

HUBUNGAN KONSEP DIRI DAN KECANDUAN MENONTON ANIME DENGAN INTERAKSI SOSIAL KOMUNITAS PECINTA ANIME

**Nazhifa Ghina Azzah; Permata Ashfi Raihana
Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah
Surakarta**

Abstrak

Masuknya budaya Jepang ke Indonesia melalui karya animasi yakni anime menyebabkan munculnya perkumpulan penggemar anime dalam bentuk komunitas pecinta anime. Perkumpulan tersebut memiliki beragam interaksi yang terbentuk melalui aktivitas secara daring maupun luring. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial komunitas pecinta anime. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan antara konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial komunitas pecinta anime. Metode penelitian yakni kuantitatif korelasional. Pengambilan data dilakukan dengan skala konsep diri, skala kecanduan menonton anime, dan skala interaksi sosial. Sampel penelitian berjumlah 137 anggota komunitas pecinta anime dari total ± 200 populasi komunitas pecinta anime Inari dan Otsuko. Analisis data dilakukan dengan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial komunitas pecinta anime. Sumbangan efektif konsep diri dan kecanduan menonton anime sebesar 33,2%. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada anggota komunitas anime untuk meningkatkan konsep diri dan menurunkan kecanduan menonton anime sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial anggota komunitas pecinta anime. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat merancang intervensi yang dapat diberikan dengan mempertimbangkan tingkat konsep diri dan tingkat kecanduan menonton anime untuk meningkatkan interaksi sosial anggota komunitas pecinta anime.

Kata kunci: interaksi sosial, kecanduan menonton anime, komunitas pecinta anime, konsep diri.

Abstract

The entry of Japanese culture into Indonesia through animated works, namely anime, has led to the emergence of anime fan associations in the form of anime lovers communities. These associations have various interactions that are formed through online and offline activities. The purpose of this study is to determine the relationship between self-concept and anime addiction with social interaction of anime lovers community. The hypothesis of this study is that there is a relationship between self-concept and anime addiction with social interaction of anime lovers community. The research method is quantitative correlational. Data collection is done with self-concept scale, anime addiction scale, and social interaction scale. The research sample consisted of 137 members of the anime lover community from a total population of ±200 Inari and Otsuko anime lover communities. Data analysis was carried out using multiple linear regression analysis. The results showed that there was a relationship between self-concept and addiction to watching anime with social interaction of the anime lover community. The effective contribution of self-concept and addiction to watching anime was 33.2%. Therefore, the researcher suggests that members of the anime community improve their self-concept and reduce their addiction to watching anime so that they can improve the social interaction of members of the anime lover community. In addition, further research can design interventions that can be given by considering the level of self-concept and the level of addiction to watching anime to improve the social interaction of members of the anime lover community.

Keywords: *addiction to watching anime, anime lover community, self-concept, social interaction*

1. PENDAHULUAN

Interaksi sosial dapat terjadi pada perkumpulan individu yang memiliki persamaan minat (Kanozia & Ganghariya, 2021). Interaksi sosial memiliki kode tertentu yang dipahami oleh individu yang memberi dan diberi makna (Nuraeni, 2020). Seperti media sosial yang berperan penting dalam memudahkan interaksi sosial tanpa pertemuan tatap muka sehingga terjadilah beragam komunikasi yang dipahami penggunaannya (Indriani & Kusuma, 2022). Media sosial menjadi tempat masuk dan berkembangnya budaya dari luar negeri ke Indonesia seiring perkembangan zaman. Salah satu budaya yang masuk tersebut adalah budaya populer Jepang. Aktivitas yang dilakukan karena gemar dengan budaya Jepang di Indonesia biasa dikenal dengan *Japanese Pop Culture* yang biasanya dapat terjadi melalui anime (Rezi, 2022). Anime merupakan salah satu produk budaya Jepang yang mempunyai daya terima tinggi di kalangan anak muda (Liu, 2023).

Individu yang menyukai budaya Jepang, baik anime maupun komik di Indonesia biasanya dipanggil sebagai *otaku*. Akan tetapi, istilah *otaku* bagi masyarakat Jepang adalah setiap individu yang menggeluti suatu aktivitas tertentu. Dengan demikian, *otaku* tidak hanya tentang *manga*, *anime*, *game*, maupun budaya populer Jepang saja, melainkan apabila menyukai aktivitas tertentu dari budaya lain juga dapat dikatakan *otaku* bagi orang Jepang (Pratama & Adim, 2022). Perkembangan media penayangan dan komunitas penggemar yang luas juga turut memperkuat popularitas anime. Aktivitas menonton anime tidak hanya menjadi hobi, tetapi juga mencerminkan sebuah fenomena sosial yang menarik (Rasyid dkk., 2024). Pratama dan Adim (2022) mengungkapkan bahwa interaksi positif yang dilakukan *otaku* berupa mempunyai ketertarikan dan mengenal kemampuan sesama *otaku* hingga permintaan untuk mengajarkan keahlian sesama *otaku* yang dirasa menarik dan ingin dipelajari. Tan dan Chung (2023) menguraikan *otaku* juga memiliki emosi positif ketika bertemu dengan sesama pecinta anime dan perasaan senang ketika menonton anime. Sedangkan

fenomena negatif dari *otaku* biasanya memutuskan untuk menghabiskan waktu dan menyendiri dengan menonton *anime* atau film animasi, membaca komik, serta berimajinasi dengan model karakter *anime* atau komik yang dimiliki sehingga menunjukkan interaksi sosial yang kurang dr otaku (Handaningtias & Agustina, 2017). Dampak dari hal tersebut *otaku* terbiasa menjauhi interaksi sosial dengan masyarakat dan tertutup yang berakibat pada buruknya stigma masyarakat mengenai *otaku* karena minimnya informasi sosialnya (Pratama & Adim, 2022).

Fenomena interaksi sosial otaku tersebut merupakan salah satu bentuk perilaku asimilasi budaya Jepang yang terjadi pada otaku (Safariani, 2017). Sejalan dengan Ahmad dkk. (2024), masuknya budaya jepang merupakan interaksi budaya yang terbentuk dalam masyarakat. Asimilasi atau *assimilation* merupakan proses peleburan dengan kelompok lain yang terjadi pada individu maupun sekelompok individu. Seseorang yang mengalami asimilasi dapat membuat ataupun membandingkan budaya awal dan budaya lain hingga akhirnya menggabungkan maupun mengambil budaya lain menjadi kebiasaannya sendiri (Mutia & Sugihen, 2017). Permana dan Suzan (2018) menyebutkan bahwa otaku memiliki kecenderungan untuk menutup diri dan membatasi interaksi sosial dengan lingkungannya, namun hal tersebut dilakukan hanya karena para otaku sedang menikmati budaya populerjepang yang menjadi sebuah kesenangan bagi mereka. Pratama dan Adim (2022) mengungkapkan bahwa otaku terbiasa berinteraksi dengan sesamanya karena adanya perasaan nyaman, namun menjadi tertutup kepada orang yang tidak memiliki persamaan ketertarikan, misalnya komik atau *anime*.

Peneliti juga melakukan survey awal kepada anggota komunitas pecinta anime pada bulan Juni 2024. Hasil survey tersebut menunjukkan bahws orang yang terbiasa menonton anime kurang memiliki kuantitas interaksi dengan lingkungan sekitar yang ditunjukkan dengan data 10 dari 25 responden menonton lebih dari 6 jam dalam sehari. 13 responden menghabiskan waktu kurang dari 5 jam untuk berinteraksi dengan orang

terdekat. Selain itu, 21 responden menjadi anggota komunitas lebih dari satu tahun, 14 responden menyukai anime karena visual dan alur cerita yang menarik. Responden terbanyak yakni 14 dari 25 merupakan mahasiswa, 4 orang pelajar, dan sisanya sudah bekerja dengan usia 17 hingga 24 tahun. Artinya, responden berada dalam masa dewasa awal.

Setiap individu memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Ninawati & Monika, 2018). Individu yang memasuki tahap perkembangan dewasa awal yakni transformasi usia remaja ke dewasa dimana perilaku bergantung dengan orang tua masih melekat dan belum sepenuhnya menjadi dewasa yang mandiri sehingga cenderung menjadi pribadi yang labil (Kartikasari & Ariana, 2019). Yamane (2020) menunjukkan data bahwa persentase usia otaku di Universitas Dr. Soetomo dan SMK Dr. Soetomo sebanyak 82 orang dengan rincian yakni 15 hingga 18 tahun sebanyak 24.4%, usia 19 hingga 25 tahun sebanyak 58.5%, usia 26 hingga 30 tahun sebanyak 9.8%, dan usia 31 hingga 40 tahun sebanyak 7.3%. data tersebut menunjukkan otaku lebih banyak berada pada rentang usia 19 hingga 25 tahun. Selain itu, sebanyak 47,1% dari 82 otaku di Universitas Dr. Soetomo dan SMK Dr. Soetomo menyebutkan alasan menyukai otaku karena alur cerita dan pesan yang terdapat dalam anime maupun komik. Khumaeroh dkk. (2023) menjelaskan bahwa anime digemari oleh remaja dan dewasa.

Seseorang yang menjejaki usia dewasa awal merasakan puncak perkembangan fisik yang diikuti masa perubahan tanggung jawab kultural dan sosial, misalnya lulus SMA dan melanjutkan bekerja atau kuliah, mencari pasangan hidup, hingga meninggalkan rumah (Rohmah, 2021). Salah satu tanggung jawab sosial tersebut berupa interaksi sosial. Interaksi sosial memiliki berbagai tujuan yaitu bisa menjalin relasi sosial maupun bertukar pengalaman (Yulian & Sugandi, 2019). Untuk mencapai tujuan tersebut memerlukan hubungan sosial dengan orang lain sehingga dapat menjalani aktivitas dan mempertahankan hidup (Masela, 2019).

Bentuk interaksi sosial otaku dapat ditemukan saat kegiatan komunitas maupun festival budaya jepang yang di hadiri oleh otaku (Yulian & Sugandi, 2019). Basrowi (2005) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan dinamis yang membuat orang dengan orang, orang dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok saling berhadapan dalam bentuk kerjasama, persaingan, pertikaian, dan sebagainya. Interaksi sosial dapat terjadi jika individu bertindak dan menyebabkan adanya reaksi dari orang lain sehingga adanya hubungan timbal balik dan berperan aktif antara individu dengan yang lain (Masela, 2019). Sejalan dengan Harahap (2020) interaksi sosial merupakan relasi antara individu satu dengan individu yang lain yang saling mempengaruhi antara kelompok dengan kelompok, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

Interaksi sosial memiliki beberapa aspek yang diuraikan oleh Bales (2017) terdiri dari; 1) Situasi, suasana saat aktivitas berlangsung.; 2) Aksi, perilaku yang tampak sebagai bentuk interaksi. Sedangkan Homans (2017) menjelaskan aspek interaksi sosial adalah adanya tujuan atau motif yang serupa, adanya kesamaan kondisi emosional pada masing-masing individu, adanya aksi atau perilaku yang menunjukkan bentuk interaksi, adanya pimpinan atau orang yang membawa arah interaksi yang terjadi, adanya sistem eksternal seperti norma sosial atau lingkungan masyarakat, serta adanya internal sistem, misalnya upaya orang memperkuat diri masing-masing seperti kesadaran dan terbentuknya kesamaan pandangan.

Interaksi sosial memiliki aspek yang diuraikan oleh Soekanto (2017) diantaranya; 1. Kontak sosial, yakni hubungan antar individu, antara individu dengan kelompok, maupun antara kelompok dengan kelompok. Partowisastro (2007) menjelaskan bahwa kontak sosial terjadi jika individu mendapatkan penerimaan dari teman dalam bentuk dukungan, menjalin hubungan akrab, maupun adanya sikap keterbukaan dalam kelompok.; 2. Komunikasi, yakni proses antara individu kepada individu lain dengan adanya penyampaian informasi mengenai perilaku dan perasaan

(Soekanto, 2017). Komunikasi merupakan penyampaian informasi yang diterima indera dan diolah otak sehingga adanya sistem saling mempengaruhi (Anisah dkk., 2022). Komunikasi merupakan proses penyampaian informasi timbal balik yang bermakna bagi individu dan orang lain secara verbal maupun (Damsar, 2019).

Komunikasi dapat dikatakan berhasil apabila adanya proses pemahaman timbal balik (Ghofar dkk., 2018), sehingga komunikasi harus dua arah (Pohan & Fitria, 2021). Sarwono (2013) menjelaskan komunikasi biasanya berbentuk percakapan. Sedangkan kontak sosial adalah hubungan antar individu ataupun kelompok yang terjadi secara langsung ataupun tidak langsung. Kontak Sosial dapat terbentuk dengan pertemuan langsung maupun tidak langsung (Damsar, 2019). Kontak sosial memiliki tiga bentuk yakni perorangan dimana seseorang belajar norma maupun nilai yang tertanam dalam masyarakat, seseorang dengan sekelompok orang berkaitan dengan kesadaran perilaku yang berhubungan dengan kelompok, serta antar kelompok berupa perkumpulan orang yang bekerja sama maupun bersaing (Maunah, 2016). Sarwono juga menambahkan dua aspek interaksi sosial yakni tingkah laku kelompok dan sikap. Tingkah laku kelompok adalah tingkah individu yang bergabung sehingga membentuk dinamika. Sikap adalah suatu kesiapan individu dalam menghadapi situasi tertentu. Berdasarkan penjelasan diatas, aspek interaksi sosial yang digunakan dalam alat ukur penelitian ini oleh Sarwono (2013) yakni komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan kontak sosial.

Interaksi sosial memiliki hal yang mempengaruhi disebutkan oleh Gerungan (2004) dan Tabrani (2017) diantaranya; 1) Faktor imitasi, yakni motivasi meniru orang lain.; 2) Faktor sugesti, yakni saran tertentu yang menyebabkan reaksi langsung dan tanpa pikir panjang pada diri orang yang mendapatkan sugesti.; 3) Faktor identifikasi, yakni motivasi untuk menjadi sama seperti orang lain.; 4) Faktor simpati, yakni perasaan atau emosi saat tertarik dengan orang lain. Noer (2021) menguraikan bahwa budaya yang didalamnya terdapat nilai, norma, serta simbol yang ada dalam

masyarakat juga berperan penting dalam mempengaruhi interaksi sosial yang terjadi antara individu pada kelompok masyarakat tersebut.

Salah satu faktor yang mempengaruhi interaksi sosial adalah konsep diri. Hal tersebut dibuktikan oleh Hamidi dkk. (2020), bahwa konsep diri merupakan bagian dari kepribadian yang berpengaruh pada kualitas interaksi sosial individu dalam kelompoknya. Manis (1955) juga menunjukkan bahwa konsep diri individu dapat mempengaruhi perilaku individu dalam berinteraksi sosial, khususnya konsep diri yang berhubungan dengan bagaimana pandangan orang lain terhadap dirinya. Persepsi tersebut akhirnya menggerakkan individu untuk bersosialisasi yang ditunjukkan dalam bentuk interaksi. Penelitian Yulianti dkk. (2021) menunjukkan bahwa interaksi sosial berkaitan erat dengan konsep diri karena penilaian dan keyakinan terhadap diri menjadi pedoman seseorang dalam bereaksi dengan lingkungan. Selaras dengan Rezi (2022), konsep diri adalah deskripsi mengenai diri yang terbentuk berdasarkan pengalaman. Konsep diri merupakan pandangan dan sikap seseorang mengenai kondisi diri baik dari segi pemikiran atau perasaan (Anastasya & Susilarini, 2021). Aspek konsep diri dari Berzonsky (1986) menyebutkan adanya aspek psikis, sosial, fisik, dan moral. Aspek fisik merupakan pandangan mengenai tubuh, benda yang dimiliki dan pakaian. Aspek psikis merupakan perasaan, pikiran, serta sikap mengenai diri sendiri. Aspek sosial merupakan peran seseorang dalam lingkungan sosial hingga pandangan diri mengenai peran tersebut. Aspek moral yakni prinsip dan nilai yang bermakna seperti tanggung jawab atas kegagalan, kejujuran, kesesuaian dengan norma, serta religiusitas.

Konsep diri menurut Hurlock (2017) memiliki aspek fisik yang berhubungan dengan penilaian individu mengenai penampilan diri, makna tubuh yang berkaitan dengan perilaku, maupun kesesuaian dengan seks. Sedangkan aspek lain yakni aspek psikologis mengenai penilaian harga diri dan kompetensi yang dimiliki. Berdasarkan penjelasan diatas, aspek yang digunakan dalam alat ukur penelitian ini oleh Berzonsky (1986) yakni fisik, psikis, sosial, dan moral. Konsep diri dipengaruhi oleh orang lain,

budaya, serta evaluasi diri (Anastasya & Susilarini, 2021). Sedangkan Sawiji dkk. (2022) konsep diri dipengaruhi lingkaran pergaulan, pengaruh dari luar, *quarter life crisis* dan koping individu. Oleh karena itu, konsep diri adalah penilaian individu terhadap dirinya sendiri yang dibentuk dari aspek fisik, sosial, moral, serta psikis.

Faktor lain yang berkaitan dengan interaksi sosial adalah kecanduan. Reif (2019) menjelaskan bahwa kecanduan terhadap obat-obatan, rokok, makanan, hingga aktivitas umum yang berkaitan dengan hobi dapat mempengaruhi interaksi sosial seseorang. Tingkat kecanduan dapat membentuk interaksi sosial yang terjadi pada individu dengan jenis kecanduan yang serupa. Anjasari dkk. (2020) dalam penelitiannya mengenai interaksi sosial yang berhubungan dengan kecanduan bermain game online. Sedangkan perilaku otaku merupakan salah satu indikasi dari kecanduan menonton anime. Seperti penjelasan Majorsy dkk. (2013), seseorang yang berada pada fase remaja akhir hingga dewasa awal mempunyai kesulitan berhubungan baik dengan orang lain dan berpotensi kecanduan dengan *gadget* maupun aplikasi didalamnya seperti aplikasi menonton dan aplikasi media sosial. Kecanduan menonton memiliki beberapa dampak, misalnya pada penggemar drama korea seperti penelitian Widyaningrum dkk. (2022) serta Wafa dan Yulianti (2022), efek negatif yang muncul saat terlalu lama menonton adalah mata merah, kelelahan otot mata, ekpektasi tinggi, hingga insomnia.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurdin dkk. (2023) menguraikan bahwa kecanduan menonton film anime menyebabkan kesulitan membedakan kehidupan nyata dengan halusinasi yang terjadi setelah keseringan menonton anime. Halusinasi dapat berupa dejavu, berkhayal sedang menjadi karakter dalam anime. Sehingga melalaikan kegiatan wajib di dunia nyata seperti pekerjaan atau tugas sekolah. Meskipun demikian, Alsahlly dkk. (2021) menyatakan bahwa individu yang kecanduan dengan anime dan berada pada rentang usia 21 hingga 25 tahun menunjukkan 85% dari 200 partisipan di Arab Saudi memiliki skor intelektual tinggi yakni lebih dari atau sama

dengan 120, sedangkan 15% individu yang tidak kecanduan anime memiliki skor intelektual kurang dari 120. Hal tersebut menunjukkan tingkat intelektual *otaku* lebih tinggi dari individu yang tidak mempunyai kecanduan menonton anime.

Kecanduan menonton anime dapat membantu individu dapat merasa senang sehingga dipenuhi oleh emosi positif. Namun perasaan senang yang berlebihan juga dapat menimbulkan persepsi bahwa individu tersebut sedang melarikan diri dari kehidupan sehari-hari (Tan & Chung, 2023). Perasaan senang yang berlebihan tersebut merupakan indikasi seseorang yang kecanduan. Kecanduan merupakan ketergantungan yang kompulsif dan menetap pada perilaku tertentu atau zat (Weinstein, 2010). Sejalan dengan Novrialdy (2019), kata kecanduan tidak sekedar berkaitan dengan zat atau obat-obatan, namun berkaitan dengan aktivitas yang mengakibatkan ketergantungan secara psikis dan fisik.

Aspek kecanduan yang digunakan alat ukur penelitian ini diuraikan oleh Lemmens dkk. (2009) menguraikan aspek kecanduan diantaranya ; a.) *Salience*, yakni suatu proses yang terjadi saat ada aktivitas yang dianggap penting dan mendominasi pikiran; b.) *Mood modification*, yakni kondisi saat individu merasa bahagia dengan aktivitas yang dijalani.; c.) *Conflict*, yakni pertentangan dalam diri maupun dengan lingkungan sekitar yang terjadi saat kuantitas aktivitas meningkat; d.) *Tolerance*, yakni terjadinya peningkatan kuantitas aktivitas yang dimaklumi.; e.) *Withdrawal symptoms*, yakni timbulnya perasaan tidak senang ketika aktifitas dipaksa untuk berhenti atau tiba-tiba dihilangkan.; f.) *Relapse*, yakni pengulangan aktivitas hingga menjadi lebih parah.; g.) *Problem*, yakni adanya kendala yang terjadi akibat melakukan aktivitas dari segi psikis, fisik, maupun sosial. Berdasarkan penjelasan diatas, aspek yang digunakan dalam alat ukur penelitian ini oleh Lemmens dkk. (2009) yakni aspek kecanduan bermain game online yang kemudian disesuaikan dengan penelitian ini yakni kecanduan menonton anime diantaranya ; *salience, mood modification, conflict, tolerance withdrawal symptoms, relapse, dan problem*

Kecanduan menonton dipengaruhi oleh berbagai hal, misalnya kurangnya perhatian dari orang terdekat, kurangnya kontrol dari orang tua, adanya keinginan yang belum terpenuhi pada diri individu, serta hubungan sosial dengan lingkungan sekitar (Ulya dkk., 2021). Sedangkan Febiola dkk. (2023) dalam penelitiannya mengenai faktor yang mempengaruhi kecanduan menonton idol adalah mempunyai teman sesama penggemar idol, tidak bisa mengatur waktu menonton, mengagumi visual idol, adanya rasa nyaman ketika menonton, serta adanya dukungan orang tua dalam menonton. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, kecanduan menonton anime merupakan kondisi ketergantungan individu terhadap perilaku menonton anime yang menunjukkan dominasi kegiatan atas pikiran serta perilaku, menganggap menonton sebagai kesenangan, timbulnya konflik, adanya gejala penarikan toleransi, kegiatan yang dilakuka berulang, dan menimbulkan masalah dengan lingkungan sosial.

Penelitian ini dikaji menggunakan teori interaksionisme timbal balik yang diuraikan oleh Noer (2021). Interaksionisme simbolik sebagian didasarkan pada tulisan sosiolog Jerman Max Weber yang memberikan pendapat bahwa masyarakat diciptakan melalui serangkaian interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Pertanyaan utama dalam fenomena interaksi sosial yakni bagaimana interaksi yang terjadi membentuk jejaring sosial. Sedangkan perubahan jejaring sosial tersebut terjadi dengan mendefinisikan kembali situasi yang terjadi. Situasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kepopuleran anime dan komik Jepang di Indonesia mengakibatkan budaya Jepang pun menjadi sebuah *trend* di Indonesia.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa interaksi sosial otaku terbentuk karena adanya serangkaian kegiatan sehari-hari yang dilakukan otaku. Kegiatan tersebut berupa menonton anime yang menyebabkan kecanduan serta konsep diri yang terbentuk karena kebiasaan menonton anime dari otaku. Ahmad dkk. (2024) menyebutkan bahwa komunitas pecinta anime melakukan interaksi sosial dengan adanya aktivitas pertemuan antara anggota komunitas. Kegiatan yang dilakukan adalah

dengan melakukan peragaan busana karakter anime yang digemari atau *cosplay*. *Cosplay* tersebut menunjukkan identitas seseorang sesuai dengan karakter yang digemari. Kesamaan identitas tersebut merupakan konsep diri yang terbentuk dari anggota komunitas otaku.

Kesamaan identitas akan menimbulkan interaksi antara sesama anggota komunitas (Al Fariz dkk., 2024). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fatikh dan Ramadhani (2023) ketertarikan terhadap karakter anime akan menyebabkan timbulnya interaksi pecinta anime melalui pertemuan maupun kegiatan dalam sebuah komunitas pecinta anime. Prinando dkk. (2022) menyebutkan bahwa kecanduan menonton anime akan menyebabkan seseorang jarang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut menimbulkan identitas sosial yang buruk di pandangan masyarakat sekitar. Identitas sosial itu sendiri merupakan bentuk dari konsep diri yang dimiliki individu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membahas keterkaitan antara konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial pada komunitas pecinta anime.

Berdasarkan pemahaman tersebut, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Puri dkk. (2023) bahwa konsep diri berhubungan dengan interaksi sosial yang memberikan sumbangan sebanyak 42,5% dan sisanya sebesar 57,5% disebabkan oleh variabel lain di luar interaksi sosial. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin baik interaksi sosial, maka konsep diri semakin tinggi. Sebaliknya, semakin buruk interaksi sosial, maka konsep diri semakin rendah. Penelitian sebelumnya oleh Benita dkk. (2019) menggunakan uji korelasi *product moment* yang hasilnya adalah terdapat korelasi positif yang sedang sebesar 0,603 antara konsep diri dan interaksi sosial.

Penelitian sebelumnya oleh Prinando dkk. (2022) menunjukkan komunitas anime palembang merupakan komunitas yang menggunakan budaya Jepang sebagai standar konsep diri seperti mengikuti gaya, bahasa, hingga mengganti nama panggilan menjadi nama Jepang. Konsep diri tersebut merupakan salah satu identitas sosial yang

digunakan untuk berinteraksi sosial dengan sesama anggota komunitas. Namun kecanduan menonton anime menyebabkan kurangnya interaksi sosial dengan masyarakat sekitar. Yulianti dkk. (2021) menjelaskan konsep diri positif dapat menyebabkan interaksi yang lebih baik dengan teman seperti memiliki sikap optimis dan sering mengambil peran dalam lingkungan. Namun apabila konsep diri negatif, maka akan memiliki kendala dalam berinteraksi dengan lingkungan. Penelitian Muhtar dkk. (2023) menunjukkan interaksi sosial dipengaruhi oleh kecanduan penggunaan media sosial yakni tiktok dimana individu menjadi kurang berinteraksi secara langsung dan lebih memilih berinteraksi menggunakan aplikasi tiktok. Sejalan dengan penelitian Novianti dkk. (2023) pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang menunjukkan bahwa kecanduan internet dapat menyebabkan kurangnya kemampuan interaksi sosial mahasiswa.

Berdasarkan fenomena yang telah peneliti paparkan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat hubungan antara konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial komunitas pecinta anime?. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial pada komunitas pecinta anime. Penelitian ini dapat menjadi tambahan pengetahuan mengenai kajian konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial pada komunitas pecinta anime. Sedangkan manfaat praktis penelitian ini dapat memberikan tambahan literatur untuk komunitas pecinta anime. Serta mampu memberikan pemahaman tentang hubungan konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial pada komunitas anime. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi tambahan pengetahuan mengenai hubungan yang terjalin antara konsep diri dan kecanduan menonton dengan interaksi sosial pada individu.

Terdapat dua jenis hipotesis yang diajukan peneliti yakni hipotesis mayor dan hipotesis minor. Hipotesis mayor yang diajukan oleh peneliti adalah adanya hubungan

antara konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial pada komunitas pecinta anime. Sedangkan hipotesis minor penelitian ini terdiri dari ; a. Adanya hubungan positif antara konsep diri dengan interaksi sosial pada komunitas pecinta anime.; b. Adanya hubungan negatif antara kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial pada komunitas pecinta anime.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, yakni metode yang menggunakan data berbentuk angka dalam seluruh proses penelitian, dari tahap pengumpulan data hingga interpretasi dan formulasi kesimpulan (Machali, 2021). Desain penelitian ini adalah kuantitatif korelasional yaitu peneliti memaparkan hasil korelasi antar variabel yang didapatkan dari sampel penelitian (Hardani dkk., 2020). Variabel yang digunakan terdiri dari variabel dependen dan variabel independen. Variabel independen meliputi konsep diri dan kecanduan menonton anime, sedangkan variabel dependen adalah interaksi sosial.

Populasi yang digunakan berasal dari seluruh anggota komunitas pecinta anime Inari dan Otaku SKH. Berikut link instagram dari komunitas tersebut ; https://www.instagram.com/inari_kudus?igsh=OGVrZGZpOG9nc3o1 dan https://www.instagram.com/otsuko_skh?igsh=MThxMmlmdmowNWZwbA==. Berdasarkan penuturan admin dari kedua komunitas tersebut, masing-masing komunitas memiliki total ±100 anggota. Oleh karena itu, populasi penelitian dari kedua komunitas tersebut sebanyak ±200 orang. Menurut Sugiyono (2019), sampel adalah unit yang akan diteliti oleh peneliti dan merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Cara mengambil sampel harus dilakukan dengan berbagai pertimbangan seperti karakteristik, waktu, biaya, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, kriteria pemilihan yang sesuai dengan tujuan penelitian telah ditetapkan sebagai kriteria

pemilihan. Dalam penelitian ini, kriteria pemilihan adalah anggota komunitas pecinta anime yang suka menonton anime.

Penentuan sampel penelitian adalah dengan *purposif sampling*, yakni penentuan sampel berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Sedangkan peneliti melakukan pengumpulan data dengan *incidental sampling*, yaitu teknik yang digunakan ketika pemilihan sampel dilakukan berdasarkan individu yang sesuai karakteristik dan bersedia menjadi partisipan ketika proses pengambilan data. Jumlah sampel ditentukan menggunakan tabel Krecjie dengan tingkat penyimpangan atau kesalahan penelitian yang dikehendaki sebesar 0,05 atau 5% (Machali, 2021). Berdasarkan tabel tersebut, didapatkan bahwa jumlah sampel minimal yang diperlukan dalam penelitian ini adalah ± 127 partisipan. Sedangkan partisipan penelitian ini sebanyak 134 anggota komunitas pecinta anime yang bersedia berpartisipasi dalam rangkaian penelitian melalui pengisian *google formulir*.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner skala online melalui *google forms* yang disebar melalui media sosial dan pertemuan langsung dengan anggota komunitas pada rentang waktu 6 Juli 2024 hingga 13 Juli 2024. Penelitian ini menggunakan tiga skala, yaitu skala interaksi sosial, skala konsep diri, dan skala kecanduan menonton anime. Dalam skala yang diberikan terdapat dua model pertanyaan, yaitu pertanyaan favourable dan unfavourable. Menggunakan skala psikologis dengan 4 pilihan jawaban yaitu kategori SS (sangat setuju) dengan skor 1 untuk aitem unfavorabel dan 4 untuk aitem favorabel, S (setuju) dengan skor 2 untuk aitem unfavorabel dan 3 untuk aitem favorabel, TS (tidak setuju) dengan skor 3 untuk aitem unfavorabel dan 2 untuk aitem favorabel, dan STS (sangat tidak setuju) dengan skor 4 untuk aitem unfavorabel dan 1 untuk aitem favorabel. *Google formulir* yang disebar juga mencantumkan pertanyaan yang dapat mengungkapkan sebaran data demografi serta pertanyaan terbuka sebagai data pendukung perilaku interaksi sosial anggota komunitas pecinta anime.

Penelitian ini mengukur interaksi sosial yang dibuat oleh peneliti berdasarkan teori Sarwono (2013) yakni sikap, komunikasi, kontak sosial serta tingkah laku kelompok. Berdasarkan teori tersebut, peneliti mengidentifikasi indikator perilaku dan merumuskan item. Terdapat 34 aitem yang kemudian gugur karena proses validitas dan reliabilitas sehingga menjadi 19 aitem. Skala konsep diri dimodifikasi dari Nurfathria dkk. (2023) dengan teori dari Berzonsky (1986) yang menguraikan aspek konsep diri yakni psikis, fisik, psikis, moral, dan sosial. Rentang validitas skala konsep diri adalah 0,67 hingga 0,83 sedangkan reliabilitas 0,828. Skala kecanduan menonton anime dimodifikasi dari Janastri (2022) dengan teori Lemmens dkk. (2009) yang menguraikan aspek kecanduan menonton diantaranya adalah *salience*, *mood modification*, *conflict*, *tolerance withdrawal symptoms*, *relapse*, dan *problem*. Rentang validitas skala konsep diri adalah 0,75 hingga 0,96 sedangkan reliabilitas 0,870.

Validitas merupakan suatu kondisi yang mencerminkan ketepatan instrumen dalam suatu variabel (Machali, 2021). Validitas yang digunakan penelitian ini adalah validasi isi dengan penilaian sejumlah ahli yang disebut rater. Hasil penilaian rater kemudian dianalisis menggunakan rumus Aiken V untuk mengukur penilaian rater terhadap kelayakan skala (Kristyasari, 2021). Taraf minimal nilai aiken V dengan jumlah penilai terdiri dari lima orang rater dengan keahlian di bidang psikologi adalah 0,80.

Reliabilitas dalam konteks penelitian mengacu pada sejauh mana alat pengukuran atau sebuah instrumen yang dapat menghasilkan nilai konsisten atau stabil terhadap aspek atau variabel yang hendak diukur. Instrumen dengan tingkat reliabilitas tinggi menunjukkan bahwa pengukuran yang dilakukannya dapat diandalkan dan memberikan hasil yang serupa jika diulang pada kondisi yang sama (Machali, 2021). Skala dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* lebih besar dan sama dengan 0,70 (Alfiatunnisa dkk., 2022).

Berdasarkan analisis validitas isi yang dilakukan peneliti melalui *expert judgement* yang dilakukan oleh lima orang rater. Terdapat modifikasi skala dengan penyesuaian kalimat dan pengguguran aitem setelah melalui penilaian rater. Dari total 24 aitem, terdapat 4 aitem gugur. Oleh karena itu, skala konsep diri terdapat 20 aitem valid dengan rentang skor validitas sebesar 0,80 hingga 0,90. Sedangkan nilai reliabilitas skala konsep diri sebesar 0,721. Dengan demikian, skala konsep diri yang digunakan dalam penelitian ini telah teruji valid dan reliabel.

Berdasarkan analisis validitas isi yang dilakukan peneliti melalui *expert judgement* yang dilakukan oleh lima orang rater. Terdapat modifikasi skala dengan penyesuaian kalimat terutama kata "drakor" diubah menjadi "anime", dan pengguguran aitem setelah melalui penilaian rater. Dari total 20 aitem, terdapat 1 aitem gugur. skala kecanduan menonton anime terdapat 18 aitem valid dengan rentang skor validitas sebesar 0,80 hingga 0,85. Sedangkan nilai reliabilitas skala kecanduan menonton anime sebesar 0,884. Dengan demikian, skala kecanduan menonton anime yang digunakan dalam penelitian ini telah teruji valid dan reliabel.

Berdasarkan analisis validitas isi yang dilakukan peneliti melalui *expert judgement* yang dilakukan oleh lima orang rater, skala interaksi sosial terdapat 24 aitem valid dengan rentang skor validitas sebesar 0,80 hingga 0,90. Selain itu, terdapat 5 aitem yang digugurkan untuk meningkatkan nilai reliabilitas dari 0,345 menjadi 0,743. Sehingga koefisien reliabilitas skala interaksi sosial sebesar 0,743. Dengan demikian, skala interaksi sosial memiliki 19 aitem yang digunakan dalam penelitian ini telah teruji valid dan reliabel. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linier berganda melalui aplikasi SPSS 23. Regresi linear berganda adalah bentuk perkembangan dari regresi linier sederhana yang memiliki lebih dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat (Machali, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data dilakukan pada bulan Juli 2024 dengan menyebarkan data melalui media sosial instagram dan grub *whatsapp*. Partisipan penelitian ini sebanyak 134 anggota komunitas pecinta anime. Berikut adalah tabel data demografi partisipan :

Tabel 1. Karakteristik Demografi

Karakteristik Demografi	Indikator	Jumlah	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	95	71%
	Perempuan	39	29%
Usia	13 higga 17 tahun	45	34%
	18 tahun	24	18%
	19 tahun	19	14%
	20 tahun	9	7%
	21 tahun	12	9%
	22 tahun	6	4%
	23 tahun	5	4%
	di atas 23 tahun	14	10%
Komunitas	Inari	89	66%
	Otsuko	45	34%
Pekerjaan	Bekerja	40	30%
	Mahasiswa	51	38%
	Pelajar	43	32%

Berdasarkan pertanyaan terbuka, peneliti juga mengelompokkan persentase gambaran perilaku interaksi sosial anggota komunitas pecinta anime yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Gambaran perilaku interaksi sosial

Data Perilaku	Keterangan	Jumlah	Persentase
Intensitas interaksi dengan orang lain	Sering	94	70%
	Jarang	40	30%
Bentuk interaksi yang sering dilakukan	Tatap muka	52	39%
	Melalui media sosial	82	61%
Bentuk interaksi yang nyaman	Tatap muka	91	68%
	Melalui media sosial	43	32%

Berdasarkan tabel diatas, gambaran perilaku interaksi sosial yang ditunjukkan pada data intensitas interaksi anggota pecinta anime yang menuliskan kata sering

sebanyak 94 orang atau 70% dan kata jarang sebanyak 40 orang atau 30%. Bentuk interaksi yang sering dilakukan anggota komunitas pecinta anime adalah tatap muka yakni 52 orang atau 39% dan melalui media sosial yakni 82 orang atau 61%. Sedangkan bentuk interaksi yang nyaman menurut anggota komunitas pecinta anime adalah tatap muka sebanyak 91 orang atau 68% serta melalui media sosial sebanyak 43 orang atau 32%.

Hasil uji asumsi klasik diawali dengan melihat nilai signifikansi normalitas pada kolom *asympt. Sig. (2-tailed)* yang menunjukkan nilai sebesar 0,200. Taraf signifikansi uji normalitas adalah lebih besar 0,05 (Ghozali, 2011). Oleh karena itu, data penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal. Uji linearitas dapat dilihat pada nilai *deviation from linearity* yang menunjukkan 0,983 pada konsep diri dan 0,741 pada kecanduan menonton anime terhadap interaksi sosial. Taraf signifikansi linearitas adalah lebih besar dari 0,05 (Ghozali, 2011). Oleh karena itu, terdapat hubungan yang linier antara konsep diri dengan interaksi sosial serta hubungan yang linier juga terjadi antara kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial pada penelitian ini.

Uji multikolinearitas dapat dilihat pada kolom *Tolerance* konsep diri sebesar 0,926 dan kecanduan menonton anime 0,926 serta kolom *VIF* konsep diri sebesar 1,080 dan kecanduan menonton anime 1,080 (Ghozali, 2011). Artinya, nilai *Tolerance* konsep diri dan kecanduan menonton anime lebih besar dari 0,100 serta nilai *VIF* konsep diri dan kecanduan menonton anime lebih kecil dari 10,00. Oleh karena itu, tidak ada gejala multikolinieritas yang terjadi antara konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial pada penelitian ini.

Uji heterokedastisitas dapat dilihat pada kolom signifikansi konsep diri sebesar 0,277 dan kecanduan menonton anime 0,069 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 (Suharjo, 2008). Berdasarkan tabel diatas, konsep diri dan kecanduan menonton anime memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, tidak terjadi

heterokedastisitas antara variabel bebas yakni konsep diri dengan interaksi sosial serta kecanduan menonton anime dengan variabel terikat yakni interaksi sosial dalam penelitian ini.

Tabel 3. Hasil uji hipotesis mayor

F hitung	F tabel	RSquare	Signifikansi (<0,05)
32,546	3,065	0,332	0,000
Keterangan ; DF1=2; DF2=131			

Berdasarkan nilai signifikansi simultan atau uji F yang dapat dilihat nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi di bawah 0,05. F hitung sebesar 32,546, sedangkan F tabel sebesar 3,065. artinya, F hitung lebih besar dari F tabel. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri dan kecanduan menonton anime mempengaruhi interaksi sosial secara bersamaan.

Tabel 4. Hasil uji hipotesis minor

Variabel	<i>Unstandardized Coefficients</i>		t hitung	t tabel	Signifikansi (<0,05)
	Beta	Standar Error			
Konsep diri	0,56	0,071	8,067	1,978	0,000
Kecanduan menonton anime	-0,10	0,052	-2,057	1,978	0,000

Berdasarkan nilai signifikansi parsial atau uji t yang dilihat dari nilai signifikansi konsep diri sebesar 0,000 dan kecanduan menonton anime 0,000. Taraf signifikansi adalah dibawah 0,05, sehingga nilai signifikansi konsep diri dan kecanduan menonton anime memenuhi taraf signifikansi yakni lebih kecil dari 0,05. Selain itu, Nilai t hitung konsep diri sebesar 8,067 dan kecanduan menonton anime sebesar 2,057, sedangkan t tabel sebesar 1,978. Artinya, t hitung lebih besar dari t tabel. Sedangkan untuk melihat arah hubungan dilihat dari kolom *unstandardized coefficients* dimana konsep diri tidak terdapat simbol negatif yakni dengan beta sebesar 0,56 dan kecanduan menonton memiliki negatif yakni sebesar -0,10. Dengan demikian, konsep diri memiliki pengaruh positif terhadap interaksi sosial pada anggota komunitas pecinta

anime, serta kecanduan menonton anime memiliki pengaruh negatif pada interaksi sosial anggota komunitas pecinta anime.

Berdasarkan hasil analisis statistik didapatkan bahwa terdapat hubungan antara konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial pada anggota komunitas pecinta anime. Hal tersebut dijelaskan dalam teori interaksionisme simbolik yang didasarkan pada tulisan sosiolog Jerman Max Weber mengenai masyarakat diciptakan melalui serangkaian interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Pertanyaan utama dalam fenomena interaksi sosial yakni bagaimana interaksi yang terjadi membentuk jejaring sosial. Sedangkan perubahan jejaring sosial tersebut terjadi dengan mendefinisikan kembali situasi yang terjadi. Situasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kepopuleran anime dan komik Jepang di Indonesia mengakibatkan budaya Jepang pun menjadi sebuah *trend* di Indonesia (Noer, 2021).

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa interaksi sosial otaku terbentuk karena adanya serangkaian kegiatan sehari-hari yang dilakukan otaku. Interaksi sosial yang dirasakan anggota komunitas pecinta anime paling banyak pada tingkat sedang yakni 35% atau 47 orang, diikuti oleh tingkat rendah sebanyak 33% atau 44 orang, sedangkan paling sedikit pada tingkat sangat rendah yakni 7 orang atau 5%. Tinggi rendahnya tingkat interaksi sosial telah terbukti dipengaruhi oleh kegiatan komunitas yang berkaitan dengan konsep diri dan kecanduan menonton anime. Kegiatan tersebut berupa menonton anime yang menyebabkan kecanduan serta konsep diri yang terbentuk karena kebiasaan menonton anime dari otaku. Ahmad dkk. (2024) menyebutkan bahwa komunitas pecinta anime melakukan interaksi sosial dengan adanya aktivitas pertemuan antara anggota komunitas. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan peragaan busana karakter anime yang digemari atau *cosplay* yang menunjukkan identitas seseorang sesuai dengan karakter yang digemari.

Hasil penelitian juga membuktikan adanya hubungan positif antara konsep diri dengan interaksi sosial pada komunitas pecinta anime. Artinya, semakin tinggi tingkat konsep diri yang dimiliki maka semakin tinggi interaksi sosial yang dilakukan anggota komunitas pecinta anime. Konsep diri anggota komunitas pecinta anime paling banyak pada tingkat sedang yakni 44% atau 59 orang, diikuti oleh tingkat tinggi sebanyak 23% atau 31 orang, sedangkan paling sedikit pada tingkat sangat tinggi yakni 7 orang atau 5%. Hal tersebut dapat dikarenakan adanya kesamaan identitas anggota komunitas pecinta anime, yang merupakan konsep diri dan terbentuk dari anggota komunitas otaku (Ahmad dkk., 2024), sehingga menyebabkan terjadinya interaksi sosial (Al Fariz dkk., 2024). Sejalan dengan Yulianti dkk. (2021) menjelaskan konsep diri positif dapat menyebabkan interaksi yang lebih baik dengan teman seperti memiliki sikap optimis dan sering mengambil peran dalam lingkungan. Namun apabila konsep diri negatif, maka akan memiliki kendala dalam berinteraksi dengan lingkungan. Sama halnya dengan Fatikh dan Ramadhani (2023) menguraikan ketertarikan terhadap karakter anime akan menyebabkan timbulnya interaksi pecinta anime melalui pertemuan maupun kegiatan dalam sebuah komunitas pecinta anime.

Hasil penelitian membuktikan adanya hubungan negatif antara kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial pada komunitas pecinta anime. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan menonton anime yang dimiliki maka semakin rendah interaksi sosial yang dilakukan anggota komunitas pecinta anime. Hasil penelitian menunjukkan kecanduan menonton anime yang dirasakan anggota komunitas pecinta anime paling menonjol pada tingkat sedang yakni 36% atau 48 orang, diikuti oleh tingkat rendah sebanyak 28% atau 37 orang, sedangkan paling sedikit pada tingkat sangat rendah dan sangat tinggi, masing masing berjumlah 7%. Sejalan dengan penelitian Muhtar dkk. (2023) menunjukkan interaksi sosial dipengaruhi oleh kecanduan penggunaan media sosial yakni tiktok dimana individu menjadi kurang berinteraksi secara langsung dan lebih memilih berinteraksi menggunakan aplikasi tiktok. Sejalan dengan penelitian Novianti dkk. (2023) pada mahasiswa fakultas

psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang menunjukkan bahwa kecanduan internet dapat menyebabkan kurangnya kemampuan interaksi sosial mahasiswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan besarnya sumbangan efektif konsep diri dan kecanduan menonton anime secara bersama-sama terhadap interaksi sosial komunitas pecinta anime sebesar 33,2%, diantaranya konsep diri berkontribusi sebanyak 33%, sedangkan kecanduan menonton anime sebanyak 0,2%. Artinya, konsep diri memiliki kontribusi yang lebih tinggi dibandingkan kecanduan menonton anime pada komunitas pecinta anime otsuko dan inari sebagai populasi penelitian ini. Hal tersebut dapat dijelaskan melalui gambaran perilaku interaksi sosial yang ditunjukkan pada data intensitas interaksi anggota pecinta anime yang menuliskan kata sering sebanyak 94 orang atau 70% dan kata jarang sebanyak 40 orang atau 30%. Bentuk interaksi yang sering dilakukan anggota komunitas pecinta anime adalah tatap muka yakni 52 orang atau 39% dan melalui media sosial yakni 82 orang atau 61%. Sedangkan bentuk interaksi yang nyaman menurut anggota komunitas pecinta anime adalah tatap muka sebanyak 91 orang atau 68% serta melalui media sosial sebanyak 43 orang atau 32%. Dengan demikian, meskipun 70% anggota komunitas pecinta anime sering berinteraksi dan memiliki intensitas interaksi melalui media sosial lebih banyak dari pada tatap muka, mayoritas anggota komunitas pecinta anime yakni 68% diantaranya lebih nyaman berinteraksi secara tatap muka.

Penjelasan diatas dapat menjadi penyebab kecanduan menonton anime yang merupakan perkembangan teknologi dalam jaringan atau daring memiliki tingkat kontribusi yang lebih kecil dari konsep diri terhadap interaksi sosial anggota komunitas pecinta anime. Selain itu, rerata tingkat kecanduan menonton anime tergolong sedang, namun lebih rendah dibandingkan rerata kecanduan yang diperkirakan peneliti atau rerata hipotetik berdasarkan kajian teori selama persiapan penelitian. Seperti penjelasan Nurdin dkk. (2023) bahwa kecanduan menonton film anime menyebabkan kesulitan membedakan kehidupan nyata dengan halusinasi yang terjadi setelah

keseringan menonton anime. Halusinasi dapat berupa *dejavu*, berkhayal sedang menjadi karakter dalam anime. Sehingga melalaikan kegiatan wajib di dunia nyata seperti pekerjaan atau tugas sekolah. Prinando dkk. (2022) menyebutkan bahwa kecanduan menonton anime akan menyebabkan seseorang jarang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karenanya, anggota komunitas pecinta anime yang mengalami kecanduan menonton anime pada tingkat yang tinggi dapat menyebabkan interaksi sosial yang rendah.

Kecanduan menonton anime dapat membantu individu dapat merasa senang sehingga dipenuhi oleh emosi positif. Namun perasaan senang yang berlebihan juga dapat menimbulkan persepsi bahwa individu tersebut sedang melarikan diri dari kehidupan sehari-hari (Tan & Chung, 2023). Perasaan senang yang berlebihan tersebut merupakan indikasi seseorang yang kecanduan. Kecanduan merupakan ketergantungan yang kompulsif dan menetap pada perilaku tertentu atau zat (Weinstein, 2010). Sejalan dengan Novrialdy (2019), kata kecanduan tidak sekedar berkaitan dengan zat atau obat-obatan, namun berkaitan dengan aktivitas yang mengakibatkan ketergantungan secara psikis dan fisik. Dengan demikian kecanduan mengakibatkan berbagai dampak fisik yang secara dapat mempengaruhi interaksi sosial, namun pengaruh kecanduan tersebut juga berdampak positif dimana dorongan mengikuti komunitas pecinta anime adalah untuk mendapatkan teman dan mengikuti kegiatan komunitas sebagai bentuk interaksi sosial pada komunitas pecinta anime.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki kekurangan, seperti peneliti tidak melakukan eliminasi subjek dengan kecanduan menonton anime yang tergolong rendah dan sangat rendah. Dengan demikian sampel berfokus pada subjek yang memiliki kecanduan sedang, tinggi dan sangat tinggi sehingga dapat dipastikan bahwa uji korelasi dilakukan hanya untuk sampel yang berpotensi memiliki kecanduan menonton yang buruk. Peneliti tidak melakukan eliminasi tersebut karena sulitnya menarik minat partisipan dalam mengikuti rangkaian penelitian ini sehingga

dikhawatirkan sampel akan mengecil dan tidak sesuai dengan ketentuan batas minimal sampel.

4. PENUTUP

Hasil penelitian membuktikan adanya hubungan antara konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial secara bersamaan pada komunitas pecinta anime. Selain itu, terdapat hubungan antara konsep diri dan interaksi sosial serta hubungan antara kecanduan menonton anime dan interaksi sosial pada komunitas pecinta anime.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti menyarankan kepada anggota komunitas pecinta anime dengan interaksi sosial sedang dan tinggi untuk memanfaatkan konsep diri serta menghindari dampak negatif kecanduan menonton anime sebagai upaya meningkatkan interaksi sosial, terutama pada komunitas pecinta anime. Peneliti berharap hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai landasan pemikiran bagi penelitian selanjutnya terkait dengan variabel lain yang memiliki kontribusi lebih besar dalam mempengaruhi interaksi sosial pada komunitas pecinta anime seperti mempertimbangkan faktor imitasi, sugesti, identifikasi, simpati, serta kebudayaan. Penelitian selanjutnya mengenai interaksi sosial komunitas pecinta anime dapat digali lebih dalam dengan menggunakan metode kualitatif maupun metode kuantitatif komparatif berdasarkan periode angkatan anggota komunitas pecinta anime. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menetapkan kriteria sampel yang spesifik seperti sampel dari populasi yang terdiri dari anggota komunitas dengan kecanduan sedang hingga tinggi untuk dapat memberikan gambaran hubungan yang terbentuk secara khusus.

Peneliti juga berharap, hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai tingkat interaksi sosial pada anggota komunitas pecinta anime dan faktor

yang mempengaruhinya, terutama berkaitan dengan konsep diri dan kecanduan menonton anime pada anggota komunitas pecinta anime. Oleh karenanya, peneliti menyarankan agar hasil penelitian dapat menjadi landasan fenomena bagi instansi terkait interaksi sosial pada anggota komunitas pecinta anime. Penelitian selanjutnya dapat merancang intervensi yang dapat meningkatkan interaksi sosial dengan mempertimbangkan persepsi individu mengenai kondisi psikis dan fisik maupun kemampuan sosial dan moralnya, serta mengurangi tingkat kecanduan individu dalam melakukan hobinya, seperti mengontrol diri dalam memaknai anime, mengatur suasana hati, mencegah adanya konflik dengan lingkungan sosial saat menonton anime, memiliki toleransi waktu dalam menonton, tidak menarik diri dari lingkungan sosial, serta menghindari masalah sosial yang dapat timbul akibat dari kecanduan menonton anime. Bagi anggota pecinta anime dapat meningkatkan interaksi sosial dengan meningkatkan kemampuan komunikasi, tingkah laku kelompok, kontak sosial, serta sikap dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T., Jamil, A., Zidan, A., & Huda, Y. (2024). Komunitas Wibu Situbondo Sekai : Sebuah Identitas Kebudayaan yang Terbentuk dalam Masyarakat Modern. *Akademik: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(2), 227–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.37481/jmh.v4i2.741>
- Al Fariz, M. B., Syarifudin, A., & Trisiah, A. (2024). Fenomena Budaya Wibu sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi pada Komunitas Cosplay Naruto Fans Palembang). *Buletin Antropologi Indonesia*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.47134/bai.v1i2.2493>
- Alfiatunnisa, E., Khairunnisa, H. Z., Hayati, S., & Maulida, V. L. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas terhadap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar Kelas 1. *JURNAL*

- HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 3(2), 29–36.
<https://doi.org/10.56806/jh.v3i2.81>
- Alsahhly, S. A. S., Algmrawi, S. K. M., Alshehri, A. S. A., Alotiby, N. T. N., Arshad, M., & Deshwali, S. (2021). Anime Affection on Human IQ and Behavior in Saudi Arabia. *GSC Biological and Pharmaceutical Sciences*, 14(2), 143–154.
<https://doi.org/10.30574/gscbps.2021.14.2.0031>
- Anastasya, G., & Susilarini, T. (2021). Konsep diri pada Dewasa Awal yang Pernah menjadi Korban Pedofilia di Kota Medan, Sumatera Utara. *IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 18–25. <https://ojs.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/951/740>
- Anisah, N., Padillah, S. P., Barus, P., Sepriandito, R., Rusdi, M., Hasibuan, R. B., & Kustiawan, W. (2022). Psikologi Komunikasi. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi, Dan Manajemen: JIKEM*, 2(1), 1705–1715. <https://ummaspul.e-journal.id/JKM/article/download/3704/1300>
- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177–181.
<https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Arti, A. T. (2022). Hubungan Kematangan Emosi dan Interaksi Sosial dengan Penyesuaian Diri Mahasiswa Tingkat Awal Universitas Muhammadiyah Surakarta yang Merantau [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. In *Universitas Muhammadiyah Surakarta*. https://eprints.ums.ac.id/100028/14/NASKAH_PUBLIKASI_AYU_TRI_ARTI_TERBARU.pdf
- Bales, R. (2017). *Social interaction systems: Theory and measurement*. Routledge.

- Basrowi, M. . (2005). *Pengantar Sosiologi*. Ghalia Indonesia.
- Benita, T., Asrori, M., & Wicaksono, L. (2019). Hubungan Konsep Diri dengan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(9), 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/35801>
- Berzonsky, D. M. (1986). *Adolescent Development*. McMillan Publishers.
- Fatih, M. A., & Ramadhani, I. (2023). Anime sebagai Komunikasi dalam Membentuk Perilaku Interkasi Sosial. *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam*, 4(2), 203–216. <https://doi.org/10.53429/j-kis.v4i2.814>
- Febiola, A., Halida, & Wicaksono, L. (2023). Studi Kasus untuk Mengatasi Perilaku Fanatik Akibat Kecanduan Menonton Idol Kpop pada Peserta Didik melalui Konseling Kelompok dengan Teknik Self-Control. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 544–566. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1557>
- Gerungan. (2004). *Psikologi sosial*. PT Reflika Aditama.
- Hamidi, A., Umaran, U., & Zaky, M. (2020). Hubungan Antara Konsep Diri dengan Kualitas Interaksi Sosial Mahasiswa Kategori Atlet Bola Basket Putra dalam Konteks Perkuliahan Bola Basket pada Prodi IKOR. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(2), 93-102. <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.8382>
- Handaningtias, U. R., & Agustina, H. (2017). Peristiwa Komunikasi dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(2), 202–209. <https://media.neliti.com/media/publications/469175-none-bef5a65c.pdf>

- Harahap, S. R. (2020). Proses Interaksi Sosial di Tengah Pandemi Virus Covid 19. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 11(1), 45–53.
<https://doi.org/10.32505/hikmah.v11i1.1837>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *LP2M UST Jogja* (Issue March). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Homans, G. C. (2017). *The Human Group*. Routledge.
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Indriani, N., & Kusuma, R. S. (2022). Interaksi Sosial Fandom Army di Media Sosial Weverse. *Jurnal Komunikasi Global*, 11(2), 206–226.
<https://doi.org/10.24815/jkg.v11i2.25397>
- Janastri, W. (2022). *Hubungan Kecanduan Menonton Drama Korea Terhadap Kecenderungan Body Dysmorphic Disorder Pada Mahasiswi Psikologi UMS* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/98835>
- Kanozia, R., & Ganghariya, G. (2021). More than K-pop Fans: BTS Fandom and Activism Amid COVID-19 Outbreak. *Media Asia*, 48(4), 338–345.
<https://doi.org/10.1080/01296612.2021.1944542>
- Kartikasari, N., & Ariana, A. D. (2019). Hubungan antara Literasi Kesehatan Mental, Stigma Diri terhadap Intensi Mencari Bantuan pada Dewasa Awal. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 4(2), 64–75.
<https://doi.org/10.20473/jpkm.v4i22019.64-75>

- Khumaeroh, E., Sartika, H. M., Fauzi, I. H., & Ibrahim, W. M. M. (2023). Weeb Student Self-Concept Due to Action Anime: Case Study in Syekh-Yusuf Islamic University, Tangerang. *Jurnal Sains Student Research*, 1(2), 1009–1016. <https://doi.org/10.14421/kjc.52.01.2023>
- Kristyasari, M. L. (2021). Validitas dan Reliabilitas Instrumen CTTMC pada Pembelajaran IPA Terpadu SMP. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 1(1), 76–85. <https://doi.org/10.57251/ped.v1i1.228>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Liu, H. (2023). Study on the Educational Guidance of College Students' Subculture in the New Media Era. *Adult and Higher Education*, 5(4), 96–100. <https://doi.org/10.23977/aduhe.2023.050418>
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In A. Q. Habib (Ed.), *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta* (Third). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Majorsy, U., Kinasih, A. D., Andriani, I., & Lisa, W. (2013). Hubungan antara Keterampilan Sosial dan Kecanduan Situs Jejaring Sosial pada Masa Dewasa Awal. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil)*, 5(1), 78–84. <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/pesat/article/download/952/830>
- Manis, M. (1955). Social interaction and the self concept. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 51(3), 362–370. <https://doi.org/10.1037/h0040129>

- Masela, M. S. (2019). Hubungan Antara Gaya Hidup dan Konsep Diri dengan Interaksi Sosial pada Remaja. *Psikovidya*, 23(1), 64–85. <https://doi.org/10.37303/psikovidya.v23i1.128>
- Muhtar, I. N., B, Y., & Rahman, A. (2023). The Effect of Using the Tik Tok Application on Student Behavior at the University. *PINISI Jurnal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(5), 226–233. <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=8e804a45982f1208JmltdHM9MTcxNzk3NzYwMCZpZ3VpZD0yMmRmZWl5Yi1hZmI5LTY4MTctMDkyYi1mYjMyYWVlZjY5ODkmaW5zaWQ9NTE5Ng&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=22dfeb9b-afb9-6817-092b-fb32aeef6989&psq=The+Effect+of+Using+the+Tik+Tok+Application+on+Student+Behavior+at+the+University&u=a1aHR0cHM6Ly9vanMudW5tLmFjLm1kL1BKQUhTUy9hcnRpY2xIL3ZpZXcvNTA4NDU&ntb=1>
- Mutia, & Sugihen, B. T. (2017). Asimilasi Etnis Tamiang dan Etnis Batak di Desa Rantau Pauh, Kecamatan Rantau, Aceh Tamiang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1), 444–454. <https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/6399>
- Ninawati, & Monika. (2018). Interaksi Sosial pada Mahasiswa Peserta Mabinmaba 2017. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(2), 575–586. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i2.1692>
- Noer, K. U. (2021). *Pengantar Sosiologi untuk Mahasiswa Tingkat Dasar (First)*. Perwatt. <https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=64dCEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA1%5C&dq=tradisi+bau+nyale%5C&ots=9qSJ-Y-TZt%5C&sig=aGpGyaACIBYq916-05TpuyRXno8>
- Novianti, C. D., Matulesy, A., & Suhadianto. (2023). Kecanduan Internet pada

- Mahasiswa: Bagaimana Peranan Pengungkapan Diri dan Kontrol Diri ? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 743–754.
<https://aksiologi.org/index.php/inner/article/view/804>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nuraeni, D. (2020). *Peran New Media dalam Interaksi Sosial Anak Muda (Penggunaan Instagram di Kalangan Siswa Siswi SMPN 3 Tangsel)* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta].
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50100>
- Nurdin, H., Irma, A., Sulaiman, A., & Jannah, M. (2023). Analisis Pesan dan Dampak Anime Bergenre Aksi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 3(1), 1–11.
<https://jurnal.uss.ac.id/index.php/jikoba/article/download/452/219>
- Nurfathria, S., Psikologi, P. S., Psikologi, F., & Surakarta, U. M. (2023). *Hubungan Konsep Diri dan Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram dengan Gaya Hidup Hedonis Mahasiswa* [Universitas Muhammadiyah Surakarta].
<https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/108289>
- Partowisastro, H. K. (2007). *Dinamika Psikologi Sosial*. Erlangga.
- 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), 12–27. <https://repository.unikom.ac.id/56814/>
- Pratama, D. F. N., & Adim, A. K. (2022). Konsep Diri Mahasiswa Otaku di Kota

Bandung (Analisis terhadap Konsep Diri yang Dimiliki oleh Mahasiswa Otaku yang Ada di Kota Bandung). *Communication*, 13(1), 86–97. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/92187043/pdf_28-libre.pdf?1665311489=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DKonsep_Diri_Mahasiswa_Otaku_Di_Kota_Bandung.pdf&Expires=1718016522&Signature=OM3ly7YUTsVZIKOK3ZsAk7BD6N~ivTLM~U5O3IX-J67xEbsIbxxEB-B22BOYnVth-f~0p3nb8le1DQu4nGITx71EcaC5fH3h3lxECNMwLiFAG0PTUoxC0b1vluADjbtvUemQKBc1~h4WeCvdc47KFNzC-nHW3UjMtmQg0tzN0T6eWH4FIn2UpHpnR7TzRukjP05jCu2XSU2ipiLgm3tCJj7fbQzS4vWz6xqtTmekTCYZg7WVkwkUDDXXY0InxR1phOwIVTISsfC6iP36gIsWTWPC4Kp3bbOAI6-16hIn3iMCWDuDyp-77mSPoDFf5xtfsaBZqGMRfJzj5I9f76p3Q__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Prinando, A., Ms, D., & Wulandari, S. (2022). Analisis Identitas Budaya Populer Jepang terhadap Komunitas Anime Palembang. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 3(1), 12–19. <https://doi.org/10.54895/jkb.v3i1.870>

Puri, L. W., Pratiwi, C., Farozin, M., Astuti, B., & Martono. (2023). Hubungan antara Interaksi Sosial dengan Konsep Diri Siswa Pasca Pandemi di SMA Negeri 1 Sewon. *Epistema*, 4(1), 31–36. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i1.61336>

Rasyid, A. R., Qadri, M. A., Haq, R. I., & Arif, M. J. (2024). Analisis Pengaruh Menonton Animasi Jepang terhadap Nasionalisme pada Generasi Z. *PINISI Jurnal of Art, Humanity & Social Studies*, 4(3), 334–341. <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJAHSS/article/view/1877>

Reif, J. (2019), A model of addiction and social interactions. *Econ Inq*, 57, 759-

773. <https://doi.org/10.1111/ecin.12709>

Rezi, Y. G. A. (2022). Analisis terhadap Konsep Diri Remaja Pecinta Anime di Komunitas Genesis Art Semarang. *Jurnal Ilmiah Majalah Lontar*, 34(1), 59–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/ltr.v34i1.12469>

Rohmah, N. (2021). Adaptasi Kebiasaan Baru di Masa Pandemi Covid-19. *Al-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 1(2), 78–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v1i2.767>

Safariani, P. (2017). Penyebaran Pop Culture Jepang oleh Anime Festival Asia (AFA) di Indonesia tahun 2012-2016. *Ilmu Hubungan Internasional*, 5(3), 729–744. [https://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/08/EjournalPutriSafariani\(08-08-17-07-14-28\).pdf](https://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/08/EjournalPutriSafariani(08-08-17-07-14-28).pdf)

Sarwono, S. W. (2013). *Pengantar Psikologi Umum*. PT. Raja Grafindo Persada.

Sawiji, Putra, G. A., & Agustin, I. M. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri Mahasiswa Tingkat Akhir. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 12(3), 615–622. <https://journal2.stikeskendal.ac.id/index.php/PSKM/article/view/195>

Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tabrani, W. (2017). *Deskripsi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo* [Universitas Negeri Gorontalo]. <https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/111412081/deskripsi-faktor-faktor->

yang-mempengaruhi-interaksi-sosial-mahasiswa-fakultas-ilmu-pendidikan-universitas-negeri-gorontalo.html

Tan, W., & Chung, M. (2023). Acta Psychologica Problematic Online Anime (Animation) Use : It's Relationship with Viewers' Satisfaction with Life, Emotions, and Emotion Regulation. *Acta Psychologica*, 240, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.104049>

Ulya, S. M., Fathurohman, I., & Setiawan, D. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kecanduan Menonton Youtube pada Anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 89–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v2i1.607>

Wafa, S. A., & Yulianti. (2022). Gambaran Kualitas Tidur Dewasa Awal yang Kecanduan Menonton Drama Korea. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Keris Husada*, 6(2), 60–70. <http://www.ojs.akperkerishusada.ac.id/index.php/akperkeris/article/view/81>

Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction - A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal Of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>

Widyaningrum, R., Hasan, M. N., & Harist, A. M. (2022). Hubungan Kecanduan Menonton Drama Korea dengan Kualitas Tidur Remaja Komunitas Drakor Id di Media Sosial Facebook. *Jurnal Kesehatan Madani Medika*, 13(2), 177–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.36569/jmm.v13i2.272>

Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(1), 68–82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>

Yulian, S. B., & Sugandi, M. S. (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>

Yulianti, Y., Sari, R. P., & Ardianti, T. (2021). Kontribusi Konsep Diri terhadap Interaksi Sosial Siswa. *Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 51–58.
<https://doi.org/10.30998/ocim.v1i1.4572>