

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 dari 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 populer Jepang 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 bahwa 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 menjejak 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, Alsahilly 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 diatas, 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 diatas 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.