

Konsep Diri Mahasiswa *Otaku* Di Kota Bandung (Analisis Terhadap Konsep Diri Yang Dimiliki Oleh Mahasiswa *Otaku* Yang Ada Di Kota Bandung)

Dimas Fikria Nur'Dai Pratama¹, Adrio Kusmareza Adim²
E-mail: dimasfikria@student.telkomuniversity.ac.id, adriokusma@telkomuniversity.ac.id
Universitas Telkom, Bandung

Submitted: 22 Februari 2022 **Revised:** 15 April 2022 **Accepted:** 19 April 2022

ABSTRAK

Otaku adalah julukan yang diberikan kepada orang yang memiliki ketertarikan kepada budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, *Jpop*, dan *tokusatsu*. Karena memiliki kecenderungan untuk menutup diri maka *otaku* sering mendapat prasangka negatif dari masyarakat. Karena prasangka yang diberikan oleh masyarakat menyebabkan *otaku* mengalami kesulitan untuk melakukan interaksi sosial dengan orang normal dan akan cenderung berinteraksi dengan sesama *otaku* yang memiliki ketertarikan pada hal yang sama. Riset ini dibuat dengan tujuan memahami terbentuknya konsep diri yang dimiliki oleh *otaku* menggunakan teori interaksi simbolik George Herbert Mead yang menjelaskan tentang pembentukan *mind*, *self*, dan *society* dalam pembentukan konsep diri seorang individu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dan menggunakan paradigma konstruktivisme. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dan literatur. Riset ini menemukan bahwa pembentukan konsep diri mahasiswa *otaku* di kota Bandung menjadi seorang *otaku* dimulai sejak kecil dan melalui proses pembentukan *mind*, *self*, dan *society* yang panjang.

Kata kunci: Budaya populer, Interaksi simbolik, Konsep diri, *Otaku*

ABSTRACT

Otaku is a nickname given to people who have an interest in Japanese popular cultures such as *anime*, *manga*, *Jpop*, and *tokusatsu*. Because they tend to close themselves off, *otaku* often gets negative prejudice from society. Because the prejudice given by society causes *otaku* to have difficulty in social interaction with normal people and will tend to interact with fellow *otaku* who have an interest in the same thing. This research was made to understand the formation of self-concept owned by *otaku* using George Herbert Mead's theory of symbolic interaction which explains the formation of *mind*, *self*, and *society* in the formation of an individual's self-concept. The method used in this study is a qualitative research method and uses the constructivism paradigm. Data collection techniques in this study were conducted by interview, observation, and literature. This research found that the formation of the self-concept of *otaku* students in the city of Bandung to become an *otaku* begins at a young age and goes through a long process of forming *mind*, *self*, and *society*.

Keywords: Popular culture, Self-concept, *Otaku*, Symbolic interaction

PENDAHULUAN

Dalam kamus yang diterbitkan dari Oxford, *otaku* dimaknai sebagai anak muda yang memiliki ketertarikan atau obsesi kepada perangkat komputer atau aspek-aspek budaya populer hingga menghilangkan kemampuan individu tersebut untuk dapat bersosialisasi. Dari penjelasan di atas kita dapat mengartikan

otaku sebagai seseorang yang memiliki ketertarikan luar biasa terhadap suatu hal dan mencoba mencari kepuasan dari apa yang disukainya, baik hal tersebut bersifat nyata ataupun imajiner. Nancy Prihastuti dan Pambudi Handoyo dalam jurnalnya yang berjudul "Interaksi Simbolik Penggemar Budaya Jepang" (2013:1) bahwa *otaku* adalah

“Seseorang yang sangat menggilai sesuatu. Grassmuck (1990: 8 – 9) bahwa istilah *Otaku* mulai banyak digunakan oleh orang yang bekerja di stasiun televisi, pembuat *anime*, dan pembuat *game* komputer.

Di Indonesia *otaku* sering hanya diartikan sebagai sekelompok orang yang menyukai budayapopuler dari negara Jepang. Hal ini jelas sangat berbeda dengan definisi *otaku* yang ada di Jepang, walaupun demikian bukan menjadi hal yang aneh apabila penikmat budaya populer Jepang dipanggil dengan sebutan *otaku*. Kumparan dalam artikelnya yang berjudul “Apa Bedanya *Otaku* dan *Wibu*” menjelaskan bahwa istilah *otakupertama* kali digunakan pada pertengahan tahun 90-an di Jepang, istilah *otaku* sendiri merujuk pada orang yang mendalami suatu bidang secara mendalam, *otaku* kurang lebih memiliki makna yang sama dengan *geek*, jadi orang Jepang menggunakan istilah *otaku* kepada semua orang yang mendalami suatu bidang dan tidak hanya terbatas pada *anime*, *manga*, *game*, atau budaya populer Jepang saja. Nancy Prihastuti dan Pambudi Handoyo dalam jorunalnya yang berjudul “Interaksi Simbolik Penggemar Budaya Jepang” (2013:2) menjelaskan bahwa “Banyak *otaku* di Indonesia mengklaim dirinya sebagai *otaku* hanya karena mereka menyukai *anime*, *manga*, *dorama*, *J-music*, ataupun *J-culture* lainnya” mereka kemudian melanjutkan “seseorang yang telah mengakui dirinya sebagai seorang *otaku* bukan hanya

sekedar hanya menyukai *anime*, *manga* dan lainnya bisa layak disebut sebagai *otaku*, karena di Jepang banyak orang yang menyukai *anime* gemar membaca *manga* tetapi mereka tidak mengklaim dirinya sebagai *otaku*” mereka kemudian melanjutkan “seseorang yang telah mengakui dirinya sebagai seorang *otaku* bukan hanya sekedar hanya menyukai *anime*, *manga*, dan lainnya” Adanya perbedaan pemaknaan kata “*otaku*” yang ada di Jepang dan Indonesia terjadi karena kata *otaku* sendiri adalah kata-kata yang berasal dari Jepang maka dari itu julukan *otaku* terbatas disematkan pada orang-orang yang menyukai budaya yang berasal dari Jepang, terutama budaya populer seperti *anime*, dan *manga*.

Otaku memiliki kecenderungan untuk menutup diri dan menghindari interaksi sosial dengan masyarakat, hal ini menyebabkan pemahaman yang masyarakat miliki terhadap *otaku* menjadi sangat terbatas. Pemahaman masyarakat yang terbatas terhadap *otaku* menyebabkan timbulnya anggapan-anggapan negatif yang masyarakat tujuakan kepada *otaku*. Oleh karena itu masyarakat perlu lebih memahami *otaku* secara lebih dalam untuk menghindari hal ini terus berlanjut. Penelitian ini mengumpulkan data dari para *otaku* dan mengamati tindakan yang mereka lakukan untuk memberikan pemahaman terhadap makna *otaku* yang lebih baik kepada masyarakat secara umum. Bagi akademisi penelitian ini diharapkan dapat menjadi

refrensi dan rujukan yang dapat digunakan untuk penelitian berikutnya. Untuk masyarakat penelitian ini diharapkan dapat memberikan masyarakat pemahaman yang lebih baik mengenai *otaku*, dan tidak secara sepihak memberikan prasangka negatif kepada *otaku* atas dasar kurangnya pemahaman.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Mulyana (2013:4-5) menjelaskan bahwa Pemahaman yang penelitian kualitatif miliki adalah bahwasanya alam tidak dapat berdamai serta menjalin kesepakatan dengan penulis dikarenakan sifat manusia sebagai objek penelitian tidaklah pasti dan berubah-ubah, sehingga realitas dibangun berdasarkan kesepakatan antar peneliti.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori interaksi simbolik. Mulyana (2002) menjelaskan bahwa ada tiga premis utama dalam interaksi simbolik, pertama individu merespon suatu situasi interaksi simbolik, hal ini dapat dilihat dari bagaimana seorang individu merespon dan mendefinisikan suatu interaksi simbolik yang dialaminya, dengan ini seorang individu dapat dinilai aktif dalam proses interaksi sosial yang dilakukannya. Kedua, makna adalah produk interaksi sosial, karena hal inilah makna tidak dilekatkan pada objek namun kepada penggunaan bahasa dalam proses interaksi.

Ketiga, interpretasi makna yang dimiliki oleh seorang individu dapat berubah dari waktu ke waktu, hal ini sejalan dengan berbagai situasi yang dialami saat melakukan proses interaksi sosial dengan individu lain. Perubahan makna juga dapat terjadi karena adanya proses yaitu proses komunikasi yang dilakukan seorang individu terhadap dirinya sendiri.

Menurut Baker (1992 dalam Moleong, 2012:49), menjelaskan paradigma adalah sekelompok aturan baik yang tertulis ataupun tidak tertulis yang melakukan dua hal yaitu Membangun atau mendefinisikan batas-batas dan menceritakan bagaimana seharusnya melakukan sesuatu didalam batas-batas agar berhasil. Penelitian ini menggunakan jenis paradigma konstruktivisme, paradigma ini beranggapan bahwa kenyataan pemahaman yang dimiliki oleh seorang individu merupakan hasil dari konstruksi makna akan pemahaman realitas yang ada disekitarnya yang juga merupakan hasil bentukan dari konstruksi sosial. Pengetahuan manusia merupakan hasil dari serangkaian proses interaksi dan pemaknaan seorang individu terhadap dunia. Terdapat keberagaman interpretasi setiap individu akan dunia atau objek materiil, hal ini disebabkan oleh faktor historis dari keberagaman lingkungan dimana individu itu tumbuh dan berkembang terus-menerus sejalan dengan pertumbuhan individu. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode wawancara mendalam dan observasi dalam pengumpulan data.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *purposive sampling* dalam menentukan informan dimana penulis akan mempertimbangkan beberapa aspek dalam memilih informan, aspek disini terutama terkait dengan kapabilitas informan dalam kaitannya dengan dunia *otaku*. Semakin luas dan baik wawasan informan dengan topik penelitian akan membuat informasi yang didapatkan menjadi lebih detail dan informan juga akan lebih bebas dalam menyampaikan sejumlah informasi. Dalam melakukan penelitian ini, penulis mendatangi ketua dari organisasi Soshonbu kota Bandung, kemudian penulis memberikan sejumlah kriteria narasumber yang diperlukan dalam penelitian ini, dari sana penulis menemukan sejumlah informan yang sesuai dengan kriteria penulis. Pengumpulan informasi pada penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara mendalam. Wawancara pada para informan dilakukan melalui tatap muka langsung dan via zoom.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam analisis peneliti telah membaca keseluruhan data yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam. Data yang diperoleh kemudian dikategorisasikan sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

1. *Mind* mahasiswa *otaku* di kota Bandung

Mind atau pikiran adalah sebuah mekanisme penunjukan diri yang digunakan untuk menunjukkan makna kepada diri sendiri

dan orang lain. Pikiran dapat menghasilkan sebuah bahasa yang dapat dipahami yang disebut dengan simbol. Simbol-simbol yang dihasilkan oleh *mind* berupa gerak-gerik, *gesture*, ataupun bisa dalam bentuk sebuah bahasa. *Mind* atau pikiran mempunyai kemampuan untuk dapat digunakan menganalisis sebuah makna sosial. Sebagai sebuah anugerah maka *mind* harus terus diasah atau dikembangkan dengan melakukan sejumlah interaksi sosial dengan individu-individu lain. Dengan melakukan interaksi sosial dengan individu lain maka *mind* akan semakin banyak memahami simbol yang berupa gerak-gerik, *gesture*, atau bahasa yang dipahami secara umum oleh masyarakat atau tempat individu tersebut berada.

Pada masa awal menikmati budaya populer Jepang individu yang memiliki ketertarikan kepada budaya populer Jepang belum merasa bahwa dirinya adalah seorang *otaku*, dan hanya menganggap kegemarannya menikmati budaya populer Jepang adalah sebuah ketertarikan biasa terhadap budaya populer dari negara lain. Ketidaktahuan ini disebabkan karena pada masa awal mula menikmati budaya populer Jepang, pikiran atau *mind* para individu ini belum memahami makna dari kata *otaku*.

Berbagai jenis budaya populer Jepang dengan beragam bentuknya mulai dari musik, animasi, drama, seni tiga dimensi, seni dua dimensi, dan lainnya pasti akan mampu untuk menampung segala jenis ketertarikan yang

dimiliki oleh para *otaku*. Dengan banyaknya bentuk budaya populer Jepang yang dapat menampung segala ketertarikan *otaku* akan menyebabkan mereka sangat menyukai budaya populer Jepang dan pada akhirnya tenggelam dan terikat didalamnya.

Pengetahuan para *otaku* kepada makna dari kata *otaku* adalah hasil dari pencarian, dan pengalaman yang mereka dapatkan sepanjang menyukai budaya populer Jepang dan dari lingkungan sekitar mereka. Hal ini dapat dilihat dari para *otaku* yang memiliki pemahaman serupa terhadap makna *otaku*, dimana mereka menjelaskan bahwa *otaku* adalah sebutan yang digunakan oleh orang Jepang kepada individu- individu yang memiliki ketertarikan terhadap sesuatu, baik itu hal, tindakan atau benda. Pemahaman yang didapatkan oleh para *otaku* yang hampir serupa satu dengan lainnya ini mereka dapatkan melalui pengalaman mereka selama bertahun-tahun mendalami budaya populer Jepang dan berada padalingkungan pergaulan yang hampir sama. Pemahaman mereka tentang makna *otaku* sangat berbeda dengan *significant others*, dan *reference groups*, dimana mereka memahami makna *otaku* sebagai julukan yang khusus diberikan kepada orang-orang yang memiliki ketertarikan terhadap budaya populer Jepang.

Ketika seorang individu mulai memahami berbagai simbol yang ada disekitar mereka, berikutnya mereka akan mulai menilai situasi yang ada disekitarnya

dan mulai mengidentifikasi, menamai, dan memaknai sejumlah simbol yang mereka terima. Hal-hal tadi akan dilakukan dengan cara konsensus. Setelah mulai memahami simbol-simbol yang mereka terima sebelumnya, para *otaku* kemudian akan mulai memperkaya simbol- simbol yang ada di *mind* mereka, dimana mereka akan mulai mencari tau hal-hal yang bisa mereka lakukan sebagai seorang *otaku*. Menamai sejumlah hal yang menjadi kegiatan dan hal-hal yang erat kaitannya dengan mereka. Para *otaku* juga akan mulai mempelajari bagaimana cara *otaku* lainnya melakukan interaksi sosial dan berperilaku dengan masyarakat.

Tahap terakhir dari proses *mind* adalah dengan mulai memaknai hal-hal verbal maupun non-verbal yang dilakukan oleh para *otaku*. Setelah cukup memahami arti dan makna dari *otaku* maka setiap individu dapat mengarahkan pilihannya kedalam dua pilihan. Pilihan pertama para individu dapat mulai mengurangi konsumsi budaya populer Jepang atau bahkan sampai berhenti mengkonsumsinya dan menghilangkan ketertarikan mereka terhadap budaya populer Jepang dikarenakan berbagai anggapan, stigma, dan asumsi negatif yang masyarakat arahkan kepadanya. Pilihan kedua adalah dengan tetap mengkonsumsi budaya populer Jepang dan tetap melanjutkan ketertarikan individu tersebut terhadap budaya populer Jepang serta mendeklarasikan dirinya sebagai seorang *otaku* kepada masyarakat. Hal

tersebut dijelaskan oleh Little John, dimana dia menjelaskan bahwa apabila seorang remaja kurang nyaman dan tidak layak secara sosial maka mereka dapat menarik diri dan kemudian memperkuat gambaran akan hal yang belum mereka pahami.

2. Konsep *self* mahasiswa *otaku* di kota Bandung

Self merujuk pada kemampuan dan kapasitas dari seorang individu untuk menjadi objek bagi dirinya sendiri. Kemunculan dari *self* bergantung pada kemampuan seorang individu dalam melakukan pengambilan peran dari individu lain kedalam dirinya sendiri. Pengambilan peran ini didukung dengan pengalaman yang dimiliki oleh seorang individu dimana pada tahap berikutnya pengambilan peran yang dilakukan oleh individu ini akan diinternalisasikan kedalam dirinya sendiri. Individu yang berhasil dalam melakukan pengambilan peran dari individu lain berikutnya akan mulai menginternalisasikan norma- norma yang dianut didalam kelompoknya, mulai dari norma-norma yang dianut oleh keluarga, kelompok sebaya, suku, masyarakat, hingga norma-norma yang dianut oleh bangsanya.

Seseorang yang memiliki ketertarikan kepada budaya populer Jepang, menjadi seorang *otaku*, dan mengakui bahwa dirinya adalah seorang *otaku* adalah individu yang sudah sampai pada tahap kedua dalam proses pembentukan *self*, dimana individu tersebut

telah merepresentasikan *otaku* kedalam tindakannya. Pengambilan peran sebagai seorang *otaku* merupakan hasil dari keikutsertaan seorang individu kedalam masyarakat, meskipun pengambilan peran yang dilakukannya mengandung norma-norma yang bertentangan dengan norma yang dianut oleh masyarakat tempat individu tersebut berada.

Aktivitas yang dilakukan oleh para *otaku* yang selama ini banyak dikonotasikan masyarakat sebagai tindakan negatif dan merusak tatanan sosial karena sifat mereka yang tertutup tidaklah sepenuhnya benar. Rangga Saptya Mohamad Permana dan rekannya Nessa Suzan dalam jurnal yang berjudul “Pengalaman Komunikasi Dan Konstruksi Makna “Otaku” Bagi Penggemar Budaya Jepang (Otaku)” (2018:23) menjelaskan bahwa “penilaian orang lain terhadap *Otaku* itu, maka akan berpengaruh juga dengan bagaimana *Otaku* tersebut akan bertindak, bersikap, dan menilai dirinya di hadapan orang lain” Memang *otaku* memiliki kecenderungan untuk menutup diri dan membatasi interaksi sosial dengan lingkungannya, namun hal tersebut dilakukan hanya karena para *otaku* sedang menikmati budaya populer Jepang yang menjadi sebuah kesenangan bagi mereka. Dengan menjadi seorang *otaku* banyak juga hal- hal positif yang mungkin bisa berpengaruh kepada masa depan mereka.

walaupun *otaku* memiliki

kecenderungan untuk menutup diri dan membatasi interaksi sosial dengan masyarakat namun bukan berarti para *otaku* sama sekali tidak berinteraksi dengan individu lain, hanya saja mereka akan lebih nyaman untuk melakukan interaksi kepada individu lain yang memiliki ketertarikan yang sama dengan mereka. *otaku* yang memiliki kecenderungan menutup diri juga memiliki sisi positif dengan mengenal orang yang memiliki kemampuan pada suatu bidang, dan karena memiliki ketertarikan yang sama maka para *otaku* tidak akan ragu untuk meminta dan mengajarkan apa yang mereka tau.

Anggapan masyarakat kepada para *otaku* terkait dengan ketertarikan mereka kepada budaya negara lain yang dianggap sebagai kurang menghargai budaya asli Indonesia, dan mempertanyakan nasionalisme para *otaku* juga tidak sepenuhnya dapat dibenarkan. Anggapan masyarakat yang meragukan kecintaan dan nasionalisme para *otaku* karena menyukai budaya populer negara lain salah karena pada dasarnya dengan adanya globalisasi dan media digital maka segala hal dari seluruh dunia dapat menjadi konsumsi bagi masyarakat, dan hal ini tidak hanya terjadi dengan budaya populer Jepang namun contoh lainnya adalah budaya populer Korea yang kini juga tengah digandrungi oleh masyarakat. Oleh sebab itu masyarakat tidak bisa membatasi dan melarang para *otaku* untuk menyukai budaya populer Jepang karena hal ini juga merupakan

dampak dari keterbukaan informasi dengan adanya internet dan media digital, selanjutnya kita juga

mengetahui bahwa menyukai budaya populer dari negara lain bukan berarti tidak menyukai budaya populer negara sendiri. Dengan menjadi seorang *otaku* banyak hal positif yang dapat didapatkan oleh individu seperti bergabung dengan organisasi atau komunitas yang menjadi wadah bagi para *otaku*, meningkatkan *soft skill* dan *hard skill* dengan berbagi pengetahuan dengan *otaku* lain yang memiliki keterampilan khusus, serta dapat memudahkan seorang individu untuk mempeajari keterampilan bahasa Jepang.

3. Konsep *society* pada mahasiswa *otaku* di kota Bandung

Society atau masyarakat merupakan sistem interaksi sosial dimana setiap individu didalamnya menempatkan makna atas tindakan yang mereka lakukan sesuai dengan simbol-simbol yang dianut dan dipahami oleh masyarakat tersebut. Kumpulan individu ini kemudian akan mulai membuat simbol-simbol yang biasanya hanya akan dipahami oleh anggota yang tergabung didalamnya.

Proses pembentukan simbol, sifat, dan karakter seorang individu biasanya akan dipengaruhi oleh kelompok interaksi sosial terdekat yang dikenalnya. Kelompok ini biasanya merupakan anggota keluarga, ataupun kerabat. Anggota keluarga dan kerabat ini yang kemudian dikenal sebagai

significant others. Selain dari *significant others* ada satu kelompok lagi yang bisa mempengaruhi proses pembentukan simbol, sifat, dan karakter seorang individu. Kelompok ini biasa melakukan interaksi sosial dengan individu tersebut, serta telah terjalin komunikasi berkelanjutan dan keterbukaan. Kelompok ini yang kemudian dikenal sebagai *reference groups*.

Society terdiri dari berbagai macam aspek sosial yang melekat didalamnya, diantara aspek sosial yang biasa terdapat didalam masyarakat antara lain adalah adat, budaya, agama, dan bangsa. Melihat dari sini maka kita dapat menilai bahwa peran dari *significant others*, dan *reference groups* sangat besar dalam membentuk kesiapan seorang individu untuk melakukan interaksi sosial dengan terjun ke lingkup masyarakat yang lebih besar. Perkembangan seorang individu didalam masyarakat akan berjalan secara dinamis mengikuti pembentukan konsep *mind* individu tersebut. Peran *society* dalam pembentukan *mind* dari seorang individu tidak dapat dipisahkan dan akan saling mempengaruhi satu sama lain, dimana *society* akan mempengaruhi konsep *mind* dari seorang individu dan *mind* dari seorang individu juga akan memberi kesan pada *society*.

Makna dari *otaku* ternyata belum sepenuhnya dipahami oleh *society* dimana para *otaku* berada. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan pemahaman akan makna

otaku antara *significant others* dan *reference groups* dengan para *otaku*. *Otaku* secara umum memiliki pemahaman bahwa kata *otaku* merujuk pada julukan yang digunakan masyarakat Jepang kepada seorang individu yang memiliki ketertarikan terhadap sesuatu, sedangkan *significant others* dan *reference groups* pada penelitian ini menganggap bahwa *otaku* merujuk pada seorang individu yang memiliki ketertarikan terhadap budaya populer Jepang. Azuma (2009: 4) mengatakan bahwa *Otaku* merupakan manusia tanpa dasar keterampilan berkomunikasi. Pemahaman yang kelompok *society* miliki akan makna dari *otaku* masih belum terlalu dalam dan masih berbeda dari apa yang para *otaku* sendiri pahami. Pemahaman yang berbeda dari para *otaku* ini dapat disebabkan karena para *significant others*, dan *reference groups* kurang mendalami pengetahuan dari *otaku* dan menyimpulkan makna *otaku* dari aktivitas yang dilakukan oleh para *otaku* dan berdasarkan informasi yang biasa tersebar di tengah masyarakat.

Society dalam penelitian ini memiliki peran yang sangat vital dalam pembentukan konsep diri mahasiswa *otaku* di kota Bandung. Proses awal setiap individu dalam penelitian ini tertarik kepada budaya populer Jepang sudah dimulai dari masa anak-anak dengan menyaksikan sejumlah tayangan budaya populer Jepang yang ditayangkan di Televisi. Proses menikmati budaya populer Jepang dimulai dari hanya menyaksikan budaya

populer Jepang lewat media televisi hingga ke berbagai media saat ini, bahkan sampai para *otaku* tidak ragu untuk mengeluarkan sumber daya yang mereka miliki untuk memuaskan ketertarikannya pada budaya populer Jepang.

Meskipun tidak dengan dukungan secara langsung yang diberikan oleh *society*, namun dengan pembiaran akan menyebabkan para individu ini untuk leluasa mengkonsumsi budaya populer Jepang dan mulai membentuk konsep diri sebagai seorang *otaku*. Apabila dukungan langsung diberikan oleh *society* maka pembentukan konsep diri seorang individu menjadi *otaku* akan lebih lancar

Dengan adanya individu yang menjadi seorang *otaku* tentu saja akan menyebabkan *society* disekitar informan kunci yang terdiri dari kelompok *significant others* dan *reference groups* untuk mulai memberikan masukan pada para *otaku* mengenai bagaimana mereka harus bersikap dan bagaimana mereka harus mengendalikan diri sebagai seorang *otaku*. Kebanyakan dari kelompok *society* tidak keberatan para informan kunci menjadi seorang *otaku* asalkan mereka tidak mengganggu, atau merugikan orang lain dan menikmati budaya populer Jepang dalam batas wajar. Berbagai masukan yang diberikan oleh kelompok *society* dilakukan untuk membatasi para *otaku* dalam bersikap dan agar mereka tidak dianggap aneh oleh individu lain yang berada disekitar mereka.

Memiliki ketertarikan terhadap

budaya populer Jepang tentu saja akan menyebabkan perubahan perilaku pada diri seorang individu. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan positif maupun negatif. Perubahan positif yang *society* rasakan dengan individu disekitar mereka yang menjadi seorang *otaku* adalah mereka sedikit banyak memiliki pengetahuan bahasa Jepang, terhindar dari pergaulan bebas, dan memiliki pengetahuan umum yang baik. Perubahan diri negatif yang terjadi kepada seorang individu dan dirasakan oleh kelompok *society* berupa perubahan sikap menjadi lebih malas saat sedang mengkonsumsi budaya populer Jepang, gaya hidup konsumtif, dan memiliki pengetahuan yang agak kurang terhadap budaya sendiri apabila dibandingkan dengan budaya populer dari negara lain.

Walaupun menjadi *otaku* memiliki dampak yang positif dan negatif, namun kelompok *society* yang terdiri dari *significant others*, dan *reference groups* tidak bisa melarangnya dan hanya bisa mengutarakan harapan kepada para individu yang menjadi seorang *otaku*. Harapan tersebut diantaranya adalah agar para individu yang menjadi seorang *otaku* tetap bisa menikmati hobinya, dan agar mereka dapat menarik hal positif dengan menjadiseorang *otaku*.

SIMPULAN

Mahasiswa *otaku* merupakan remaja pada usia akhir belasan dan awal dua puluhan yang masih memiliki ketertarikan terhadap

budaya populer Jepang. *Otaku* menjelaskan bahwa tidak semua anggapan yang masyarakat miliki tentang mereka adalah benar, namun mereka juga tidak membantah bahwa ada beberapa oknum yang membuat citra *otaku* menjadi buruk di masyarakat. Para *otaku* tidak akan ragu untuk menggunakan sejumlah sumber daya yang mereka miliki, baik uang ataupun waktu untuk memuaskan ketertarikan mereka pada budaya populer Jepang. *Otaku* juga menganggap bahwa kegiatan menggunakan sumber daya yang mereka miliki ini bukanlah hal yang buruk, dan mereka hanya memandangnya sama dengan orang lain yang menggunakan sumber daya yang ada untuk menikmati hobi yang mereka miliki.

Mahasiswa *otaku* di kota Bandung menggunakan sejumlah *merchandise-merchandise* budaya populer Jepang untuk mengkomunikasikan simbol *otaku*. Mayoritas *otaku* juga gemar untuk mengoleksi sejumlah barang yang berhubungan dengan budaya populer Jepang, dan mereka juga memiliki pemahaman yang mendalam dalam kaitannya dengan berbagai jenis simbol yang diketahui oleh komunitas *otaku* baik itu gerak-gerik, *gesture*, maupun bahasa.

Mahasiswa *otaku* di kota Bandung masih terbatas dengan adanya adat, agama, dan norma yang dianut oleh masyarakat dalam menikmati budaya populer yang mereka sukai. Kelompok *society* juga berperan sebagai pembatas pada tingkatan tertentu untuk para individu yang menjadi *otaku* di

sekitar mereka agar para individu tersebut tidak dipandang aneh oleh masyarakat di lingkungan mereka berada.

Mahasiswa *otaku* di kota Bandung memiliki konsep diri positif dan negatif terkait dengan ketertarikan mereka dalam menikmati budaya populer Jepang. Konsep diri positif ditunjukkan dengan sikap mereka yang mau menerima masukan dari kelompok *society*, *otaku* memahami potensi yang mereka miliki dan mencoba untuk mengembangkannya, para individu yang menjadi *otaku* juga mau mengubah dirinya sesuai dengan apa yang kelompok *society* kehendaki.

Konsep diri negatif yang mungkin para *otaku* miliki dapat dilihat dari tindakan beberapa *otaku* yang cenderung pragmatis dalam menanggapi pendapat yang kelompok *society* tujukan kepada mereka. Beberapa individu yang menjadi *otaku* juga hanya menikmati budaya populer Jepang untuk kesenangan saja dan mereka tidak memiliki harapan untuk meraih sesuatu dengan ketertarikan yang dimilikinya. Beberapa individu yang menjadi *otaku* juga tidak mampu untuk menjelaskan makna *otaku* terhadap kelompok *society* sehingga stigma negatif yang kelompok *society* miliki sulit untuk hilang.

Untuk kedepannya mungkin penulis akan meluangkan waktu lebih lama dalam melakukan pengamatan kepada para individu yang menjadi informan dalam penelitian agar penulis dapat memahami interaksi simbolik

bekerja ditengah para informan. Diharapkan Penelitian ini bisa menjadi salah satu refrensi bagi penelitian berikutnya yang menggunakan teori interaksisimbolik milik George Herbert Mead yang mengandung *mind*, *self*, dan *society* sehingga penelitian yang menggunakan teori interaksi simbolik bisa lebih beragam.

Dalam ranah praktis penelitian ini diharapkan dapat mengurangi stigma negatif yang masyarakat miliki terhadap *otaku*. Tidak semua *otaku* memiliki perilaku mengganggu, walaupun memang ada segelintir individu yang menunjukkan perilaku tida baik dikalangan *otaku*. Menjadi seorang *otaku* bukanlah hal yang baik dan buruk karena pada hakekatnya mereka hanyalah sekelompok individu yang memiliki ketertarikan terhadap budaya Jepang, oleh sebab itu dengan penelitian ini diharapkan masyarakat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang *otaku*.

DAFTAR PUSTAKA

- (Hatami, 2018)Agustina, H. (2015). Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*.
- Aisyah, I. (2019). *ANIME DAN GAYA HIDUP MAHASISWA (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*.
- Biiznilla Yulian, S., & Syahriar Sugandi, M. (2019). Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung). *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 191–200.
<https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art6>
- Cecilia B-Ikeguchi. (2018). The Otaku Culture and Its Cultural Ramifications. *Journalism and Mass Communication*, 8(5), 246–259.
<https://doi.org/10.17265/2160-6579/2018.05.003>
- Di, A., Bandung, K., & Skripsi, P. S. (2021). (*Analisis Terhadap Konsep Diri Yang Dimiliki Oleh Mahasiswa Otaku Yang Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Disusun Oleh :*
- Fitriani, I., Meilinawati, L., & Purnomowulan, N. R. (2016). Otaku Subculture Character in Japanese Poetry Anthology Otaku Senryu. *Jurnal Humaniora*, 28(2), 176.
<https://doi.org/10.22146/jh.v28i2.16400>
- Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G. G. (2018). A First Look At Communication Theory, 10th Edition. In *McGraw-Hill*.
<http://www.amazon.com/First-Look-Communication-Theory/dp/0072291532>
- Gusri, L., Arif, E., & Dewi, R. S. (2020). Konstruksi Identitas Gender Pada Budaya Populer Jepang (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Fujoshi pada Media Sosial). *Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi*, III(I), 88–95.
- Hatami, W. (2018). *Popular Culture of Japanese Anime in the Digital Age and the Impact on Nationalism of Young Indonesian Citizens*. 14(1).
[file:///Users/sooming/Downloads/21652-54263-1-SM \(1\).pdf](file:///Users/sooming/Downloads/21652-54263-1-SM%20(1).pdf)
- Heckman, J. J., Pinto, R., & Savelyev, P. A. (1967). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 11–29.
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2017). Theories of Humas Communication. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Lufi, W., Kharismawati, M., & Octo Mahendra, A. (2018). Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang. *Journal Izumi*, 7(1), 1–10.
<http://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi>
- Nasution, M. S. A. (2018). *KONSEP DIRI PEREMPUAN PECINTA FILM ANIME Jurnalistik Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan*.
- Nugroho, P. A., & Hendrarastomo, G. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3), 1–15.
- Permana, R. S. M., & Suzan, N. (2018). Pengalaman Komunikasi Dan Konstruksi Makna “Otaku” Bagi Penggemar Budaya

- Jepang (Otaku). *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 8(1).
<https://doi.org/10.34010/jipsi.v8i1.887>
- Prihastuti, N., & Handoyo, P. (2014). Interaksi Simbolik Penggemar Jepang (Otaku). *Paradigma*, 2(3), 1–6.
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9476>
- Restu, U., & Agustina, H. (2017). Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(2), 202.
<https://doi.org/10.24198/jkk.v5i2.11405>
- Sari, I. P. (2017). *Pengaruh Terpaan Anime Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (IOC) Episode UIN Jakarta*. 109.
- Syabrina, R. A. N. (2017). Efektivitas dan Efisiensi Komunikasi pada Penyelenggaraan Festival Damar Kurung Gresik Tahun 2017. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga*.
<http://repository.unair.ac.id/id/eprint/70857>
- Tringali, B. (2020). Why Here? Why Now? Why JAMS? *The Journal of Anime and Manga Studies*, 1.
<https://doi.org/10.21900/j.jams.v1.751>