijadikan sebuah stimulus yang menyebabkan munculnya suatu respon berupa imitasi atau meniru. Imitasi tidak hanya berupa sebuah perilaku yang berasal dari karakter *anime*, seperti yang telah dipaparkan oleh salah satu subjek penelitian:

“pertama komedi karena adegannya itu mulai dari adegan adegan kayak eh...salah kaprah gimana gitu kan membuat hati temen pengen rasanya menghibur temen yang lagi kesusahan...itu yang pertama dan paling utama. (E/5.9/5a)” “Ada.. adegan perilakunya... contoh ya...aku pernah menanyakan beberapa seseorang menanyakan sebuah pertanyaan, yaitu apakah benar eh...pakaian dalam seorang gadis itu, eh seorang gadis itu bisa dilihat dari pakaian dalam yang mereka gunakan kalau mau dapat seorang pria? Kata temen nggak tahu, banyak...(E/5.9/3g)”

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa komedi merupakan salah satu *genre anime* yang dapat memberikan rasa bahagia. Cerita-cerita tersebut membuat penonton menjadi terinspirasi untuk melakukan beberapa adegan komedi untuk menghibur teman yang sedang kesusahan. Tidak hanya *genre* komedi namun, *genre* lain juga dapat

memberikan inspirasi untuk imitasi seperti menanyakan kebenaran salah satu adegan *anime* untuk mencari sebuah karakter seseorang.

Terakhir, muncul dampak dari afektif yaitu feeling (perasaan) dari suatu karakter *anime*:

“Yang kedua itu psikologikal, atau lebih bisa langsung merusak mental, gimana kalau ada adegan kayak ada adegan yang bisa merusak mental kayak kehilangan apa gitu itu bisa lah main perasaanya terus untuk genre yang sedih-sedih itu juga mengena juga pernah ngena, nangis gara-gara nonton adegan itu sampek dibawa. Ada karakter pengisi suara sampek berempati pada karakter yang dia mainkan, ada...ibaratnya kita berempati, merasakan kesedihan yang sama dengan karakter yang dimainkan itu bisa berempati. (E/5.9/5b)”

Pernyataan tersebut mendukung bahwa salah satu *genre anime* yaitu psikologikal dapat merusak mental penonton dan terbawa suasana seperti kehilangan sesuatu yang berharga. Salah satu karakter pengisi suara juga ikut terbawa dalam karakter yang dimainkannya.

c. Proses dampak psikologi *anime*

Proses dari dampak psikologi yang dialami subjek adalah:

“Prosesnya pertama kita lihat dari segi alurnya, alur cerita, selanjutnya karakter penokohan, konflik, sama bumbu-bumbu yang lain seperti ada komedinya terus tuh psikologikal, apalagi genre-

genre robot itu. Yah dari kebiasaan nonton cerita-cerita. (E/5.9/4a)”

Menurutnya proses pertama dilihat dari segi alurnya dalam sebuah cerita yang di dalamnya mengandung suatu karakter penokohan, konflik, dan lain sebagainya. Semuanya juga dapat bermula dari sebuah kebiasaan menonton cerita (*anime*) secara marathon.

3. Deskripsi Faktual Subjek III (A)

a. Pandangan subjek terhadap *anime*

Setiap orang mempunyai suatu pandangan berbeda tentang *anime*, salah satu subjek penelitian memandang bahwa *anime* merupakan suatu pegangan untuk kehidupannya agar dapat melihat sesuatu dengan positif. Hal ini dikarenakan cerita-cerita *anime* yang mengandung berbagai nilai-nilai kehidupan manusia, dengan begitu *anime* juga dapat dijadikan pegangan kehidupan seseorang dengan kata lain *anime* juga menjadi sebagai referensi atau motivasi dalam menjalani kehidupan. Bahkan dengan *anime* seseorang dapat belajar sesuatu yang kecil dapat menjadi besar apabila kita mengetahui maknanya dengan baik. Hal itu sesuai dengan isi wawancara peneliti dengan anggota komunitas (A), sebagai berikut:

“Ah...pegangan kehidupan, dari anime gua sadar sesuatu yang kecil itu menjadi sesuatu yang luar biasa dari anime. itu yang paling penting. (A/5.9/2a)”

Berdasarkan pernyataan diatas, *anime* menjadi suatu hal yang penting bagi kehidupannya untuk dijadikan sebagai pegangan hidup karena didalamnya mengandung suatu nilai pembelajaran hidup dari kecil dapat menjadi luar biasa. Pegangan hidup disini dapat diartikan sebagai referensi atau motivasi dalam kehidupan sehari-hari melalui pesan-pesan kehidupan dalam cerita *anime*.

b. Dampak psikologi *anime*

Subjek A juga mengalami beberapa dampak psikologi, salah satunya adalah delusi. Sama halnya dengan subjek sebelumnya namun subjek A mengaku bahwa dirinya mempunyai delusi tinggi setelah menyukai tontonan *anime*:

“Dampaknya? Dampaknya satu, yah...dampak negative gua satu kadang-kadang delusinya tingkat tinggi, hahaha...I’m really Delusion. (A/5.9/3b) Delusi? Emm... aku sering melihat bahwa dunia nyataku seperti dunia anime, mungkin lingkungaling kecil kamarku, aku ngomong bahasa mereka, berperan di dalamnya, ya intinya terbawa suasana mereka. ya pernah sih aku ketahuan sama temenku tapi itu jarang..hehehe. (A/5.9/3h)”

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan setiap orang tidak hanya mempunyai dampak positif namun *anime* juga dapat memunculkan pemikiran-pemikiran negative salah satunya subjek penelitian A mempunyai dampak delusi tingkat tinggi, dimana delusi merupakan sebagai dampak yang benar-benar dialami.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa subjek A mengalami delusi ditunjukkan dari beberapa cara bersikap dan berkhayal seakan-akan karakter *anime* hadir dalam dunianya. Berbeda dengan subjek sebelumnya bahwa subjek A mencurahkan berdelusi pada sebuah tulisan dan gerak tubuh namun dapat mengontrol ketika berada dalam situasi social. Tulisan tersebut berupa cerita curahan perasaan dan kondisinya terhadap karakter *anime* yang berada di depannya maupun dalam khayalannya. Berikut merupakan hasil observasi intensitas delusi subjek A menggunakan media checklist:

Table 4.2 Hasil Observasi Intensitas Delusi

Nama observe : A
 Umur : 22 th
 Asumsi : gangguan delusi
 Metode penelitian : Menggunakan Checklist

NO	Asumsi	Muncul	T. Muncul
1.	Mempunyai pemikiran yang tidak logis menurut orang lain	√	
2.	Perbuatan berbeda dari realita	√	
3.	Perkataan yang sulit dipahami		√
4.	Mempunyai halusinasi	√	
5.	Menyendiri dari lingkungan sosial	√	

6.	Mempunyai khayalan penghayatan perbuatan dan perkataan sebagai hal yang nyata	√	
7.	Berbicara dengan benda mati atau hewan	√	
8.	Mempunyai khayalan tingggi yang tidak sesuai realita	√	
9.	Cara berjalan dan tingkah laku berbeda dari orang lain		√
10.	Menjadikan diri sendiri sebagai pusat perbuatan (egosentris)		√
11.	Hidup dalam khayalannya	√	
12.	Keadaan atau hal yang diyakini bukan bagian sosiokultural setempat	√	
13.	Cara berkomunikasi tidak terarah		√
14.	Mempunyai sudut pandang berbeda	√	
15.	Mempergunakan bahasa tidak umum	√	

DIAGNOSA

$$\frac{11}{15} \times 100\% = 73,3$$

Berdasarkan hasil diatas bahwa dari 15 aitem yang ter-checklist adalah 11, maka hasilnya adalah 73,3. Dari hasil tersebut dan hasil observasi lainnya, peneliti berasumsi bahwa subjek mempunyai delusi tingkat sedang.

Selanjutnya dalam hal kognitif lainnya, subjek A mempunyai beberapa pemikiran baik negative maupun positif. Seorang penikmat *anime* tidak akan pernah lepas dengan sisi terbuka seorang karakter *anime*. Oleh sebab, itu muncullah beberapa pikiran yang biasa orang menyebutnya mesum, namun bagi perempuan, jika seorang karakter *anime* cowok juga menyukai sesama jenis maka terlihat lebih baik dan sebaliknya. Menurut salah satu anggota, *anime* dapat memberikan sebuah pikiran negative dari setiap karakter.

“Em...otak terlalu mesum... hahaha... tapi yah kadang-kadang nonton anime itu ginih, waktu ada mereka ngomong sesuatu yang nyampek ke hati, aku nyadar iya yah, kadang orang bisa jadi kayak gini yah...oh yah... manusia itu makhluk yang menarik, mungkin dari gitu pokoknya. (A/5.9/3c)”

Penjelasan diatas telah mendukung bahwa *anime* juga memberikan sebuah pikiran negative yang tak banyak orang tahu. Tanpa sadar pemikiran tersebut muncul sebelum mereka memikirkannya lebih dalam. Dalam hal ini kebiasaan lebih banyak berpengaruh daripada proses yang lain. Namun selain pemikiran negative, *anime* juga memberikan beberapa dampak pemikiran positif yang berhubungan dengan cara berpikir, salah satunya adalah memberikan suatu kesadaran mengapa manusia dapat berubah-ubah karena manusia merupakan makhluk yang menarik.

Lantas dari pemikiran negative tersebut, subjek A juga mempunyai pemikiran positif yaitu motivasi. Manusia memerlukan suatu motivasi

untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Mengetahui karakteristik setiap orang juga diperlukan, dari sana seseorang akan belajar bahwa setiap orang memiliki karakter yang berbeda-beda. Seperti salah satu subjek penelitian menyebutkan bahwa:

“Yah itu...dari situ aku belajar manusia itu makhluk yang aneh, unik dan menarik, makhluk itu bisa kadang sebuas hewan liar dan sejinak hewan peliharaan. (A/5.9/3d) Iya motivasi. Banyak kan di anime itu kan orang eh... orang kan biasanya ngolok kita kayak gini “kamu nonton apaan sih, itu loh cuma gambar bergerak” aku bilang aja ini juga ada makna kehidupannya disini kamu kan belum nonton coba kalau kamu nonton biasanya aku kasih satu terus besoknya langsung nagih. (A/5.9/3e)”

Pemaparan diatas menunjukkan bahwa dari *anime*, subjek memperoleh beberapa motivasi pembelajaran bahwa manusia merupakan makhluk yang aneh, unik serta menarik, makhluk tersebut dapat berubah menjadi hewan liar namun juga sejinak hewan peliharaan. *Anime* juga memberikan makna penting untuk kehidupan penggemar.

Selanjutnya dalam hal behavior (perilaku) subjek mempunyai dampak pada bahasa dan cara berbicara *anime*. Bahasa merupakan alat bertukar informasi antara manusia satu dengan yang lain. Dalam hal ini, imitasi juga dapat berupa bahasa. *Anime* dapat memberikan suatu motivasi untuk belajar bahasa Jepang tanpa mengeluarkan biaya. Biasaya penonton akan mulai meniru bahasa yang sederhana dahulu kemudian belajar logat

(kaidah khas dari suatu daerah). Seperti pernyataan salah satu subjek penelitian:

“Oh...nah itu. Iya dampak lain kalau lu kan, lu otomatis absurt, menyerap, lu kalau nonton anime terus menerus makin lama oh... jadi bahasa jepangnya begini-begini bisa sedikit-sedikit gitu loh. (A/5.9/3f)”

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa jika orang yang tidak terbiasa menonton *anime* akan absurt menyerap bahasa mereka, namun yang terbiasa menonton *anime* maka lama kelamaan sedikit demi sedikit akan mengerti bahasa mereka dan mulai terbiasa mengucapkannya.

c. Proses dampak psikologi *anime*

Proses dampak psikologi subjek A juga berawal dari suka kemudian adanya dorongan melakukan sesuatu merupakan hal penting yang dimiliki setiap individu baik itu dorongan untuk melakukan hal kebaikan maupun hal jelek sekalipun. Seperti jawaban salah satu subjek penelitian dalam wawancara:

“Pertama sih suka, kedua aku pengen, aku pengen menjadi seperti ini jadi otomatis itu dorongan, ada dorongan dari diri saya, dorongan untuk berbuat delusi, delusional hahaha...(A/5.9/4a)”

Pernyataan diatas dapat disimpulkan sebagai hal pertama proses seseorang mengalami dampak psikologi adalah suka yang kemudian berubah menjadi dorongan untuk melakukan hal-hal lain seperti dorongan

untuk berbuat delusi. Kemudian kebiasaan juga menjadi pemicu selanjutnya:

“kebiasaan juga bisa. Sering-sering banget jadi aku ngoment itu buat biar nggak ada yang tahu aku ngoment apaan aku bisanya pekek bahasa Jepang sih biar nggak ada yang tahu aku ngumpat apa biar nggak ada yang tahu soalnya aku ngumpat ya kayak gitu. Saya orangnya nggak mikir asal jeplak aja. Ya kayak gitu mendingan cari aman pakek bahasa planet dari pada entar orang lain sakit hati saya kena karena saya orangnya asal jeplak nggak mikir orang tersakiti apa nggak, kadang kala kayak gitu. (A/5.9/4b)”,

Adanya dorongan melakukan sesuatu merupakan hal penting yang dimiliki setiap individu baik itu dorongan untuk melakukan hal kebaikan maupun hal jelek sekalipun.

4. Deskripsi Faktual Subjek IV (I)

a. Pandangan subjek terhadap *anime*

Setiap orang mempunyai pendapat berbeda-beda namun dari semua pendapat tersebut mempunyai satu pendapat. Sama halnya dengan *anime* dimana pada subjek sebelumnya mengungkapkan berbagai pendapat tentang pengertian *anime*, namun pada dasarnya *anime* mempunyai satu arti yaitu sebuah seni atau karya sastra khas Jepang. Pengertian tersebut juga berlaku pada subjek I yang mengungkapkan:

“suatu seni yang suteki (cantik), sesuatu yang kadang menggambarkan kehidupan kita meskipun agak melenceng, unik karena pembuatan karakter beda, story ngawur. Menurut kalian itu ngawur atau GJ (nggak jelas) tapi menurut kita sesuatu yang bagus dan unik dan memberikan berbagai informasi dan inspirasi untuk kehidupan sehari-hari (1/7.9/2a)”

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *anime* merupakan seni ataupun karya sastra yang diapresiasi sebagai *anime*, komik dan film yang cantik dengan pembuatan karakter maupun *story* yang mempunyai kekhasan sendiri. Jalan cerita dalam *anime* juga menggambarkan kehidupan sehari-hari manusia dan begitu *anime* juga memberikan informasi dan inspirasi beragam. Jika seseorang ingin mempelajari *anime*, Jepang telah menyediakan berbagai fasilitas salah satunya adalah sekolah khusus *anime*.

b. Dampak psikologi *anime*

Perubahan pada diri manusia dimulai dari perubahan cara pandang atau pola pikir. Manusia tidak mungkin mengubah hidupnya, apabila ia tak mampu mengubah pola pikirnya. Oleh karena itu, setiap individu akan mengubah pola pikirnya agar dapat mengubah hidupnya. *Anime* mempunyai cerita-cerita dalam kehidupan sehari-hari yang dapat membuat pola pikir penontonya berubah dan membantu menemukan jati dirinya. Seperti dalam wawancara dengan subjek penelitian sebagai berikut:

“He e... jadi juga bisa kadang anime juga membantu kita untuk berpikir di real juga kayak juga bisa menjadi pandangan ke real juga sebenarnya sih. (I/7.9/3c), Iya soalnya kebanyakan di anime itu tuh kalau nonton kok gue banget sih kayak gitu. (I/7.9/3d)”

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *anime* dapat juga mempengaruhi pola pikir penonton untuk menjadi pandangan ke real atau sebagai rujukan karena beberapa alur didalamnya mengandung cerita yang sesuai dengan kehidupan real penonton. *Anime* tidak hanya berfokus pada cerita-cerita yang menarik namun juga menunjukkan isi terbuka dari setiap karakter *anime*.

Selanjutnya, subjek I juga mempunyai dampak afektif berupa *feeling* (perasaan). Sebagian besar penggemar fanatic *anime* yang mempunyai obsesi dengan tokoh-tokoh cerita hingga tak jarang mereka larut didalamnya. Suasana hati akan mudah terbawa dalam setiap adegan tokoh. Seperti pernyataan salah satu subjek:

“Eh...lebih ke feeling yah. Lebih ke perasaan terutama apalagi habis nonton, nonton macam anime sedih gitu terbawa suasana dan mulai sudut pandangnya itu berubah gitu. Oh berarti kalau contoh di film itu ada rute-rute cintanya gitu yah, kalau aku pilih rute A aku bakal berakhir tapi kalau pilih rute B akan lanjut jadi nonton itu juga bisa buat petunjuk, mulai bisa memperkirakan rute nanti kedepannya ambil yang mana nah gitu. (I/7.9/3b)”

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *anime* mempengaruhi *feeling* (perasaan) penonton terutama ketika adegan sedih akan lebih cepat terbawa suasana dan sudut pandang yang mulai berubah hingga mengikuti ke dunia nyata. *Anime* juga memberikan rute-rute perjalanan hidup seseorang karena cerita-cerita di dalamnya benar-benar real seperti kehidupan manusia pada umumnya.

Kelompok mempunyai penting dalam diri subjek, oleh karena itu kelompok juga dapat menjadi motivasi untuk mengubah diri subjek I:

“Motivasi ada ya kayak eh...termotivasi buat kayak sekarang gitu agak lebih PD-lah ketimbang dulu, kalau duluan anu termasuk pemalu saya sebenarnya tapi setelah nonton anime terus kenal orang-orang yang satu ras sama kayak saya jadinya kan oh berarti bisalah saya kan ya eh apa namanya jadi lebih PD lah. (I/5.9/2c)

Pernyataan tersebut dapat diartikan sebagai suatu komunitas memiliki peran penting dalam bersosial salah satunya adalah menjadi individu yang lebih percaya diri karena setiap anggota juga mengalami dan memiliki kesamaan setelah menonton *anime*.

Penggemar memiliki cara tersendiri untuk mengapresiasi rasa suka pada *anime*. Salah satunya mengoleksi barang-barang yang memiliki karakter *anime* kesukaannya. Berapa penggemar rela mengumpulkan uang jajannya untuk membeli secara langsung di festival Jepang maupun online shop di luar kota walaupun barang-barang tersebut hanya dijadikan sebagai pajangan bahkan tak tersentuh pemiliknya. Meskipun begitu

mereka tidak mempunyai penyesalan dikemudian hari. Berikut pernyataan subjek penelitian yang konsumtif terhadap barang-barang *anime*:

“Kalau konsumtif, itu seneng ngumpulin poster, stiker, itu ada.. aku juga ada jaketnya gitu yah jaket, kaos, tas itu ada barang-barang semacam itu sih...(I/7.9/3h)”

Pernyataan diatas menjelaskan bahwa *anime* dapat memberikan perubahan perilaku secara konsumtif terhadap barang-barang dalam *anime* mulai dari kaos, jaket, tas hingga berbagai macam poster, stiker dan gantungan kunci yang memiliki bentuk karakter *anime*.

c. Proses dampak psikologi *anime*

Proses dampak psikologi *anime* pada diri subjek I juga sama halnya dengan subjek sebelumnya yaitu kebiasaan menonton *anime* dengan intensitas yang tinggi.

“Iya kebiasaan, keseringan nonton. (I/7.9/4b)”

Semua pemaparan diatas dapat dijabarkan bahwa kebiasaan merupakan hal yang sangat umum sebagai proses *anime* berdampak pada psikologis anggota komunitas. Hadirnya tokoh dan cerita sederhana setiap *genre*-nya membuat seseorang nyaman dan menikmati *anime*-nya. Selain itu, kebiasaan menonton *anime* akan terbiasa mengatakan bahasa Jepang meskipun dimulai dari sebuah kata maka lama-kelamaan akan terbiasa dengan beberapa kata bahasa Jepang.

E. Analisis dan Pembahasan

Berdasarkan pada deskripsi factual yang telah dikemukakan, maka nampak *anime* memberikan pengaruh pada penonton melalui sebuah cerita-cerita. Sebuah tontonan akan memberikan pengaruh besar pada penonntonya, oleh sebab itu ada beberapa hal yang mampu memberikan sensai dan persepsi tersendiri pada proses kognitif maupun perilaku individu.

1. Pandangan mahasiswa terhadap *anime*

a. Seni atau karya sastra

Setiap orang mempunyai pandangan berbeda tentang *anime*. *Anime* sendiri merupakan sebuah karya sastra yang diapresiasi dalam bentuk bergerak dapat ditonton berbagai usia. *Anime* adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi atau kartun Jepang. *Anime* merupakan abservasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* [アニメーション]. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi *anime* [アニ] (Napier. 2005: 4). Pernyataan tersebut juga didukung Ranang (2010: 241) yang menyatakan bahwa *anime* atau yang kemudian dikenal dengan nama Animasi adalah sebuah istilah yang digunakan untuk film animasi atau kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon*. Meskipun pada dasarnya *anime* tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non-Jepang. *Anime* dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan

dalam bentuk lisan, bergerak dan dapat ditonton yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi oleh gambar manga (komik khas Jepang).

Pernyataan di atas mendukung bahwa *anime* merupakan sebuah karya seni tidak hanya berupa tulisan maupun syair-syair namun juga dapat berupa benda bergerak seperti halnya *anime*. Subjek penelitian berpendapat bahwa *anime* merupakan suatu seni atau karya sastra yang mengandung berbagai cerita anti mainstream (E/5.9/2a). *Anime* juga menggambarkan kehidupan walaupun sedikit melenceng dari kehidupan namun tetap dikemas sederhana. Tidak hanya cerita kehidupan manusia, *anime* juga memerlukan imaginasi tinggi untuk dapat memahami berbagai cerita didalamnya. Alasan tersebut menjadikan *anime* sebagai sesuatu yang bagus dan unik karena di dalamnya juga mengandung berbagai informasi dan inspirasi untuk kehidupan sehari-hari (I/7.9/2a). Menurut salah satu subjek penelitian lain, *anime* memiliki cerita khas yang berbeda dengan karya seni lain membuat daya tarik tersendiri bagi penggemar *anime*. Selain itu, bakat membuat *anime* tidak hanya dimiliki oleh beberapa orang namun setiap orang juga mampu membuatnya, sehingga pemerintah Jepang memberikan beberapa fasilitas seperti sekolah untuk khusus mempelajari *anime* (Z/5.9/2a).

b. Pesan kehidupan

Thoha (2004: 206) mengatakan bahwa perilaku manusia itu hakekatnya adalah berorientasi pada tujuan dengan kata lain bahwa perilaku seseorang itu pada umumnya di rangsang oleh keinginan untuk mencapai beberapa tujuan. Motivasi, kadang-kadang istilah ini dipakai silih berganti dengan istilah-istilah lainnya, seperti kebutuhan, keinginan, dorongan, semangat atau impuls. Teori motivasi menurut Robbin (2003: 208) yang mengatakan bahwa suatu proses yang menghasilkan suatu intensitas, arah dan ketekunan individual dalam usaha untuk mencapai satu tujuan. Sementara motivasi umum bersangkutan dengan upaya ke arah setiap tujuan.

Manusia memerlukan motivasi atau pegangan untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Jalan cerita seperti kehidupan nyata merupakan daya tarik utama yang menyebabkan *anime* banyak digemari. Selain itu, *anime* juga memberikan berbagai pesan kehidupan dengan pemikiran yang sederhana. Salah satu subjek penelitian (A/5.9/2a) memandang *anime* juga dapat dijadikan sebagai pegangan hidup karena di dalamnya mengandung pengetahuan nilai-nilai kehidupan manusia. Seseorang dapat belajar untuk mulai memaknai dari sesuatu yang kecil hingga dapat menjadi sesuatu yang besar. Salah satunya adalah cara mereka bersosialisasi dengan mereka yang menghargai satu sama lain akan memberikan dampak berbeda bagi setiap individu. Tidak hanya itu, *anime* memiliki cara penyelesaian masalah beraneka ragam yang cocok dengan penggemar

hingga menyerupai kehidupan asli penggemar. Dengan begitu *anime* semakin memiliki arti khusus dalam kehidupan penggemar dan menjadikannya sebagai pegangan motivasi untuk kehidupannya.

2. Dampak Psikologi

Informasi berasal dari lingkungan pembelajar, pada awalnya diterima oleh reseptor dan memunculkan suatu *atensi* (perhatian). *Atensi* menurut para psikolog kognitif, mengacu pada sebuah proses kognitif yang menyeleksi informasi penting dari dunia sekeliling (melalui panca indera), sehingga otak tidak secara berlebihan dipenuhi oleh informasi yang tak terbatas jumlahnya (Solso, 2008: 91). Informasi tersebut dapat berupa menonton *anime* yang merupakan stimulus awal untuk menyampaikan informasi. Dari sebuah *atensi* individu terhadap informasi *anime*, akan memunculkan beberapa dampak terhadap kognitif maupun perilaku penonton. Berdasarkan paparan data di atas *anime* memiliki dampak kognitif, Afektif, maupun behavior:

a. Kognitif

Mengacu pada hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terhadap beberapa subjek komunitas, maka dapat dilihat bahwa *anime* merupakan sebuah media hiburan, yakni mempunyai daya pengaruh yang besar terhadap pola pikir mereka. dimulai dari hasil alur cerita dan penokohnya mampu memunculkan ide serta gagasan. Seperti yang dinyatakan oleh Jerome Bruner bahwa cerita merupakan unsur utama yang membentuk pikiran. (Takwin. 2007: 55). Sehingga cerita memiliki

kontribusi terhadap pembentukan pemikiran dengan melibatkan beberapa proses mental dan merubahnya sebagai proses belajar untuk merubah perilaku.

Menurut aliran kognitif, belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesenjangan, keyakinan, dan lain sebagainya (Baharuddin dan Wahyuni, 2007: 88).

Perubahan kognisi bermula dari adanya perubahan dalam informasi yang dimiliki individu sehingga membuat perubahan dalam keinginannya. Dimana setiap keinginan dan tujuan individu akan berkembang dan berubah. Jika individu mengalami hambatan dalam pemuasan keinginan, perubahan kognisi cenderung akan terjadi. *anime* memunculkan pola pikir penontonnya untuk ikut berfikir seperti alur cerita apabila dikonsumsi berlebihan.

1. Delusi

Delusi menurut *American Psychiatric Association* (1994: 301) dalam DSM-IV (297.1) yang telah direvisi yaitu kepercayaan keliru yang berlandas pada referensi yang tidak sesuai mengenai realitas eksternal yang dipertahankan erat erat, tidak peduli apapun keyakinan banyak orang dan tidak peduli apapun dasar-dasar dan bukti-bukti nyata tak terbantahkan yang menunjukkan kebalikannya.

Kriteria diagnostik:

1. adanya satu (atau lebih) delusi dengan durasi 1 bulan atau lebih lama.
2. Kriteria 1 untuk skizofrenia tidak pernah dapat dicapai.

Catatan: halusinasi, jika ada, tidak prominen dan berhubungan dengan tema delusional (misalnya, sensasi tergigit serangga berhubungan dengan delusi infestasi).

3. Selain pengaruh dari delusi atau cabang-cabangnya, tidak ditemukan gangguan fungsi, dan sikap tidak terlalu tampak bizar atau aneh.
4. Jika manik atau episode depresif mayor telah terjadi, hal ini telah jelas berhubungan dengan durasi periode delusional.
5. Gangguan tidak terkait suatu zat atau kondisi medis dan tidak digambarkan lebih jelas dari pada gangguan mental yang lain seperti gangguan *body dysmorphic* atau gangguan obsesif-kompulsif.

Beberapa tipe gangguan delusional menurut *American Psychiatry Association*:

- a. Tipe Erotomanik. Tipe ini merasa bahwa orang lain secara diam-diam jatuh cinta padanya. Orang yang diyakini mencintai penderita ini biasanya adalah orang berstatus lebih tinggi atau orang-orang terkenal yang tidak mungkin mencintainya, atau bisa jadi orang asing. Dalam kebanyakan kasus, penderitanya berusaha

menghubungi obyek delusinya dengan cara menelepon, mengirim pesan, memberi hadiah, mengunjungi, atau bahkan memata-matai (*stalking*).

Waham tersebut bisa terwujud dalam beberapa bentuk: (1) percaya bahwa mereka memiliki kemampuan atau bakat yang sangat istimewa, (2) percaya bahwa mereka merupakan orang yang sangat penting atau memiliki hubungan khusus dengan orang penting, (3) percaya mereka memiliki kekuatan khusus, atau pesan khusus dari dewa atau tuhan.

- b. Tipe Cemburu. Mereka yang menderita gangguan tipe ini akan selalu merasa cemburu dan memandang hal-hal yang irelevan sebagai petunjuk bahwa pasangannya telah berselingkuh. Misalnya ketika melihat baju pasangannya tidak rapi, noda titik di kain baju, atau rokok yang lebih banyak daripada biasanya. Delusi kecemburuan ini seringkali menimbulkan agresi dan melukai orang lain.
- c. Tipe Persekutoris. Individu yang didiagnosa dengan tipe ini yakin bahwa mereka merupakan bagian konspirasi, merasa dibohongi, diikuti, diracuni, dilecehkan, diawasi. Mereka memiliki rasa curiga terhadap lingkungannya. Mereka yakin bahwa persekutornya harus ditindak secara hukum. Sering kali mereka berusaha menunjukkan sikap baik pada pihak pemerintah untuk mencapai kepuasan mereka. Individu ini biasanya murung, pemaarah, mudah

tersinggung, dan mungkin akan melakukan kekerasan pada obyek delusinya.

- d. Tipe Somatik. Individu dengan tipe gangguan delusional somatic merasa yakin bahwa telah terjadi suatu hal aneh dengan bentuk atau fungsi tubuhnya. Ia bisa terjadi dalam beberapa bentuk: (1) keyakinan pribadi bahwa mereka menghasilkan bau busuk dari kulit, mulut, rektum, atau vagina mereka, (2) percaya bahwa tubuhnya atau kulitnya telah diinggapi atau dimasuki parasit, (3) percaya bahwa bagian tubuh tertentu berubah bentuk, salah bentuk, atau jelek, (4) percaya bahwa bagian tubuh tertentu tidak dapat berfungsi.
- e. Tipe Campuran. Tipe ini mengalami beberapa campuran tipe delusi yang sama rata, tanpa ada yang lebih dominan satu samalain.
- f. Tipe Tidak Jelas. Individu yang jatuh dalam kategori ini merupakan individu yang jenis gangguannya tidak dapat dimasukkan dalam kategori spesifik manapun dan tidak jelas. Delusi secara umum diartikan sebagai pikiran atau pandangan yang tidak berdasar (tidak rasional), biasanya berwujud sifat kemegahan diri atau perasaan dikejar-kejar, pendapat yang tidak berdasarkan kenyataan atau khayal.

Sesuai paparan salah satu subjek penelitian (A/5.9/3h) bahwa *anime* dapat memberikan sebuah delusi yang cukup tinggi sehingga memunculkan beberapa pemikiran aneh bagi kebanyakan orang pada

umumnya karena tak adanya bukti nyata dari delusi tersebut. Subjek A sering melihat dunia nyatanya seperti dunia *anime* seperti melakukan beberapa percakapan dengan bahasa mereka, berperan aktif di dalamnya hingga terbawa suasana mereka. Delusi tersebut juga didukung dari beberapa adegan *anime* yang dapat membekas pada diri individu. Banyaknya intensitas menonton *anime* membuat penonton memiliki delusi ke dalam kehidupan sehari-harinya hingga mereka tidak dapat membedakan kehidupan real. Hasil observasi dengan metode checklist juga membuktikan bahwa subjek A mempunyai delusi sedang yang mana peneliti berasumsi masuk dalam tidak jelas karena tidak termasuk dalam kategori yang spesifik manapun.

Dalam KBBI (Kamus besar Bahasa Indonesia) delusi merupakan suatu pikiran atau pandangan yang tidak mendasar (tidak rasional), biasanya terwujud sifat kemegahan diri atau perasaan dikejar-kejar, pendapat yang tidak berdasarkan kenyataan atau khayalan semata. Seperti halnya pada DSM IV bahwa delusi merupakan suatu kepercayaan keliru yang tidak memiliki bukti nyata atau khayalan semata. Fakta lain ditemukan subjek penelitian dalam observasi bahwa (E/5.9/3c) memandang sekitar sebagai arena dalam *anime* dan merasuk di dalamnya hingga berkhayal sebagai tokoh di dalamnya walaupun di tempat umum seperti dia sedang mengajak bicara orang maupun hewan dan benda mati lainnya karena beranggapan bahwa mereka ada dan hidup seperti dunia *anime*. Selain

itu, dia juga memberikan reaksi berlebihan seakan-akan ada orang yang ingin menghadangnya. Hal ini juga didukung oleh salah satu temannya (A/5.9/3i) bahwa subjek E memang merasa dunia nyata seperti dunia *anime* hingga masuk di dalamnya. Selain itu, hasil observasi dengan metode checklist juga membuktikan bahwa subjek E mempunyai delusi tinggi yang mana peneliti berasumsi masuk dalam campuran karena subjek mengalami beberapa campuran tipe delusi yang sama rata, tanpa ada yang lebih dominan satu sama lain.

Namun delusi tidak selamanya jelek, delusi dapat membuat seseorang berpikir kreatif dengan suatu perencanaan-perencanaan hidup yang lebih matang hingga memiliki harapan dan cita-cita yang tinggi untuk sukses dimasa depannya. Selain itu, delusi juga dapat menjadikan penonton menghayati peran karakter di dalamnya.

2. Cara berpikir

Menurut Drever (dalam Walgito, 1997 dikutip Khodijah, 2006: 117) berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. Solso (1998 dalam Khodijah, 2006: 117) berpikir adalah sebuah proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah. Artinya berpikir merupakan suatu proses melatih ide dengan tepat dan seksama melalui

atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah.

Anime mampu memunculkan pola pikir penontonnya dari beberapa *genre* tertentu yang dapat memberikan sebuah penilaian dan pemecahan masalah. Seperti *slice of life*, salah satu *genre anime* yang menggambarkan kehidupan manusia, di dalamnya terdapat bagaimana seseorang bergaul dan hidup dengan manusia lain dengan begitu penonton seperti melihat dirinya sendiri dan mulai mencoba berpikir yang real. Salah satu ungkapan subjek (I/7.9/3d) yaitu membantu seseorang untuk berpikir real untuk melihat sudut pandang yang sebenarnya karena kebanyakan *anime* memberikan cerita-cerita yang sesuai dengan kehidupan umum manusia.

Pemikiran setiap orang berbeda-beda, mereka memiliki beberapa pikiran positif dan negatif. Sebagian orang dapat mengontrol pikiran negatif agar tidak tampak berlebihan namun sebaliknya ada sebagian orang yang tidak dapat mengontrol pemikiran negatifnya. Seperti salah satu subjek (A/5.9/3c) yang menyatakan memiliki pemikiran negatif atau otak mesum, tanpa sadar pikiran tersebut muncul karena intensitas konsumsi yang terlalu tinggi

3. Motivasi

Secara etimologi motivasi berarti dorongan, kehendak, atau kemauan. Sedangkan secara terminologi, motivasi adalah tenaga (*force*) yang membangkitkan dan mengarahkan tingkah laku individu.

Motivasi tidak dapat diamati secara langsung, akan tetapi dapat diinterpretasikan dari tingkah lakunya, baik yang berupa rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Motivasi merupakan kekuatan potensial yang ada dalam diri seorang manusia yang dapat dikembangkan dan mempengaruhi hasil kerjanya secara positif atau negatif (Machrany.1998: 109).

Motivasi adalah konsep yang menguraikan tentang kekuatan-kekuatan yang ada dalam diri setiap individu untuk memulai dan mengarahkan perilaku. Konsep ini digunakan untuk menjelaskan perbedaan-perbedaan dalam intensitas perilaku dimana perilaku yang bersemangat adalah hasil dari tingkat motivasi yang kuat. Selain itu konsep motivasi digunakan untuk menunjukkan arah perilaku.

Kemudian menurut Nimran (2005: 47) mendefinisikan motivasi adalah sebagai keadaan dimana usaha dan kemauan keras seseorang diarahkan kepada pencapaian hasil-hasil tertentu. Sedangkan menurut Adair (2007: 192) motivasi adalah apa yang membuat orang melakukan sesuatu, tetapi arti yang lebih penting dari kata ini adalah bahwa motivasi adalah apa yang membuat orang benar-benar berusaha dan mengeluarkan energi demi apa yang mereka lakukan. Definisi yang sederhana dari kata 'motivasi' mungkin "membuat orang mengerjakan apa yang harus dikerjakan dengan rela dan baik". Dengan begitu motivasi dapat merubah seseorang memunculkan perilaku yang positif.

Berbagai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu tenaga yang berorientasi menjadi usaha atau kemauan karena keinginan, dorongan, semangat untuk suatu tujuan dalam membangkitkan tingkah laku individu. Dalam hal ini *anime* memberikan kontribusi besar terhadap motivasi seorang individu dengan memberikan keinginan, dorongan, dan semangat untuk melakukan berbagai macam kegiatan berupa perilaku untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang pada mulanya berawal dari kognitif individu.

Motivasi tidak hanya datang dari sebuah perkataan dari seseorang namun dari sebuah tontonan juga dapat dijadikan sebagai sebuah motivasi, salah satunya *anime*. Hal tersebut dinyatakan oleh salah satu subjek (A/5.9/3d-e) yang belajar bahwa manusia merupakan makhluk yang aneh, unik dan menarik dimana makhluk tersebut dapat berubah menjadi sebuah hewan yang hidup di alam liar namun terkadang dapat sejinak hewan peliharaan. Selain itu, menurutnya *anime* mempunyai makna kehidupan yang dapat dijadikan sebagai rujukan atau referensi kehidupan sehari-hari agar memiliki kehidupan yang beraneka ragam salah satunya adalah memperoleh banyak teman dengan memahami berbagai karakteristik manusia.

b. Afektif

Hiburan merupakan hal penting yang dapat melepaskan tekanan emosi dari berbagai masalah. Emosi muncul karena pikiran memberikan

makan tertentu pada suatu peristiwa atau kejadian, emosi yang terperangkap dalam diri seseorang membutuhkan resolusi, jalan keluar (Gunawan. 2012: 173). Sehingga *anime* juga dapat menjadi salah satu media hiburan yang banyak peminatnya. Dengan begitu *anime* juga dapat mengeluarkan perasaan emosi yang mendalam hingga mempengaruhi pikirannya.

Perasaan (*Feeling*) adalah suatu pernyataan jiwa, yang sedikit banyak bersifat subjektif, untuk merasakan senang atau tidak senang dan yang tidak bergantung kepada perangsang dan alat-alat indra. Sedangkan menurut Prof. Hukstra, perasaan adalah suatu fungsi jiwa yang dapat mempertimbangkan dan mengukur sesuatu menurut rasa senang dan tidak senang (Sujanto, 1983: 75). Sementara menurut Koentjaraningrat perasaan adalah suatu keadaan dalam kesadaran manusia yang karena pengaruh pengetahuannya dinilai sebagai keadaan positif dan negatif (Sobur, 2009: 426).

Selain itu dalam pandangan Dirganusa, Perasaan (*feeling*) mempunyai dua arti. Di tinjau secara fisiologis, perasaan adalah pengindraan, sehingga merupakan salah satu fungsi tubuh untuk mengadakan kontak dengan dunia luar. Dalam psikologis, perasaan mempunyai fungsi menilai, yaitu penilaian terhadap sesuatu hal. Makna penilaian ini tampak misalnya “ Saya rasa nanti sore hari akan hujan” (Sobur, 2009: 427).

Pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa perasaan adalah pernyataan jiwa dalam keadaan sadar bersifat subjektif yang dapat mempertimbangkan dan mengukur untuk menilai sesuatu yang bersifat positif maupun negative. *Anime* juga dapat memberikan feeling yang tinggi melalui berbagai cerita dan penokohan dan membawanya larut kedalam cerita tersebut.

Adanya perasaan individu yang berbeda-beda juga memberikan penangkapan suatu cerita *anime* yang berbeda pula. Subjek penelitian (I/5.9/3b) juga memiliki perasaan yang berbeda hingga menimbulkan sudut pandang yang berubah dan terbawa hingga dunia nyata. Dia memiliki *feeling* untuk alur perjalanan kehidupan berbeda dengan mengambil beberapa referensi dari *anime*. Alur cerita dan penokohan sangat berpengaruh dalam *anime*, keduanya mempunyai suatu ikatan yang dapat membuat penonton terbawa emosi hingga merusak mentalnya dan terbawa untuk melakukannya salah satunya subjek merasa ingin bunuh diri dalam waktu itu juga (E/5.9/5b). Selain itu, pengisi suara karakter-karakter di dalamnya juga menunjang perasaan penggemar dan menyebabkan memiliki rasa empati karena peran menderitanya (E/5.9/5b).

c. Behavior

Perilaku merupakan ekspresi dari diri seseorang untuk menjawab situasi dan menjadi cerminan dimana segala ungkapan diri seseorang akan dapat dilihat. Sehingga kehidupan perilaku manusia akan tampak dan berubah secara relatif (Notoatmodjo. 2010: 97). Menurut Walgito (dalam

Iqbal, 2016) perilaku ialah tingkah laku atau perbuatan individu atau tanggapan individu dalam gerakan atau sikap.

Sedangkan perilaku yang terjadi akibat belajar merupakan sebuah bentuk dari informasi yang ditangkap individu, disimpan dalam ingatan kemudian dinilai dan diproses menjadi efek kognitif yang menghasilkan perubahan perilaku dan tindakan. *Anime* merupakan sebuah sarana hiburan yang secara tidak langsung memberikan pembelajaran untuk penontonnya dan menyampingkan hiburan-hiburan lainnya. Perilaku yang muncul dari *anime* juga merupakan ungkapan dari penggemar setelah menontonnya dengan intensitas tinggi. Perilaku tersebut dapat berupa perilaku yang bersifat positif maupun negatif.

1. Relasi Sosial

Perilaku tersebut akan membentuk suatu hubungan dan interaksi yang menghasilkan relasi sosial. Hubungan antar sesama dalam istilah sosiologi disebut *relasi* atau *relation*.

Menurut Spradley dan McCurdy (dalam Astuti, 2012: 1), menyatakan bahwa relasi sosial atau hubungan sosial yang terjalin antara individu yang berlangsung dalam waktu yang relative lama akan membentuk suatu pola, pola hubungan ini disebut sebagai pola relasi sosial yang terdiri dari dua macam yaitu (a) relasi sosial asosiatif yaitu proses yang terbentuk kerja sama, akomodasi, asimilasi dan akulturasi yang terjalin cenderung menyatu; (b) relasi sosial disosiatif yaitu proses yang terbentuk oposisi misalnya persaingan.

Menurut Astuti (2012: 1), relasi sosial juga disebut hubungan sosial merupakan hasil dari interaksi (rangkaian tingkah laku) yang sistematis antara dua orang atau lebih. Setiap orang membutuhkan orang lain untuk berinteraksi terlebih lagi mereka akan lebih nyaman dengan individu atau kelompok dengan pemikiran dan hobi yang sama maka tidak menutup kemungkinan individu akan menyesuaikan diri dengan berbagai norma, pendapat, dan selera dari kelompok atau individu tersebut. Sehingga *anime* juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam hubungan yang bersifat timbal balik dan menentukan hubungan setiap individu.

Cara bersosialisasi setiap orang berbeda-beda namun kebanyakan setiap orang akan memilih teman dengan kesamaan pikiran maupun tingkah laku yang sama. Komunitas menjadi wadah untuk menaungi mahasiswa yang memiliki kesamaan pikiran dan hobi yang sama. J-KUMI, merupakan suatu tempat seseorang dapat bersosialisasi dengan baik di setiap pertemuannya. Mereka akan lebih terbuka pada teman yang memiliki pikiran sama. Sama halnya pada (Z/5.9/4a) yang memiliki sifat yang introvert, dimana *anime* membantunya bersosialisasi untuk menghadapi hidupnya dengan *anime*. *Genre slice of life* memiliki cerita kehidupan manusia seperti kehidupan sosialnya dengan begitu penggemar memiliki rujukan dalam menyelesaikan permasalahan dengan manusia yang lain. Subjek E (E/5.9/3h) juga memberikan penjelasan bahwa ia memiliki rasa empati

terhadap lingkungannya namun juga dilihat dari dimana tempat bergaulnya. Selain itu, subjek lain (I/7.9/2c) menyatakan bahwa *anime* memberikan kekuatan sekaligus jembatan untuk merubah dirinya menjadi orang yang lebih PD (percaya diri). Pernyataan tersebut membuktikan bahwa subjek penelitian melakukan relasi sosial dengan menyesuaikan norma, pendapat, ide, dan selera dalam komunitas J-KUMI.

2. Imitasi

Imitasi berasal dari bahasa inggris *to imitate* yang berarti mencontoh, mengikuti suatu pola, istilah ini secara populer diartikan secara meniru. Imitasi atau meniru adalah suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan maupun aksi seperti dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah informasi dari rangsang dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik (Pramitha, 2013: 38). Kata imitasi menurut seorang ahli (Gabriel Tarde dalam Rakhmat, 2007: 66), arti imitasi berasal dari sebuah kata yaitu *imitation*, yang mempunyai arti peniruan. Meskipun seorang manusia mempunyai pola dasar sendiri yang sangat unik (individualis), tetap saja pada diri seorang manusia mempunyai sebuah keinginan untuk meniru sesuatu seperti orang lain atau pada kelompok.

Menurut Skinner, seperti yang dikutip oleh Notoatmodjo (2003), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi

seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena itu, perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori Skinner ini disebut teori “S-O-R” atau *Stimulus – Organisme – Respon* (Sella, 2013: 66-80). *Anime* merupakan suatu rangsangan dari luar yang memberikan dampak perubahan perilaku. Salah satu subjek meniru perilaku dari salah satu adegan komedi untuk menghibur teman-teman yang sedang kesusahan. *Genre* komedi menjadi salah satu yang banyak digemari karena selalu memberikan cerita-cerita menarik yang dapat memberikan perubahan mood lebih baik.

Pernyataan tersebut mendukung bahwa imitasi merupakan peniruan dari proses kognisi yang bermula dari stimulus lalu organisme dan terakhir adanya respon pada diri individu untuk melakukan tindakan yang melibatkan indera karena individu juga mempunyai keinginan untuk menyamai seperti orang lain maupun dalam lingkungan kelompok. Sama seperti *anime* yang mempunyai berbagai karakter khas membuat daya tarik untuk menirukan berbagai tingkah laku dan bahasa.

Anime juga memiliki cerita-cerita kehidupan yang dapat memberikan motivasi dan inspirasi untuk kehidupan manusia sebagai referensi atau bahan rujukan dalam pengambilan langkah selanjutnya, seperti *slice of life* (*genre anime* yang memiliki cerita kehidupan manusia). *Genre* tersebut juga banyak digemari karena mengandung

cerita-cerita kehidupan sehari-hari namun tetap dikemas secara sederhana.

Salah satu subjek (E/5.9/3g-5a) memiliki *genre* favorit agar membuatnya bahagia dan berkeinginan menghibur teman-temannya, tak hanya itu Ia juga tak segan-segan memberikan berbagai pertanyaan dunia *anime* ke dalam dunia nyata tanpa ditutup-tutupi. Subjek lain (I/7.9/3f-i) juga memberikan komentar bahwa setiap anggota memiliki karakter berbeda-beda dengan begitu setiap anggota dapat dengan mudah saling mengenal satu sama lain. Semua kehidupan bermula dari sebuah *anime*, ia mendapatkan motivasi kepercayaan diri untuk hidup menjadi lebih baik, memiliki teman yang mempunyai hobi dan pemikiran yang sama merupakan suatu hal yang penting bagi dirinya. Selain itu, menurutnya *anime* merupakan suatu referensi dalam pengambilan keputusan dalam setiap masalahnya karena di dalamnya mengantung taktik atau cara penyelesaian dalam setiap masalah (I/7.9/5a).

Imitasi tidak hanya dari perilaku setiap adegan *anime* namun bahasa juga dapat ditiru oleh penonton *anime*. Salah satunya subjek penelitian (A/5/9/3f) yang lebih condong menjadikan bahasa *anime* sebagai bahasa sehari-hari. *Anime* dapat memudahkan kita menyerap bahasa mereka dengan cepat karena adanya suatu dorongan untuk mengikuti mereka. pertama-tama mereka akan mempelajari kata-kata

sederhana dan lama kelamaan mereka akan mulai mempelajari logat Jepang.

3. Konsumtif

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak hanya badan atau ucapan. Kata konsumtif sering diartikan sama dengan konsumerisme. Padahal konsumerisme mengacu pada segala sesuatu yang berhubungan dengan konsumen. Perilaku konsumtif merupakan keinginan untuk mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan maksimal (Tambunan, 2001: 1).

Menurut James F. Engel (2002: 8) mengemukakan bahwa perilaku konsumtif dapat didefinisikan sebagai tindakan-tindakan individu yang secara langsung terlibat dalam usaha memperoleh dan menggunakan barang-barang jasa ekonomis termasuk proses pengambilan keputusan yang mendahului dan menentukan tindakan-tindakan tersebut. Menurut Lubis (dalam Sumartono, 2002) mengatakan perilaku konsumtif adalah perilaku yang tidak lagi berdasarkan pada pertimbangan yang rasional, melainkan karena adanya keinginan yang sudah mencapai taraf yang sudah tidak rasional lagi. (Wati. 2016 : 107-121).

Pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsumtif merupakan tindakan individu mengkonsumsi barang secara berlebihan tanpa mempertimbangkan keputusan rasional melainkan keinginan

yang mencapai taraf tidak rasional dalam usaha memperoleh dan menggunakan barang-barang jasa. Artinya seseorang melakukan konsumtif karena keputusan-keputusan yang tidak rasional dalam memperoleh dan menggunakan barang dan jasa secara berlebihan. *Anime* juga dapat memberikan dampak perilaku konsumtif pada penggemar karena intensitas konsumsi yang cukup tinggi menjadikan penggemar semakin menyukainya dan tidak menutup kemungkinan juga menginginkan barang-barang dari beberapa tokoh idolanya.

Dalam hal ini seseorang yang konsumtif tidak memikirkan harga barang namun lebih memikirkan pada dorongan keinginannya. Dari data di atas menyebutkan bahwa salah satu subjek (I/7.9/3h) mengalami konsumtif setelah melihat *anime* beberapa kali. Dia tertarik untuk membeli barang secara berlebih karena mengidolakan beberapa tokoh *anime*. Dia rela menyisihkan uang saku untuk membeli barang-barang tersebut, bahkan ia juga rela membeli barang tersebut jika berada diluar kota yang ongkos kirimnyanya lumayan mahal.

3. Proses dampak *anime*

Setiap orang mempunyai cara tersendiri untuk melakukan suatu hal-hal yang menurutnya penting. Mempunyai hal maksimal memerlukan sebuah proses yang berhubungan dengan apa yang di inginkannya. Berikut merupakan beberapa proses yang menyebabkan seseorang memiliki dampak terhadap *anime*:

a. Perhatian (minat)

Minat berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari seseorang terhadap suatu objek. Hal ini dikemukakan oleh salmeto (2003: 180) yang menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Menurut Kartono (1996: 12) minat merupakan momen dan kecenderungan yang searah secara intensif kepada objek yang dianggap penting. Dalam hal ini, adanya beberapa peristiwa menarik memberikan perhatian yang kemudian penggemar mempunyai rasa suka atau senang terhadap *anime* yang dijadikan objek karena dianggap penting bagi kehidupan para penggemarnya.

Jalan cerita yang beraneka ragam menjadi daya tarik tersendiri untuk menarik minat penonton. Suka pada hal-hal yang diminati akan memberikan sebuah proses perubahan pada diri seseorang. Salah satu subjek penelitian (A/5.9/4a) mengungkapkan bahwa suka adalah hal pertama dari sebuah proses ketika seseorang mengalami perubahan pada pola pikir dan perilakunya. Adanya cerita, alur, penokohan dan setting yang berbeda memberikan *anime* mempunyai daya tarik tersendiri. *Anime* memberikan kesan menarik yang dapat menjadikan pembeda dengan beberapa film lain dengan begitu *anime* menjadi hal yang disukai bagi sebagian orang.

b. Kebiasaan

Kebiasaan adalah konsep kunci dalam teori belajar yang dianut Dollard dan Miller. Suatu kebiasaan adalah pertautan atau asosiasi suatu stimulus (Isyarat) dan suatu respon. Asosiasi-asosiasi yang dipelajari atau kebiasaan-kebiasaan bisa terbentuk tidak hanya antara stimulus-stimulus eksternal dan respon-respon terbuka, tetapi juga antara stimulus-stimulus internal. Struktur khusus kebiasaan-kebiasaan akan tergantung pada peristiwa-peristiwa unik yang pernah dialami oleh individu (Hall dan Lindzey, 1993: 220). *Anime* memiliki berbagai cerita menarik yang dapat menjadikan penggemarnya terkesan dan mulai terbiasa.

Terbiasa melakukan suatu pekerjaan juga menjadi salah satu proses seseorang mengalami dampak dari pekerjaan itu. Semua subjek penelitian setuju bahwa kebiasaan menonton *anime* akan memberikan dampak walaupun tanpa mereka sadari. Hadirnya sebuah tokoh dan alur cerita yang diinginkan membuat penonton akan merasa nyaman dan menikmati setiap adegannya. Dari sana individu memperoleh beberapa informasi melalui menonton, melihat, dan mendengar yang kemudian disimpan dalam ingatan untuk dinilai dan diproses menjadi beberapa pemikiran dan tingkah laku.

c. Dorongan

Menurut Bandura sebagai seorang behavioris moderat penemu teori *social learning/observational learning*, menjelaskan setiap proses belajar salah satunya adalah penerimaan dorongan yang dapat berfungsi

sebagai *reinforcement* (penguat) bersemayannya segala informasi dalam memori (Chusnawati, 2013: 16). Salah satu proses dampak psikologi merupakan dorongan, dimana *anime* menimbulkan dorongan yang dapat berfungsi sebagai penguat informasi dalam memori penggemar.

Proses *anime* memiliki dampak pada penontonnya belum lengkap jika hanya adanya suka dan kebiasaan namun sebuah dorongan yang secara otomatis ingin mengikuti mereka juga terlibat didalamnya. Seperti pengakuan salah satu subjek (I/7.9/4a) dalam wawancara bahwa proses pertama adalah suka kemudian didukung sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu.

F. Kajian Islam Dampak Psikologi

Sebagaimana yang dijelaskan di atas bahwa *anime* merupakan salah satu media yang dapat memberikan pengaruh pada penontonnya apabila dikonsumsi dengan intensitas yang berlebihan. Cerita dan karakter penokohnya yang unik memberikan daya tarik bagi *anime* agar semakin banyak diminati. Bila dilihat lebih lanjut, *anime* memberikan interaksi pada individu dengan informasi atau stimulus pada penontonnya dan individu tersebut mulai belajar dari pesan-pesan dalam informasi tersebut. Dalam hal ini Al-Qur'an telah menyebutkan bahwa:

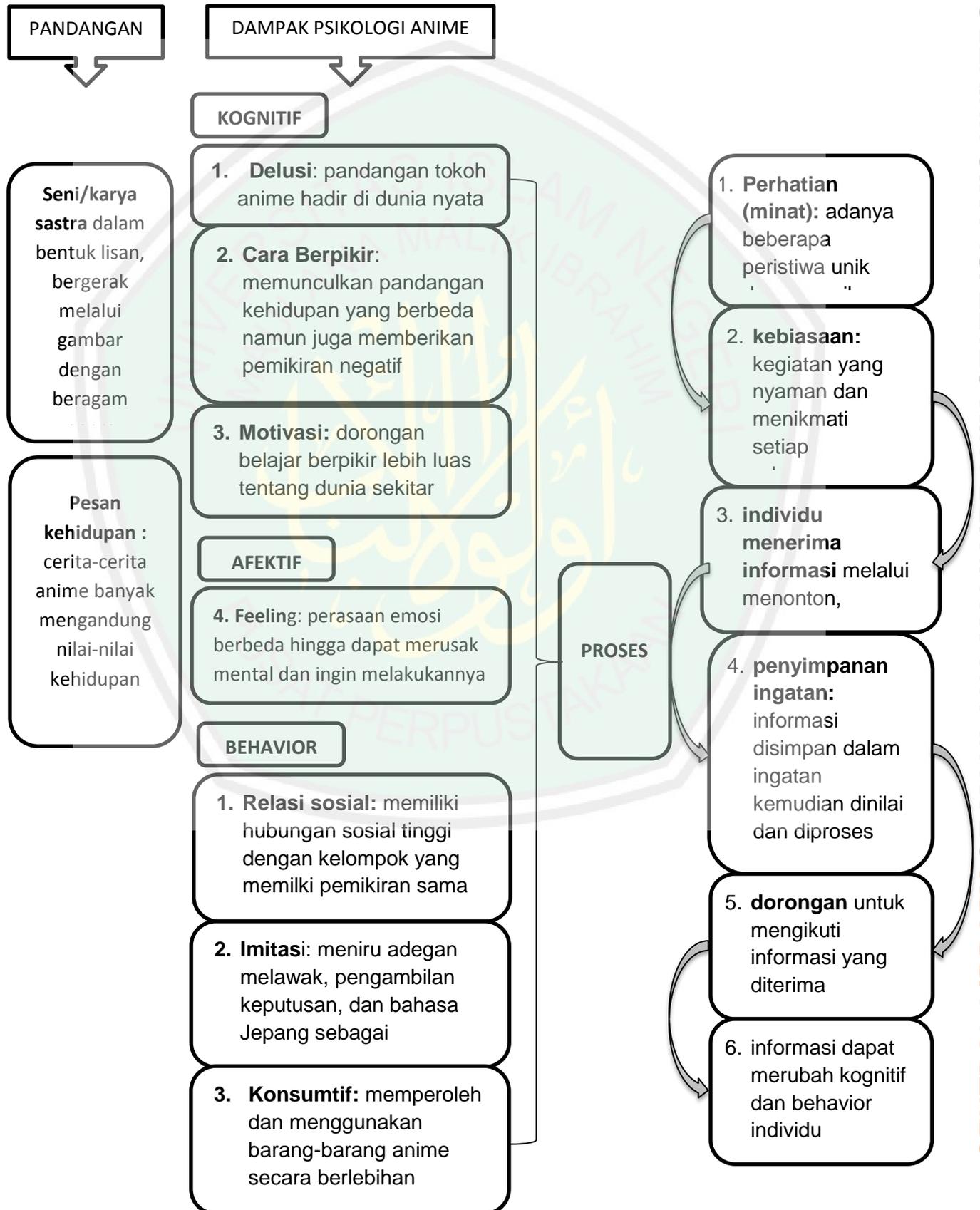
قُلْ يَا أَهْلَ الْكِتَابِ لَا تَغْلُوا فِي دِينِكُمْ غَيْرَ الْحَقِّ وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ قَوْمٍ قَدْ ضَلُّوا مِنْ قَبْلُ وَأَضَلُّوا كَثِيرًا

﴿٧٧﴾ وَضَلُّوا عَنْ سَوَاءِ السَّبِيلِ

"Hai Ahli Kitab, janganlah kamu berlebih-lebihan (melampaui batas) dengan cara tidak benar dalam agamamu. Dan janganlah kamu mengikuti hawa nafsu orang-orang yang telah sesat dahulunya (sebelum kedatangan Muhammad) dan mereka telah menyesatkan kebanyakan (manusia), dan mereka tersesat dari jalan yang lurus" (QS. Al-Maidah: 77).

Ayat tersebut menjelaskan seseorang berlebih-lebihan atau melampaui batas dan mengikuti hawa nafsu seperti orang-orang sebelumnya dan mereka telah menyesatkan banyak orang maka mereka tersesat dari jalan lurus. *Anime* apabila dikonsumsi dengan berlebih-lebihan atau dengan intensitas tinggi dan melibatkan hawa nafsu makan memungkinkan akan berdampak pada penontonya. Dampak tersebut menyebabkan perubahan pada kognitif dan behavior.

4.2 SKEMA PSIKOLOGIS ANIME



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat disimpulkan tentang psikologi *anime* pada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang tergabung dalam komunitas *anime* sebagai berikut:

1. Pandangan mahasiswa terhadap *anime*.

Adapun hasil penelitian, subjek penelitian menyebutkan bahwa *anime* merupakan seni ataupun karya sastra yang diapresiasi sebagai *anime*, komik dan film yang cantik dengan pembuatan karakter maupun *story* yang mempunyai ciri khas tersendiri.

2. Dampak psikologi *anime* pada mahasiswa.

Anime mempunyai berbagai dampak pada psikologi mahasiswa mulai dari kognitif, afektif, dan *behavior*. Diantara beberapa hal dari kognitifnya adalah pertama delusi dimana subjek memandang tokoh anime hadir di dunia nyata, kedua cara berpikir dengan memunculkan pandangan kehidupan yang berbeda namun juga memberikan pemikiran negatif, ketiga motivasi dimana *anime* memberikan dorongan untuk belajar berpikir lebih luas dunia sekitar. Kemudian dampak afektif yaitu *feeling* (perasaan) yaitu perasaan emosi berbeda hingga dapat merusak mental dan ingin melakukannya. Selain itu dalam hal *behavior* adalah pertama relasi sosial dimana individu memiliki

hubungan sosial tinggi dengan kelompok yang memiliki pemikiran sama, kedua imitasi dengan meniru adegan melawak, pengambilan keputusan, dan bahasa Jepang sebagai keseharian, ketiga konsumtif yaitu memperoleh dan menggunakan barang-barang *anime* secara berlebihan.

3. Proses *anime* mempunyai dampak psikologi pada mahasiswa.

Beberapa proses yang menyebabkan *anime* memberikan dampak psikologi yaitu pertama perhatian (minat) karena adanya beberapa peristiwa unik dan menarik, kedua kebiasaan adalah kegiatan yang nyaman dan menikmati setiap adegannya, ketiga individu menerima informasi melalui menonton, melihat dan mendengar, keempat penyimpanan ingatan dimana informasi akan disimpan dalam kemudian dinilai dan diproses, kelima dorongan untuk mengikuti informasi yang diterima. Dari proses tersebut informasi dapat merubah kognitif dan *behavior* individu.

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan pada bab selanjutnya maka dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Subjek penelitian

Adanya berbagai informasi yang masuk baik positif maupun negatif yang diterima otak akan dapat membentuk suatu pola pikir dan perilaku baru yang tanpa disadari akan mempengaruhi pola pikir, afektif dan perilaku penikmat *anime*. Dengan begitu, dampak positif dapat kita pakai untuk kelancaran jalan hidup ke depannya, sebaliknya dampak negatif harus di jauhi

karena dapat memberikan kehidupan buruk untuk ke depannya. Sehingga diharapkan penikmat *anime* dapat menyaring informasi apa yang ditonton, serta menyikapi pesan-pesan yang terkandung di dalamnya secara baik dan bijak. Selain itu, waktu luang diarahkan dengan kegiatan yang lebih bermanfaat dan membatasi waktu menonton *anime* agar tidak terbiasa dengan dunia virtual.

2. Komunitas *anime*

Adanya komunitas *anime* digunakan untuk memiliki tujuan atau kegiatan yang lebih terarah. Hal tersebut diharapkan mahasiswa anggota komunitas *anime* untuk memanfaatkan komunitas sebagai wadah menyalurkan bakat mengisi waktu luang yang terbuang dihadapan dunia virtual saja.

3. Peneliti selanjutnya

Pada penelitian ini dilakukan observasi dan wawancara, namun tidak menutup kemungkinan apabila adanya fakta penting lain yang belum terungkap karena beberapa hal. Sehingga bagi peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan penelitian dengan berbagai teknik yang dapat menggali untuk mendapatkan informasi penelitian secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adair, Jhon. 2007. *Pemimpin yang berpusat Pada Tindakan*. Binarupa Aksara: Jakarta.
- American Psychiatric Association. 1994. *DSM IV*. Washington DC: American Psychiatric Association.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian (Suatu pendekatan praktek)*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- AS, Ranang, dkk. 2010. *Animasi kartun: analog sampai digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Astuti, S. 2012. "Pola Relasi Sosial dengan Buruh Tani dalam Produksi Pertanian". *Skripsi*, Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Chusnawati, Erly Hanif. 2014. *Analisis Makna Perubahan Diri Pada Pembaca Manga*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Djamarah, Bahri syaiful. 2002. *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Engel, james F, dkk. 1994. *Perilaku konsumen*. Jakarta: binarupa aksara.
- Gerungan, W. A. 1996. *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco.
- Hall, Calvin S. 1993. *Psikologi Kepribadian 3 Teori-Teori Sifat Dan Behavioristic*. Yogyakarta: Kanisius.
- Herdiansyah, H. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk ilmu-ilmu social*. Jakarta: salemba Humanika.

- Hidayati, D. S. 2014. "Peningkatan Relasi Sosial melalui *Social Skill Therapy* pada Penderita *Schizophrenia Katatonik*". *Jurnal Online Psikologi*, 2 (1): 17-28.
- Hu, Tze-yue G. (ed). (2013). *Japanese animation: East Asian perspectives*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Kato, Hidetoshi, 1973, *Japanes Popular Culture*. Connecticut: Greenwood Press.
- Kobari, Natsumi. 2014. *Penelitian Dasar Terhadap Motivasi Mahasiswa Yang Memilih Keahlian Pendidikan Bahasa Jepang*. 14 (2): 117-130.
- Koh, D. Y. (2013). Growing up with *Astro Boy* and *Mazinger Z*: Industrialization, "Hitech world", and Japanese animation in the art and culture in South Korea. In Yokota, Masao and Hu, Tze-yue G. (ed). (2013). *Japanese Animation: East Asian Perspectives*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Machrany, A.1998. *Motivasi dan Disiplin Kerja*.Jakarta: SIUP.
- MacWilliams, Mark W. (2011). *Japanese visual culture: explorations in the world of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe.
- Moelong, L. J. 2004. *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Moelong, L. J. 2014. *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Murdiyamoko, Janu. 2007. *Sosiologi: Memahami dan Mengkaji Masyarakat*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

- Napier, Susan J. 2005. *Anime from akira to howl's castle: experiencing contemporary japanes animation*. New york: palgrave Macmillan.
- Nasutin, S. 1988. *Metode Research*. Bandung: JEMMARS. Nimran, Umar. 2005. *Perilaku Organisasi*. Citra Media: Surabaya.
- Notoatmodjo, soekidjo. 2010. *Ilmu perilaku kesehatan*. Jakarta: rineka cipta.
- Novianti, Nalti. 2007. *Dampak Drama, Anime, Dan Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang*. 1 (2): 151-156.
- Pratiwi, Riatifani Sukma. 2014. *Faktor Penyebab Perilaku Cosplayer Larp (Live Action Role Playing) Anime Pada Komunitas Jceb (Japanese Club East Borneo) Samarinda*. 2 (2): 217-226.
- Robbin, P. Stephen. 2003. *Perilaku Organisasi, Alih Bahasa, Tim Indeks*. Gramedia: Jakarta.
- Rofi'ah, Siti. 2015. *Motivasi Belajar Dalam Film Animasi Naruto Uzumaki (Studi Perspektif Psikologi Belajar)*. 5 (1): 1-20.
- Sella, Yessi Paradina. 2013. *Analisa Perilaku Imitasi Dikalangan Remaja Setelah Menonton Tayangan Drama Seri Korea di Indosiar (Studi Kasus Perumahan Pondok Karya Lestari Sei Kapih Samarinda)*. 1 (3):66-80.
- Sobur , Alex. 2009, *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia
- Soemirat, S dan Elvinaro, A. 2010. *Dasar-dasar Public Relation*. Bandung: Rosdakarya.
- Solso. Robert L. dkk. 2008. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Sujanto, Agus, 1983. *Pskologi umum*. Jakarta: aksara baru.

- Suryabrata, Sumadi. 1998. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Storey, John. 2003. *Teori Budaya dan Budaya Pop: Memetakan Lanskap Konsetual Cultural Studies*. Yogyakarta: CV Qalam.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Takwin, Bagus. 2007. *Psikologi Naratif: membca manusia sebagai kisah*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Thoha, Miftah. 2004. *Perilaku Organisasi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Tulus, H. Tambunan. 2001. *Perekonomian Indonesia*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Walgito, Bimo. 2005. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Watanabe. (2013). The Japanese Walt Disney: Masaoka Kenzo. In Yokota, Masao and Hu, Tze-yue G. (ed). (2013). *Japanese animation: East Asian perspectives*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Wati, Meike Yalinda. 2016. *Faktor yang emndorong perilaku konsumtif siswa SMA di Surabaya (studi deskriptif di pusat perbelanjaan darmo trade center surabaya)*. 1 (4): 107-121.
- Yin, R. K. 2014. *Studi kasus desain dan metode*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Yokota, M. & Hu, T. G. (ed). (2013). *Japanese animation: East Asian perspectives*. Mississippi: University Press of Mississippi.



LAMPIRAN

TABEL MATRIK 1**(Anggota I, Z)**

No	Pertanyaan	Jawaban	Interpretasi
1.	<p>M: Mbknnya boleh tahu namanya siapa?</p> <p>M: Salam kenal mbk...</p>	<p>Z: Em...Zerlinda Asyifa</p> <p>Z: Iya salam kenal...</p>	
2.	<p>M: Ok, kita langsung mulai ya mbk, mbaknya pasti suka anime dong? Kalau menurut mbk apa pandangan anda terhadap anime?</p> <p>M: Bagaimana pendapat anda, jika orang lain mengatakan anime</p>	<p>Z: seni yang berupa film, komik, anime mempunyai kekhasan dari Jepang dan mempunyai tehnik khusus untuk mempelajarinya hingga Jepang menyediakan sekolah khusus untuk belajar anime. (Z/5.9/2a)</p> <p>Z: Pendapat orang kan beda-beda...ya kita yang suka harus menghargai mereka. (Z/5.9/2b)</p>	<p>Anime merupakan suatu seni berupa berbagai macam jenis mulai dari film, komik dan berbentuk anime sendiri. Anime juga mempunyai kekhasan sendiri yang membedakan dengan karya seni lain. Selain itu, jika ingin mempelajarinya, Jepang telah memiliki sekolah sendiri untuk pembuatannya.</p>

	sebagai hal yang sepele?		
3.	<p>M: Apakah menurut anda anime dapat memberikan dampak apabila ditonton dengan intensitas tinggi?</p> <p>M: Terus apa yang mbk rasakan atau dampak psikologis apa yang terjadi setelah menonton anime mulai dari kognitif, afektifnya atau dari perilkaunya?</p> <p>M: Apakah dampak tersebut memberikan pola negative untuk kehidupan anda ke</p>	<p>Z: kalau menurutku sih iya soalnya memberikan pandangan kalau dunia itu nggak sesempit yang ada dalam pikiranku. (Z/5.9/3a)</p> <p>Z: Hm... tergantung genrenya sih hahaha... Kalau aku sih lebih lihatnya ke sosialnya yah , kan kita lihat juga kan mungkin dari caranya, mungkin kita bisa melihat caranya menghadapi hidup kan kadang susah yah...(Z/5.9/3b).</p> <p>Z: untuk saat ini sih enggak ya soalnya saya nyaman-nyaman aja dengan teman-teman terlebih teman-teman</p>	<p>Setiap genre anime mempunyai dampak psikologi yang berbeda-beda salah satunya dampak dalam kehidupan social. Bagaimana seseorang melihat hidup dan cara menghadapinya dapat dilihat dari genre anime.</p>

	<p>depannya?</p> <p>M: Bagaimana pandangan orang lain tentang dampak anime yang telah melekat pada diri anda?</p>	<p>satu komunitas. (Z/5.9/3c)</p> <p>Z: aku nggak tahu... menurutku yah biasa aja.. mungkin aku nggak terlalu dekat dengan mereka... (Z/5.9/3b)</p>	
4.	<p>M: Selanjutnya, Bagaimana proses anime dapat berdampak kok bisa dibawa pada kehidupanmu?</p>	<p>Z: Kan mungkin ada beberapa yang kayak satu genrenya slice of life gitu kan, yak an bawanya ke dunianya kita kayak ada disekitar kita jadinya tahu gitu loh...oh.. gini gitu caranya menghadapi hidup ketika ada masalah kayak gini. (Z/5.9/4a).</p> <p>Lebih ke kebiaasaan sih....(Z/5.9/4b)</p>	<p><i>Slice of life</i> adalah salah satu genre anime yang menggambarkan kehidupan manusia, didalamnya terdapat bagaimana seseorang bergaul dan hidup dengan manusia lain. Dari kebiasaan menonton anime dan dengan dukungan genre favorit dapat menimbulkan beberapa dampak psikologi.</p>
5.	<p>M: Terus, Genre anime apa yang sering berdampak pada kehidupanmu?</p>	<p>Z: Biasanya ke yang <i>slice of life</i>, <i>sci-fi</i>, kalau <i>action</i> kan nggak mungkin kan, masak aku mau nendang-nendang,</p>	<p>Slice of life dan sci-fi menjadi genre anime yang dapat dijadikan sebagai rujukan atau referensi untuk</p>

	<p>M: Imajinasi apa mbk maksudnya?</p>	<p>ya gitu aja sih. Kalau <i>fantasi</i> ya mungkin dari imajinasi aja karena nggak mungkin bisa dilakuin. (Z/5.9/5a)</p> <p>Z: Em..kayak nyocok-nyocok in orang yang lewat, ya inget-inget wajah-wajah mereka aja sih. (Z/5.9/5b)</p>	<p>kehidupan sehari-hari. Cerita didalmnya mudah dipahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari manusia. Selain itu, fantasi juga memberikan dampak tersendiri dimana akan membuat seseorang akan terus berimajinasi akan hal-hal yang ada dalam anime.</p>
6	<p>M: Em...ok mbk itu saja dulu mungkin kalau ada sesuatu yang kurang boleh kan saya hubingin mbk nya?</p> <p>M: Ok terimakasih atas waktunya...</p>	<p>Z: Oh iya silahkan mbk...</p> <p>Z: Iya, Sama-sama...</p>	

TABLE MATRIK 2

(Anggota II, E)

No	Pertanyaan	Jawaban	Interpretasi
1.	E: Kalau boleh tahu, mas namanya siapa? Salam kenal mas...	E: Elang...	
2.	M: Ok, kita langsung saja ya... masnya pasti suka kan anime? Menurut masnya, apa pandangan anda terhadap anime? M: Maksudnya antimainstream?	E: Iya, inspirasi banyak, ya contohnya gimana yah, kan ibaratnya seperti karya sastra tapi di ekspresikan lebih lumayan lah kalau bisa dibilang itu adalah seni gimana jalan ceritanya itu antimainstream.(E/5.9/2a) E: Maksudnya gini anime itu kan suatu karya yang berbentuk gambar bergerak, jalan cerita didalamnya beda dari yang lain nggak lumrah sepeti cerita-cerita yang	Bagi salah satu penggemar, anime merupakan suatu inspirasi karena anime merupakan sutau karya sastra namun diapresiasi dalam bentuk gambar bergerak namun dikemas dnegan cerita-cerita yang sederhana dan tidak umum seperti drama ataupun tontonan lainnya.

	<p>M: Bagaimana pendapat anda jika orang lain mengatakan anime sebagai hal yang sepele?</p>	<p>lain...(E/5.9/2b)</p> <p>E: biar aja mereka mau ngomong apa... terserah mereka. toh menurutku bagus ya uadah biarin aja. (E/5.9/2c)</p>	
3.	<p>M: Apakah menurut anda anime dapat memberikan dampak apabila ditonton dengan intensitas tinggi?</p> <p>M: Ok selain itu, Apa yang kamu rasakan atau dampak psikologis apa yang kamu terima setelah menonton anime?</p> <p>M: Mulai dari perilaku?</p>	<p>E: ya pasti lah... sesuatu yang berlebihan nggak baik tapi kalau aku nyaman, enak ya aku jalani kan menurutku itu baik. (E/5.9/3a)</p> <p>E: Mulai dari apa dulu? Genre anime kan banyak.(E/5.9/3b)</p> <p>E: Kalau komedi, itu yang aku tiru sikapnya, cara berbicara</p>	<p>Komedi merupakan genre anime yang banyak disukai oleh penggemar. Cerita didalamnya menyajikan adegan komedi sikap dan perilaku yang tidak mungkin ada didalam drama nyata. Selain itu psikologikal juga dapat memberikan dampak empati pada korban hingga terbawa ke kehidupan nyata seorang penggemar. Kehidupan social penggemar anime akan berbeda jika bersama teman</p>

	<p>M: Kalau kognitif?</p> <p>M: Lah kok bisa? Emang ada salah satu adegan..</p> <p>M: Mungkin ada dari sosialnya?</p>	<p>pokok itulah...(E/5.9/3c)</p> <p>E: kalau psikologikal yang aku tiru itu satu, yang aku tiru menderitanya, iya menderitanya... aku pernah waktu itu nonton anime terus itu sela-sela langsung kena otakku kayak ngerasa hati ini udah bergetar..ya itu..sampek pengen rasanya mau bunuh diri aku...(E/5.9/3d)</p> <p>E: Ada, ada adegannya dia bunuh diri yang menurutku nggak biasa...(E/5.9/3e)</p> <p>E.Sosial, hampir 5% aku penyendiri tapi katanya gini kamu kalau misalkan sama temen biasa ekspresimu “hehehe...iya begitu.” tapi kalau sama setemen seho</p>	<p>sepemikiran, ekspresi dan tingkah laku mereka lebih terbuka karena mereka sama-sama mempunyai satu pikiran yang biasanya dimiliki penggemar anime,. Namun berbeda jika mereka berada dalam lingkup social teman sebaya, walaupun itu adalah teman dekat.</p>
--	---	--	---

	<p>M: Terus ada lagi nggak ke ikut adegan-adegan anime?</p> <p>M: Lalu dari cara berpikir?</p>	<p>atau sahabat “woi enak nih, ok lakuin..” ya lebih terbuka... (E/5.9/3f)</p> <p>E: Ada.. adegan perilakunya... contoh ya...aku pernah menanyakan beberapa seseorang menanyakan sebuah pertanyaan, yaitu apakah benar eh...pakaian dalam seorang gadis itu, eh seorang gadis itu bisa dilihat dari pakaian dalam yang mereka gunakan kalau mau dapat seorang pria? Kata temen nggak tahu, banyak... (E/5.9/3g)</p> <p>E: Cara berpikir ya lihat sosial, nanti kalau lihat sahabat atau temen yang lagi susah pengen menghibur...ya semacam empati lah. (E/5.9/3h).</p>	
--	--	---	--

	<p>M: Apakah dampak tersebut memberikan pola negative untuk kehidupan anda ke depannya?</p> <p>M: Bagaimana pandangan orang lain tentang dampak anime yang telah melekat pada diri anda?</p>	<p>E: nggak sih...aku ngerasa baik-baik saja...(E/5.9/3i).</p> <p>E: ada yang ngatain aku nggak normal yah mungkin mereka belum kenal aku aja... tapi temen dekatku bilang biasa aja...(E/5.9/3j).</p>	
4.	<p>M: Selanjutnya, bagaimana proses anime dapat berdampak pada kehidupanmu?</p>	<p>E: Prosesnya pertama kita lihat dari segi alurnya, alur cerita, selanjutnya karakter penokohan, konflik, sama bumbu-bumbu yang lain seperti ada komedinya terus tuh psikologikal, apalagi genre-genre robot itu. Yah dari kebiasaan nonton cerita-cerita. (E/5.9/4a)</p>	<p>Suatu proses anime dapat berdampak psikologi terlihat dari kebiasaan tontonannya mulai dari alur-alur cerita hingga karakter dari tokoh-tokoh anime yang menjadi favorit penggemar.</p>
5.	<p>M: Menurut mas,</p>	<p>E: Genre <i>anime</i> yang paling</p>	<p>Komedi juga menjadi genre</p>

	<p>Genre <i>anime</i> apa yang sering berdampak pada kehidupanmu?</p>	<p>sering terkena dampak itu, pertama komedi karena adegannya itu mulai dari adegan adegan kayak eh...salah kaprah gimana gitu kan membuat hati temen pengen rasanya menghibur temen yang lagi kesusahan...itu yang pertama dan paling utama. (E/5.9/5a) Yang kedua itu psikologikal, atau lebih bisa langsung merasuk mental, gimana kalau ada adegan kayak ada adegan yang bisa merusak mental kayak kehilangan apa gitu itu bisa lah main perasaanya terus untuk genre yang sedih-sedih itu juga mengena juga pernah ngena, nangis gara-gara nonton adegan itu sampek dibawa. Ada karakter pengisi suara sampek berempati pada</p>	<p>anime yang paling disukai karena memberikan suatu cerita yang menghibur hingga penggemarnya ingin meniru adegan-adegan didalamnya untuk menghibur teman yang sedang mengalami kesusahan. Selanjutnya psikologikal, dimana cerita didalamnya dapat merusak mental penonton. Salah satunya adegan yang megangkat cerita sedih juga akan terbawa dan ikut kedalam adegan tersebut. Pengisi suara anime juga ikut berperan di dalmnya dimana membawa suasana yang dapat berempati pada karakter dan merasuk didalamnya untuk ikut larut</p>
--	---	---	--

		<p>karakter yang dia mainkan, ada...ibaratnya kita berempati, merasakan kesedihan yang sama dengan karakter yang dimainkan itu bisa berempati. (E/5.9/5b)</p>	dalam kesedihan.
6.	<p>M: Ok masnya terimakasih atas waktunya..kalau ada yang kurang bolehkan saya hubungi masnya?</p>	<p>E: Nggak masalah, toh waktuku hanya buat ngegame sampek ke level 100 juga.</p>	

TABLE MATRIK 3

(Anggota III, A)

No	Pertanyaan	Jawaban	Interpretasi
1.	M: Ok, maaf mbknya kalu boleh tahu namanya siapa?	A: Arina...	
2.	M: Kita langsung aja yah...mbknya pasti suka banget kan sama anime, Menurutmu, apa pandangan anda terhadap anime?	A: Ah...pegangan kehidupan, dari anime gua sadar sesuatu yang kecil itu menjadi sesuatu yang luar biasa dari anime. itu yang paling penting. (A/5.9/2a)	Pegangan hidup, anime menjadi suatu hal penting dalam kehidupan A karena dari anime sesuatu yang kecil dapat menjadi luar biasa jika dijalankan dengan baik.
	M: Berarti kalau nggak nonton anime sengsara gitu?	A: Ya nggak sih..nggak Cuma anime, dari manga juga sama. Sekarang nggak bisa nonton anime dong, kalau nonton anime gimana gue mau ngerjain itu...(A/5.9/2b)	
	M: Bagaimana	A: aslinya mau marah, pengen	

	pendapat anda jika orang lain mengatakan anime sebagai hal yang sepele	kata-kata halus keluar... mereka kan nggak tau luar dan dalam anime kayak apa...beda denan kita yang tahu sendirilah seluk beluk anime kayak apa... kita bukan fans fanatic sampai harus nyemprot mereka dengan kata-kata halus, sampai bertengkar yah kalau berpikir positifnya saling menghargai mereka aja... toh kalau tak beri satu mereka juga minta lagi...(A/5.9/2c)	
3.	M: Apakah menurut anda anime dapat memberikan dampak apabila ditonton dengan intensitas tinggi? M: Apa yang kamu rasakan atau dampak psikologis apa yang	A: oh...kalu itu jelas, aku bisa bahasa Jepang yah walaupun nggak selancar mereka yah karna anime. (A/5.9/3a) A: Dampaknya? Dampaknya satu, yah...dampak negative gua satu kadang-kadang	Dampak dapat berupa positif dan negative. Namun terkadang dampak negative lebih banyak muncul dari seorang penggemar. Contoh: mempunyai delusi tingkat tinggi, berkhayal akan hal-hal yang mustahil terjadi dalam kehidupan nyata.

	<p>terjadi setelah selama ini menonton anime? mulai dari kognitifnya?</p> <p>M: Yang positifnya?</p> <p>M: Berarti sejenis motivasi?</p>	<p>delusinya tingkat tinggi, hahaha...I'm really Delusion. (A/5.9/3b) Em...otak terlalu mesum... hahaha... tapi yah kadang-kadang nonton anime itu ginih, waktu ada mereka ngomong sesuatu yang nyampek ke hati, aku nyadar iya yah, kadang orang bisa jadi kayak gini yah...oh yah... manusia itu makhluk yang menarik, mungkin dari gitu pokoknya. (A/5.9/3c)</p> <p>A: Yah itu...dari situ aku belajar manusia itu makhluk yang aneh, unik dan menarik, makhluk itu bisa kadang sebuas hewan liar dan sejinak hewan peliharaan. (A/5.9/3d)</p> <p>A: Iya motivasi. Banyak kan di anime itu kan orang eh... orang kan biasanya ngolok kita</p>	<p>Delusi tersebut berupa khayalan bahwa ia sering melihat dunia nyatanya berubah menjadi dunia anime hingga masuk di dalamnya tanpa ia sadari. Selanjutnya otak yang terlalu mesum merupakan efek berfikir penggemar anime setelah menonton adegan-adegan anime. semua dampak negative pasti menimbulkan dampak positif seperti kata-kata anime yang dapat memberikan kesadaran sebagai motivasi untuk dapat hidup berdampingan dengan manusia yang lain, karena manusia merupakan suatu makhluk yang menarik terkadang seperti hewan buas dan sejinak</p>
--	--	--	---

	<p>kayak gini “kamu nonton apaan sih, itu loh Cuma gambar bergerak” aku bilang aja ini juga ada makna kehidupannya disini kamu kan belum nonton coba kalau kamu nonton biasanya aku kasih satu terus besoknya langsung nagih. (A/5.9/3e)</p> <p>M: Terus, mbknnya kan sering ke kos, dan aku sering lihat mbknnya sering ngomong bahasa Jepang, itu juga termasuk dampak lain seperti behavior?</p> <p>M: kalau afektifnya?</p> <p>M: Mbknnya tadi</p>	<p>A: Oh...nah itu. Iya dampak lain kalau lu kan, lu otomatis absurd, menyerap, lu kalau nonton anime terus menerus makin lama oh...jadi bahasa jepangnya begini-begini bisa sedikit-sedikit gitu loh. (A/5.9/3f)</p> <p>A: afektif? Kayaknya nggak yah Cuma itu aja...(A/5.9/3g)</p> <p>A: Delusi? Emm... aku sering</p>	<p>hewan peliharaan yang terlatih sebelumnya. dalam segi bahasa, anime dapat memudahkan kita menyerap bahasa mereka dengan cepat karena adanya suatu dorongan untuk mengikuti mereka. mungkin kebanyakan orang menganggap anime adalah suatu yang absurd namun menurut penggemar anime merupakan suatu tempat berbagai motivasi.</p>
--	--	---	--

<p>bilang kalau delusi? Delusi yang gimana boleh dijelasin?</p>	<p>melihat bahwa dunia nyataku seperti dunia anime, mungkin lingkup paling kecil kamarku, aku ngomong bahasa mereka, berperan di dalamnya, ya intinya terbawa suasana mereka. ya pernah sih aku ketahuan sama temenku tapi itu jarang..hehehe. (A/5.9/3h) namun aku nggak se-aneh E, kalau dia kan merasa dunia nyata seperti dunia anime walaupun di tempat umum sekalipun. jadi menurutku hanya sebagian orang saja memahaminya kalau dia nggak se-aneh itu (A/5.9/3i).</p>	
<p>M: Apakah dampak tersebut memberikan pola negative untuk kehidupan anda ke depannya?</p>	<p>A: iya sih ada yang iya ada yang enggak...seperti bahasa akan berarti aku juga bisa tahu mereka ngomong apa... (A/5.9/3j)</p>	

	<p>M: Bagaimana pandangan orang lain tentang dampak anime yang telah melekat pada diri anda?</p>	<p>A: hmm... kayak delusi tadi. Kan menurut orang lain nggak ada...jadi yah bisa dikira abnormal gitu... (A/5.9/3k)</p>	
4.	<p>M: Em...selain itu, gimana sih proses anime dapat berdampak psikologi pada kehidupan?</p> <p>M: Ok, kalau kebiasaan? Ya paling umum lah bisa kalau nonton anime dibawa gitu.</p>	<p>A: Pertama sih suka, kedua aku pengen, aku pengen menjadi seperti ini jadi otomatis itu dorongan, ada dorongan dari diri saya, dorongan untuk berbuat delusi, delusional hahaha...(A/5.9/4a)</p> <p>A: Ah...kebiasaan juga bisa. Sering-sering banget jadi aku ngoment itu buat biar nggak ada yang tahu aku ngoment apaan aku bisanya pekek bahasa Jepang sih biar nggak ada yang tahu aku ngumpat apa biar nggak ada yang tahu</p>	<p>Suka, merupakan hal mendasar dari proses anime dapat berdampak pada psikologi penggemar kemudian didukung dengan sebuah dorongan yang secara otomatis ingin melakukan hal-hal itu. Selain itu kebiasaan, dengan terbiasa mengatakan bahasa Jepang meskipun dimulai dari sebuah kata maka lama-kelamaan akan terbiasa dengan beberapa kata bahasa Jepang. Hingga</p>

		soalnya aku ngumpat ya kayak gitu. Saya orangnya nggak mikir asal jeplak aja. Ya kayak gitu mendingan cari aman pakek bahasa planet dari pada entar ornam lain sakit hati saya kena karena saya orangnya asal jeplak nggak mikir orang tersakiti apa nggak, kadang kala kayak gitu. (A/5.9/4b)	kata-kata kotor menggunakan bahasa Jepang maka dapat mengurangi resiko pertengkaran.
5.	M: Terus selanjutnya, genre anime apa yang sering berdampak pada kehidupanmu?	A: Genre, genre aku paling suka itu genre horror... hahaha... horror itu aku lebih suka ke psichonya, kan orang itu, ada alasan orang itu membunuh orang dan itu aku suka paling suka. Terus aku suka orang yang dikebas kepala putus, putus terurai, paling suka. Tapi kalau, eh...lihat orang yang tusuk lehernya itu eh... ya gitulah. (A/5.9/5a)	Horror memiliki cerita-cerita melatih adrenalin kita. Salah satunya psicho, setiap pembunuhan memiliki sutau alasan dan cara membunuh yang berbeda-beda. Slice of life juga dapat dijadikan sebagai rujukan untuk memprediksi perilaku teman yang memiliki kepribadian berbeda-beda. Selain itu action dan <i>sci-fe</i>

	<p>M: Tapi itu pernah nggak sampai dibawa oh berarti orangnya kayak gini nanti gini-gini lebih ke prediksi perilaku orang, kan biasanya ada anime kahidupan sehari-hari kan bisa itu juga bisa?sering?</p> <p>M: Mungkin selain horror?</p> <p>M: Kalau action itu juga bisa berdampak ke kehidupan sehari-</p>	<p>A: Oh...ah itu sih itu juga bisa. Ya bisa sering</p> <p>A: Ada aku suka action, action sci-fi, yang penting romance itu nggak terlalu suka cinta-cintaan. Suka yang genre romance tapi nggak seperti itu berbeda berbeda. (A/5.9/5b)</p> <p>A: Aku nggak sampek segitunya sih. Aku nggak sampek namanya apa yah aku</p>	<p>(science-fiction) juga menjadi genre yang dapat memberikan dampak pada kehidupan penggemar seperti delusi yang berlebih.</p>
--	---	--	---

	<p>hari nggak?</p>	<p>nggak sampek berlaku seperti anak aneh sampek melakukan inilah-inilah dikehidupan nyata. (A/5.9/5c) Aku cuma aku terbiasa ngomong dengan bahasa lain kalau sampek syah...anggap aja didepan situ tiba-tiba ada musuh terus aku ngelawan... nggak sampek sih. Dulu aku pernah waktu kecil pengen jadi sailor moon sampek pernah ditertawain teman-teman dan nyuruh ibu ku buatin baju kayak gini-gini mangkin gede aku ngerasa kok banyak sekali yah yang aku perbuat...hehehe. (A/5.9/5d)</p>	
6.	<p>M: Ok itu aja mbk, terimakasih nanti kalau ada apa-apa boleh kan menghubungi mbknya?</p>	<p>A: Boleh... silahkan</p>	

TABLE MATRIK 4

(Anggota IV, I)

No	Pertanyaan	Jawaban	Interpretasi
1.	M: Selamat siang ...	I: Siang...	
2.	M: Kita langsung saja ya mbk, Menurutm kamu, apa pandangan anda terhadap anime?	I: suatu seni yang <i>suteki</i> (cantik), sesuatu yang kadang menggambarkan kehidupan kita meskipun agak melenceng, unik karena pembuatan karakter beda, story ngawur. Menurut kalian itu ngawur atau GJ (nggak jelas) tapi menurut kita sesuatu yang bagus dan unik dan memberikan berbagai informasi dan inspirasi untuk kehidupan sehari-hari (I/7.9/2a)	Anime merupakan suatu seni yang dapat digambarkan sebagai seni yang cantik (<i>suteki</i>). Anime tersebut dapat menggambarkan kehidupan meskipun terkadang melenceng dari kehidupan normal manusia. Selain itu pembuatan karakter yang berbeda dan story berbeda namun tetap memberikan cerita yang seru dan unik. Anime juga memberikan suatu informasi dan inspirasi untuk kehidupan sehari-hari
	M: Bagaimana pendapat anda jika	Terserah mereka mau menganggap anime itu	kehidupan sehari-hari penggemar anime.

	<p>orang lain mengatakan anime sebagai hal yang sepele?</p>	<p>apa...mereka kan hanya orang awam beda dengan kita yang udah terjun dan tau dalemnya berbagai genre... jadi ya terserah mereka mau bilang apa...(I/7.9/2b)</p>	
3.	<p>M: Apakah menurut anda anime dapat memberikan dampak apabila ditonton dengan intensitas tinggi?</p> <p>M: Em...terus, apa yang kamu rasakan atau dampak psikologis apa yang terjadi setelah menonton anime</p>	<p>I: kalau aku iya... lihat wes aku kayak apa...mulai dari keseharianku sampai lingkunganku. (I/7.9/3a)</p> <p>I: Eh...lebih ke feeling yah. Lebih ke perasaan terutama apalagi habis nonton, nonton macam anime sedih gitu terbawa suasana dan mulai sudut pandangnya itu berubah gitu. Oh berarti kalau contoh di film itu ada rute-rute cintanya gitu yah, kalau aku pilih rute A aku</p>	<p>Perasaan seseorang dalam sekejap dapat berubah setelah menonton kisah sedih dan mengharukan hingga terbawa suasana dan sudut pandang berubah.</p> <p>Anime dapat memberikan petunjuk jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi penggemar. Salah satunya pengambilan rute kehidupan karena hidup adalah suatu pilihan dan kita yang menentukannya disebut juga sebagai motivasi untuk membantu berpikir real dan memperoleh pandangan yang</p>

	<p>M: kalau motivasi?</p> <p>M: Oh...berarti lebih ke motivasi tadi yah untuk</p>	<p>bakal berakhir tapi kalau pilih rute B akan lanjut jadi nonton itu juga bisa buat petunjuk, mulai bisa memperkirakan rute nanti kedepannya ambil yang mana nah gitu. (I/7.93b)</p> <p>I: Motivasi ada ya kayak eh...termotivasi buat kayak sekarang gitu agak lebih PD-lah ketimbang dulu, kalau dulukan anu termasuk pemalu saya sebenarnya tapi setelah nonton anime terus kenal orang-orang yang satu ras sama kayak saya jadinya kan oh berarti bisalah saya kan ya eh apa namanya jadi lebih PD lah. (I/5.9/2c)</p> <p>I: He e... jadi juga bisa kadang anime juga membantu kita untuk</p>	<p>sebenarnya karena kebanyakan cerita anime mengandung permasalahan umum manusia namun dikemas secara sederhana dan dapat diterapkan oleh penggemar. Penggemar biasanya meniru (Imitasi) untuk dirinya sendiri agar mempermudah cara hidup dimasyarakat umum. Konsumtif, pasti dimiliki oleh penggemar anime perempuan. Mereka rela menabung untuk membeli barang-barang yang mudah didapatkan hingga yang sulit didapatkan karena penjualannya yang berada di luar kota. Barang-barangnya biasanya terdiri dari aksesoris anime, jaket, hingga tas.</p>
--	---	--	---

<p>memperkirakan jalan hidup?</p>	<p>berpikir di real juga kayak juga bisa menjadi pandangan ke real juga sebenarnya sih. (I/7.93d)</p>	
<p>M: Kalau begitu sebagian besar kehidupan real-mu niru kayak di anime?</p>	<p>I: Iya soalnya kebanyakan di anime itu tuh kalau nonton kok gue banget sih kayak gitu. (I/7.93e)</p>	
<p>M: Sejenis imitasi, kayak ikut dibawa?</p>	<p>I: He e...terniru juga tapi lebih ke diri sendiri, buat ke diri sendiri aja belum bisa ke yang lain. (I/7.93f)</p>	
<p>M: ketika ada masalah, berarti kamu juga akan ikut cara penyelesaiannya seperti di anime gitu?</p>	<p>I: Iya... lebih ke langkah selanjutnya apa gitu... (I/7.9/3g)</p>	
<p>M: Ok, mungkin ada yang lain, dari</p>	<p>I: Kalau konsumtif, itu seneng ngumpulin poster,</p>	

	<p>kunsumtif untuk barang-barang anime?</p> <p>M: Kalau perilakunya mbk, ada yang berubah nggak?</p> <p>M: Apakah dampak tersebut memberikan pola negative untuk kehidupan anda ke depannya?</p> <p>M: Bagaimana pandangan orang lain</p>	<p>stiker, itu ada.. aku juga ada jaketnya gitu yah jaket, kaos, tas itu ada barang-barang semacam itu sih...(I/7.9/3h)</p> <p>I: Perilakunya? Kalau perilaku bener-bener berubah pas bareng-bareng sama komuitas aja, biar nggak kelihatan banget jadi kayak yang bener-bener yang tahu sifat nonton anime itu cuman sesama suka anime saja. (I/7.9/3i)</p> <p>I: kalau aku sih iya... soalnya aku juga mulai bosan. Aku lebih suka barang-barang baru ya itu harus beli online...(I/7.9/3j)</p> <p>I: aku sih nggak terlalu memikirkan kata-kata orang</p>	
--	---	--	--

	tentang dampak anime yang telah melekat pada diri anda?	jadi ya udah lah biarin... (I/7.9/3k)	
4.	M: Ok selanjutnya, bagaimana proses anime dapat berdampak pada kehidupanmu? M: Mungkin kayak kebiasaan gitu?	I: Kalau prosesnya aku kurang paham juga yah, terjadi gitu aja dan merasa anime is my life aja gitu doang. (I/7.9/4a) I: Iya kebiasaan, keseringan nonton. (I/7.9/4b)	Proses dampak psikologi dapat mengalir seiring berjalannya waktu karena kebiasaan menonton.
5.	M: Genre anime apa yang sering berdampak pada kehidupanmu?	I: Kalau kayak gitu aku sih lebih senengnya anime strategi jadi kayak contoh aku seneng nonton anime judulnya ini itu tentang kayak perang antar negara, penjajahan tetapi yang menjajah itu ternyata pangerannya berkhianat, berkhianat dan menyerang negaranya sendiri gitu. Jadi	Anime mempunyai cerita-cerita yang mengandung kisah berbeda disetiap judul episodenya, strategi-strategi didalamnya menjadi daya tarik tersendiri. Strategi disini tidak hanya satu namun alur dan tokoh akan menyediakan strategi lain hingga bercabang-cabang untuk tujuan masa depannya.

		<p>aku lebih suka yang nonton kayak gitu, dia lebih memikirkan taktik sampek masa depannya itu taktiknya sampek bercabang-cabang dan berdampak-dampak saling bertabrakan sampek keren aja gitu loh...(I/7.9/5a)</p>	
	<p>M: Selain genre itu mungkin?</p>	<p>I: Komedi, komedi lebih ke menghibur untuk menghibur saya di kala sedih. (I/7.9/5b)</p>	
6.	<p>M: Ok, itu saja, terimakasih atas waktunya mbk...</p>	<p>I: Iya sama-sama...</p>	

Observer Guide

1. Mengamati kondisi fisik subjek penelitian.
2. Mengamati sikap subjek penelitian kepada teman sebaya.
3. Mengamati hubungan subjek penelitian terhadap teman sebaya.
4. Mengamati interaksi subjek penelitian di lingkuannya.
5. Mengamati subjek penelitian dengan teman sebaya.
6. Mengamati kegiatan subjek penelitian berada dalam komunitas.
7. Mengamati kondisi subjek penelitian pada wawancara berlangsung.

Interview Guide

variabel		Pertanyaan
<i>Anime</i>	pandangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pandangan anda tentang anime? 2. Bagaimana pendapat anda jika orang lain mengatakan anime sebagai hal yang sepele?
	Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah menurut anda anime dapat memberikan dampak apabila ditonton dengan intensitas tinggi? 2. Dampak kognitif apa yang anda rasakan setelah menonton anime? 3. Apakah dampak tersebut memberikan pola negative untuk kehidupan anda ke depannya?
	afektif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dampak afektif apa yang anda rasakan setelah menonton anime? 2. Apakah dampak tersebut memberikan pola negative untuk kehidupan anda ke depannya?
	behavior	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perilaku apa yang muncul setelah

		<p>menonton anime?</p> <p>2. Apakah dampak tersebut memberikan pola negative untuk kehidupan anda kedepannya?</p> <p>3. Bagaimana pandangan orang lain tentang dampak anime yang telah melekat pada diri anda?</p>
	proses	<p>1. Menurut anda, bagaimana proses terjadinya dampak tersebut?</p>

Informed Consent

Nama peneliti : Isma Millah (13410226)

Judul penelitian : Psikologi Anime (Studi Deskriptif pada komunitas anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

Saya mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan tugas akhir Skripsi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pandangan Mahasiswa terhadap anime, dampak anime, dan proses terjadinya pada komunitas anime di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam penulisan penelitian ini. Penelitian tidak berdampak negatif karena peneliti menghargai dan merahasiakan identitas maupun data yang diperoleh dari subjek penelitian baik dalam pengumpulan, pengolahan dan hasil penyajian laporan. Mahasiswa juga diperkenankan menolak untuk menjadi subjek penelitian ini.

Melalui deskripsi singkat ini peneliti mengharapkan partisipasi mahasiswa Komunitas anime J-KUMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam penelitian. Atas kesediaannya dan kerjasamanya peneliti mengucapkan terima kasih.

Malang, 5 September 2017

Responden



Isma Millah

Informed Consent

Nama peneliti : Isma Millah (13410226)

Judul penelitian : Psikologi Anime (Studi Deskriptif pada komunitas anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

Saya mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan tugas akhir Skripsi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pandangan Mahasiswa terhadap anime, dampak anime, dan proses terjadinya pada komunitas anime di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam penulisan penelitian ini. Penelitian tidak berdampak negatif karena peneliti menghargai dan merahasiakan identitas maupun data yang diperoleh dari subjek penelitian baik dalam pengumpulan, pengolahan dan hasil penyajian laporan. Mahasiswa juga diperkenankan menolak untuk menjadi subjek penelitian ini.

Melalui deskripsi singkat ini peneliti mengharapkan partisipasi mahasiswa Komunitas anime J-KUMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam penelitian. Atas kesediaannya dan kerjasamanya peneliti mengucapkan terima kasih.

Malang, 5 September 2017

Responden


Zedinda

Informed Consent

Nama peneliti : Isma Millah (13410226)
Judul penelitian : Psikologi Anime (Studi Deskriptif pada komunitas anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

Saya mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan tugas akhir Skripsi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pandangan Mahasiswa terhadap anime, dampak anime, dan proses terjadinya pada komunitas anime di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam penulisan penelitian ini. Penelitian tidak berdampak negatif karena peneliti menghargai dan merahasiakan identitas maupun data yang diperoleh dari subjek penelitian baik dalam pengumpulan, pengolahan dan hasil penyajian laporan. Mahasiswa juga diperkenankan menolak untuk menjadi subjek penelitian ini.

Melalui deskripsi singkat ini peneliti mengharapakan partisipasi mahasiswa Komunitas anime J-KUMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam penelitian. Atas kesediaannya dan kerjasamanya peneliti mengucapkan terima kasih.

Malang, 5 September 2017

Responden

Arina

Informed Consent

Nama peneliti : Isma Millah (13410226)

Judul penelitian : Psikologi Anime (Studi Deskriptif pada komunitas anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

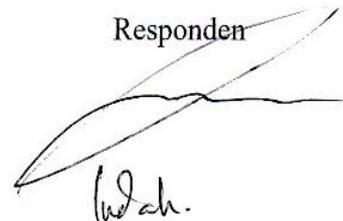
Saya mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan tugas akhir Skripsi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pandangan Mahasiswa terhadap anime, dampak anime, dan proses terjadinya pada komunitas anime di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam penulisan penelitian ini. Penelitian tidak berdampak negatif karena peneliti menghargai dan merahasiakan identitas maupun data yang diperoleh dari subjek penelitian baik dalam pengumpulan, pengolahan dan hasil penyajian laporan. Mahasiswa juga diperkenankan menolak untuk menjadi subjek penelitian ini.

Melalui deskripsi singkat ini peneliti mengharapkan partisipasi mahasiswa Komunitas anime J-KUMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam penelitian. Atas kesediaannya dan kerjasamanya peneliti mengucapkan terima kasih.

Malang, 5 September 2017

Responden



Isma Millah

DOKUMENTASI

Gambar 1. Pelaksanaan wawancara salah satu subjek penelitian



Gambar 2. Subjek E mengalami Delusi seakan-akan karakter anime hadir dalam dunianya



Gambar 3. Subjek A melakukan Delusi seakan-akan karakter anime hadir dalam dunianya



Gambar 4. Subjek A melakuakn *Delusi* bersama temannya



Gambar 5. Koleksi barang anime subjek I