

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime ialah program animasi yang digunakan oleh orang Jepang. *Anime* adalah animasi Jepang yang banyak digunakan di banyak serial TV, film, video, game, iklan, dan beberapa situs web. Dalam *anime*, tema yang muncul dalam sebuah cerita sangat beragam, dan deskripsi karakter serta setting dilakukan dengan sangat hati-hati dan detail untuk menarik perhatian penonton. Tema yang diangkat dalam *anime* seringkali berkaitan dengan kehidupan manusia secara umum, seperti kebaikan dan kejahatan, cinta dan kasih sayang, hubungan manusia dengan alam, serta harapan dan keinginan. bermimpi untuk masa depan.. (Fikri, 2022).

Penonton *anime* di Indonesia merupakan salah satu negara dengan basis penggemar (Kingdom of fans) budaya pop Jepang terbesar di Asia. Survei Japan Foundation Dation menunjukkan bahwa Indonesia adalah nomor 2 di dunia (CNBC Indonesia). Di Indonesia, Pada pertengahan tahun 1990-an, acara-*anime* seperti *Shurato*, *Dragon Ball*, *Knight Rayearth*, *Magic girls*, *Silor moon* , dan sejumlah lainnya mulai ditayangkan oleh stasiun televisi. Meskipun para penggemar *anime* pada saat itu masih merupakan kelompok minoritas, respon yang diterima oleh acara-acara tersebut sangat positif. Hal ini secara tidak langsung memberikan dukungan kepada para penggemar dan mendorong popularitas *anime* di kalangan mereka. Mendukung perkembangan *anime*. di Indonesia hingga saat ini. Banyak orang berpikir bahwa Penggemar *anime* memiliki pandangan hidup yang bahagia karena mereka memiliki fantasi setelah semua *anime* yang mereka tonton yang mereka tonton . Selain itu, terkadang ada masalah emosional yang hanya dirasakan oleh penggemar *anime*. (Safariani, 2017).

Anime membuat kita merasakan emosi yang memungkinkan kita merasa bertanya-tanya. Salah satu dari semuanya kesedihan yang kita rasakan ketika karakter harus menghilang setelah kematian di serial *anime* kesayangannya. Plot *Anime* adalah salah satu cerita yang mirip tentang kehidupan yang kelam atau masa kecil, inilah yang dirasakan para penggemar *anime* ketika ada karakter yang meninggal dunia dan tidak bisa melihat mereka

lagi. Kebanyakan dari mereka adalah masalah umum *anime* dan umum di kalangan remaja, termasuk kurangnya komunikasi, mereka sering merasa menjadi karakter utama dalam *anime*, mengubah karakter menjadi kekasih atau istri *anime*. (Andina, 2014).

Tayangan *anime* sedikit banyak memiliki efek positif dan negatif bagi perkembangan kepribadian penggemar, penggemar adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan individu atau seseorang atau bahkan sekelompok orang yang mencintai orang tertentu. sesuatu dengan penuh semangat. Itu juga dapat dipengaruhi oleh kontrol diri para penggemar sendiri. (Etikasari & Yogyakarta, 2013).

Pengendalian diri dapat dipahami sebagai kegiatan pengendalian perilaku, kemampuan mengatur, membimbing dan mengarahkan pola perilaku yang dapat mengarahkan individu menuju konsekuensi yang positif. (Aviyah, dkk., 2014). Menurut Calhoun dan Acocella seperti yang dikutip dalam penelitian Andaryani (2013), kontrol diri didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengatur dan mengendalikan proses fisik, psikologis, dan perilaku mereka. Ini mencakup serangkaian proses yang melibatkan pemahaman dan pengelolaan diri. Pengisian dari waktu luang salah satunya yakni menonton film kartun. Namun, paparan berlebihan terhadap tontonan kartun, terutama anime, dapat menyebabkan dampak negatif pada remaja, termasuk perubahan perilaku yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa efek yang mungkin terjadi akibat terlalu banyak menonton anime pada remaja. Hal tersebut dapat menimbulkan halusinasi, malas beraktivitas, semangat rendah, antisosial, lupa budaya sendiri, tidak membedakan antara kenyataan dan dunia maya, dan disinterest. untuk hubungan romantis dengan siapa pun. (Aditya, 2017).

Pengendalian diri juga dapat dipahami sebagai kegiatan pengendalian perilaku. Salah satu kemampuan pengendalian diri dengan bertambahnya usia, seperti menarik diri dari lingkungan, kepatuhan yang tinggi, ketidakmampuan untuk mendisiplinkan diri, hidup secara maksimal, respons emosional yang reflektif, dan kekasaran yang relatif. (Sokalia & Puri, n.d.).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat terhadap anime tidak hanya terbatas pada kalangan anak-anak, tetapi juga melibatkan remaja dan dewasa. Remaja yang memiliki minat pada anime dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dalam sebuah wawancara awal yang dilakukan oleh Anjani (2017), dengan lima remaja berusia 18-21 tahun, dua dari mereka

menyatakan bahwa mereka tertarik pada anime karena pengaruh dari kelompok penggemar anime yang mereka ikuti. Sementara itu, dua orang lainnya menyukai anime karena alur cerita dan gaya gambar yang menarik. Sedangkan satu orang lainnya menyatakan bahwa ia menyukai anime karena dapat memberikan inspirasi dalam menggambar desain karakter sendiri.

Pengaruh *anime* modern ini sangat besar dampaknya, termasuk di kalangan remaja di berbagai Indonesia, *anime* yang notabeneanya menargetkan khalayak muda terbukti cukup berhasil dalam mengembangkannya, baik yang secara khusus melalui penjualan karya-karya, juga dalam mempromosikan budaya *anime* kepada dunia termasuk Indonesia. Keberhasilan penyebaran budaya ini terlihat pada fenomena masyarakat terkhusus khalayak muda yang banyak meniru dan mengikuti budaya yang ditawarkan. (Achmad Ali, 2022).

Menurut Ihandoko (2017), Kecintaan terhadap anime dapat memberikan efek yang berbeda pada remaja. Dampak positifnya termasuk meningkatkan kemampuan imajinasi, memperluas pengetahuan tentang budaya Jepang, melawan pergaulan bebas, dan meningkatkan kreativitas. Jika cinta ini menjadi berlebihan, konsekuensi negatifnya adalah Anda tidak dapat mengendalikan emosi anda. Jika tidak mengontrol perilaku, mereka sering memiliki perilaku negatif yang mengarah pada perilaku kriminal. Para penggemar *anime* pada umumnya, sebagai individu yang sulit mengendalikan diri, karena ketertarikan mereka terhadap *anime* dianggap oleh kebanyakan orang berdampak negatif bagi kehidupan mereka. Penggemar *anime* memiliki harapan yang tinggi terhadap pengendalian diri untuk mengatur hidup mereka dengan baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Noviarina (2013), ditemukan bahwa remaja penggemar anime dalam rentang usia 12-16 tahun dapat mengalami dampak negatif pada diri mereka, seperti peningkatan rasa malas dalam beraktivitas, keengganan dalam belajar, dan kurangnya konsentrasi. Temuan ini menunjukkan bahwa remaja penggemar anime cenderung memiliki kendali diri yang kurang baik. Selain itu, kekurangan dalam regulasi diri juga mengindikasikan bahwa mereka tidak menerapkan strategi metakognitif yang efektif dalam menghadapi proses pembelajaran. Penggunaan subjek yang memiliki prestasi belajar rendah dalam penelitian tersebut bertujuan untuk menguji temuan yang diungkapkan oleh Noviarina (2013).

Studi pendahuluan dilakukan pada 3 responden penggemar anime. Dari hasil wawancara 2 responden mengatakan sangat emosi karena tokoh favorit animenya kalah dalam pertarungannya dan 1 responden merasa sedih karena tokoh favoritnya meninggal.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dan studi pendahuluan penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Gambaran Kontrol Diri Pada Penggemar *Anime*”. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada metode penggunaan instrumen kualitatif menjadi instrumen kuantitatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalahnya ialah “Apakah penggemar *anime* mengalami masalah kontrol diri?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini untuk mengetahui kontrol diri pada penggemar *anime* di MTSN 1 Sumedang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Praktisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan bahan pertimbangan untuk dapat mengontrol diri pada remaja yang menggemari video *anime*.

1.4.2 Bagi Pengembang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau tolak ukur untuk penelitian selanjutnya untuk lebih dikembangkan kembali.