

**POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA
PENGEMAR ANIME DI PRODI KOMUNIKASI DAN
PENYIARAN ISLAM FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI
ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Muhammad Hildan Haliki
NIM: D20181111

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
JULI 2025**

**POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA
PENGGEAR ANIME DI PRODI KOMUNIKASI DAN
PENYIARAN ISLAM FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI
ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

SKRIPSI

diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Muhammad Hildan Haliki
NIM: D20181111

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
JULI 2025**

**POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA
PENGGEAR ANIME DI PRODI KOMUNIKASI DAN
PENYIARAN ISLAM FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI
ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

SKRIPSI

diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk
memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh:

Muhammad Hildan Hakiki

NIM: D20181111

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER
Disetujui oleh Dosen Pembimbing

Moehammad Dawud. S.Sos., M.Sos.

NIP. 107907212014111002

**POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA
PENGEMAR ANIME DI PRODI KOMUNIKASI DAN
PENYIARAN ISLAM FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI
ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Rabu

Tanggal : 25 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris

(Dr. Uun Yusufa., M.A)

(Febrina Rizky Agustina., M.Pd)

NIP.198007162011011004

NIP.199502212019032011

Anggota :

1. Dr. Kun Wazis, S.Sos., M.I.Kom
2. Mochammad Dawud. S.Sos., M.Sos

Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah



MOTTO

وَإِذَا حُيِّئْتُمْ بِتَحِيَّةٍ فَحَيُّوا بِأَحْسَنَ مِنْهَا أَوْ رُدُّوهَا إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ حَسِيبًا

Artinya : Dan apabila kamu dihormati dengan suatu (salam) penghormatan, maka balaslah penghormatan itu dengan yang lebih baik, atau balaslah (penghormatan itu dengan yang sepadan) dengannya. Sungguh, Allah memperhitungkan segala sesuatu”¹. (Q.S. An-Nisa’ [4]: 86).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹Mushaf Aisyah, *Al-Qur'an dan Terjemah untuk Wanita*, (Bandung: Penerbit Jabal, 2010), 92.

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan karunianya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam yang menjadi suri teladan bagi umat manusia.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana. Dengan penuh kasih dan rasa hormat, saya persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Muhammad Anam S.H (ayah) dan Lailatul Komariyah (ibu), atas doa, dukungan moral maupun materi yang tiada henti, ucapan terima kasih takkan cukup untuk membalas segala pengorbanan dan kasih sayang kalian.

Semoga skripsi ini menjadi wujud cinta dan bukti anakmu.

2. Kakak-kakak saya (Lukman Hasbi, Muhammad Shoumi) dan adik-adik saya (Elma Putri Aliyah Mubita, Muhammad Umar Syamsur Rijal), yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa ta'ala, Tuhan yang maha kuasa atas seluruh alam semesta, saya akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Interpersonal Terhadap Mahasiswa Yang Mengalami Ketergantungan Anime Di Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember”. Semoga limpahan rahmat dan keberkahan-Nya senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam sang pembawa cahaya dan petunjuk bagi umat manusia menuju jalan kebenaran.

Penyusunan skripsi ini merupakan proses yang cukup panjang dan tidak lepas dari peran serta banyak pihak yang telah memberikan berbagai bentuk dukungan, baik modal maupun materil oleh karena itu, dengan setulus hati, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dan berkontribusi dalam proses ini. Ucapan terima kasih secara khusus saya sampaikan kepada:

1. Prof. Dr.Hepni, M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas fasilitas dan lingkungan akademik yang mendukung proses perkuliahan dan penelitian.
2. Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan persetujuan dan dukungan administratif sehingga penyusunan skripsi ini dapat berlangsung dengan baik.
3. Bapak Ahmad Hayyan Najikh, M.I.Kom., Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, atas dorongan, motivasi, serta arahnya selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Mohammad Dawud, S.Sos., M.Sos., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pemikiran untuk membimbing saya dengan penuh kesabaran dan ketulusan dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

5. Dosen pengajar dan staf akademik yang telah tulus membimbing, memberikan pengarahan, dan memberikan ilmu yang sangat berharga sepanjang proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini
6. Mahasiswa Fakultas Dakwah, yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini dan menyediakan waktu serta informasi yang sangat berharga bagi kelengkapan data skripsi.
7. Sahabat dan teman-teman terbaik saya, terima kasih atas semangat, dukungan, serta waktu dan tenaga yang kalian berikan untuk mendukung saya. Tanpa kalian, saya mungkin tidak akan mampu ditahap ini.

Dengan segala kerendahan hati saya memanjatkan doa agar segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada saya dibalas dengan pahala berlipat oleh Allah subhanahu wa ta'ala. Saya juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu, saya sangat terbuka dan mengharapkan masukan serta kritik yang membangun demi kebaikan di masa depan. Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya dan menjadi amal kebaikan yang terus mengalir bagi saya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Jember, 1 Mei 2025

Penulis

ABSTRAK

Muhammad Hildan Haliki, 2025: *Pola Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime Di Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.*

Kata Kunci: Komunikasi interpersonal, Penggemar, Anime

Anime awalnya digunakan di Jepang untuk merujuk pada semua bentuk animasi di dunia. Namun, seiring waktu, istilah ini telah berkembang dan sekarang digunakan secara global untuk merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang. Anime semakin populer di kalangan anak muda, termasuk mahasiswa di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, hal ini lambat laun memicu fenomena menggemari anime secara berlebihan yang berdampak pada pola komunikasi interpersonal mereka. Penggemar anime yang berlebihan dapat menyebabkan kecenderungan menutup diri, kurangnya interaksi sosial, serta perilaku meniru tokoh anime, yang berpotensi mengganggu kemampuan membangun komunikasi yang harmonis. Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana pola komunikasi interpersonal mahasiswa yang mengalami ketergantungan anime, mengingat pentingnya komunikasi dalam menciptakan hubungan sosial yang sehat dan harmonis di lingkungan masyarakat.

Penelitian ini difokuskan pada dua hal utama yaitu: 1) Bagaimana pola komunikasi interpersonal mahasiswa yang mengalami ketergantungan anime di Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember?. 2) Bagaimana peran anime sebagai media yang dipilih mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dalam membentuk pola komunikasi interpersonal?.

Tujuan dari penelitian ini meliputi: 1) Untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal terhadap mahasiswa yang mengalami ketergantungan anime di Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. 2) Untuk mengetahui peran anime sebagai media yang dipilih mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dalam membentuk pola komunikasi interpersonal.

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan partisipan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan titik untuk menjaga validitas data, menggunakan triangulasi metode atau teknik maupun triangulasi sumber.

Berikut adapun hasil dari penelitian ini: 1) Mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah UIN KHAS Jember cenderung terbuka dengan sesama penggemar (*equality pattern*), namun pasif dengan non-penggemar (*unbalanced split pattern*). 2) Anime memenuhi kebutuhan kognitif, afektif, dan sosial, tetapi terlalu sering menonton bisa membuat mereka menyendiri dan minder.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Istilah.....	12
F. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian terdahulu.....	16
B. Kajian Teori	22

BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
B. Lokasi Penelitian.....	48
C. Subjek Penelitian.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Analisis Data.....	53
F. Keabsahan Data.....	55
G. Tahap-Tahap Penelitian	56
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	58
A. Gambaran Objek Penelitian	58
B. Penyajian Data dan Analisis.....	61
C. Pembahasan Temuan.....	98
BAB V PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3.1 Identitas Subjek Penelitian.....	50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Teori Pola Komunikasi.....	25
Gambar 4.1 Lokasi Penelitian Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	60



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks penelitian

Anime merupakan sebutan *animation* bagi orang Jepang, hal ini memudahkan bagi orang Jepang dalam membahas tentang *animation*. Sedangkan *animation* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah acara televise yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga nampak dilayar menjadi bergerak. Ada salah satu pengertian animasi dalam bahasa Indonesia seperti yang diungkapkan Vaughan dalam Ni Wayan Ekan Saputri Suantari bahwa animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup, ia juga menyatakan pembuatan animasi terbentuk dari perubahan visual secara terus-menerus.²

Anime sendiri awalnya digunakan di Jepang untuk merujuk pada semua bentuk animasi di dunia. Namun, seiring waktu, istilah ini telah berkembang dan sekarang digunakan secara global untuk merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang. Menurut John Allen, anime dapat didefinisikan sebagai animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang dibuat dengan teknik tradisional maupun dengan menggunakan teknologi computer. Anime telah menjadi bagian integral dari budaya Jepang, sama seperti manga, dan telah menyebar keseluruh dunia sebagai salah satu aspek penting dari kultur Jepang. Dengan demikian anime telah

² Ni Wayan Putri, Ebook : *Dunia Animasi*, (Denpasar Timur, Miia Art, 2016), 21.

menjadi symbol budaya Jepang yang unik dan menarik perhatian banyak orang di seluruh dunia.³

Anime telah menjadi salah satu topik yang banyak menarik perhatian dan sering menjadi bahan perbincangan. Hal ini disebabkan banyaknya masyarakat yang menyukai menonton anime, didukung juga dengan teknologi yang canggih dengan grafik dan alur cerita yang menarik. Akibatnya, kini semakin banyak orang yang memilih mengisi waktu luang mereka dengan menonton anime bagi sebagian masyarakat, anime telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Anime, yang berasal dari Jepang, umumnya dikenal melalui karakter-karakter dengan tampilan visual yang penuh warna.

Melihat perkembangannya yang pesat, anime mulai dikenal oleh masyarakat luas, salah satunya di Indonesia. Anime kini menjadi hiburan yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia, terutama di kalangan remaja. Fenomena ini menunjukkan bahwa keberadaan anime memiliki pengaruh yang cukup signifikan dan tidak dapat diabaikan. Namun, di balik pengaruh tersebut, terdapat potensi bagi seseorang untuk menjadi penggemar anime yang menghabiskan banyak waktu untuk menonton. Hal ini dapat membawa dampak negatif dalam berbagai aspek kehidupan.⁴

³ I Gusti Bayu Baruna Ariesta. "Anime dan Teknologi Animasi". 2020. Jurnal Senada :Proseding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur. Vol. 3, No.1. 195.

⁴ Susan, Wulansuci, Walgito, Bimo, Notoatmojo. (Zanitri, Venny, Hairunnisa, Wibowo, Sarwo Edy.) "Pengaruh Menonton Anime Di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda". Ejournal Ilmu Komunikasi (2018), 61-65.

Segala sesuatu yang berlebihan tentu saja tidak baik. Hal ini didasarkan karena orang yang menjadi penggemar anime secara berlebihan akan cenderung lebih mementingkan hal tersebut daripada hal lain. Penggemar anime yang berlebihan menunjukkan perilaku yang intens terhadap sesuatu. Segala hal yang dilakukan secara berlebihan tentunya akan memberikan dampak negatif pada kehidupan. Seperti yang dijelaskan di atas, munculnya kepopuleran anime mempunyai daya tarik yang cukup pesat. Hal ini dikarenakan berbagai macam alasan yang mengakibatkan seseorang menjadi penggemar anime secara intens. Seseorang yang menjadi penggemar anime secara berlebihan dapat menunjukkan intensitas menonton yang tinggi, terlalu imajinatif atau halu, fanatik, tidak suka keramaian, dan menutup diri (*no life*).⁵

Kecintaan yang berlebihan pada anime sering disebut dengan istilah otaku. Otaku adalah seseorang yang sangat menyukai anime hingga menghafal banyak sekali, bahkan lebih dari ratusan judul anime, manga, voice note karakter anime, dan karakter (*chara*) pada anime atau manga. *Chara* adalah nama karakter atau pemeran yang menjadi subjek cerita manga atau anime. Otaku sangat gemar menghabiskan waktu untuk menonton anime dengan intensitas waktu yang tinggi tanpa tahu batasan waktu, dan selalu menambah tontonan anime setiap kali anime yang ditontonnya selesai.

⁵ Shauqi Nabil, Rusdiah, Hadawiyah, “Budaya Anime Jepang Dalam Perubahan Perilaku Remaja Pada Siswa SMA 6 Negeri Kota Palopo”. Jurnal Komunikasi.

Fenomena keberadaan *otaku* memiliki nilai tersendiri di mata orang lain, terutama di kalangan para remaja. Para *otaku* sering kali dekat dengan makna negatif. Tidak jarang terkadang banyak para *otaku* sering dikatakan orang sulit untuk bisa diajak ber interaksi. Tentunya, hal ini mempengaruhi dalam proses pertumbuhannya. Dalam pertumbuhan seseorang membutuhkan suatu interaksi untuk bisa membangun keharmonisan dalam hidup dan pola komunikasi. Para penggemar anime kerap kali berkhayal dan meniru hal-hal yang mereka lihat dalam anime, sehingga muncul perilaku meniru titik perilaku ini merupakan tindakan seseorang yang menyalin atau mencontoh orang lain dalam berbagai aspek seperti penampilan, perilaku, sikap, hingga gaya hidup dari tokoh anime yang sedang ditiru.⁶

Adapun wawancara yang dilakukan terhadap pecinta anime. Disitu dijelaskan bahwa menonton anime merupakan aktivitas yang dilakukan setiap harinya untuk mengisi waktu luangnya, bahkan pernah menghatamkan 1000 episode secara maraton dalam waktu sekitaran 30 hari.⁷ Dan anak tersebut selalu mengupdate perkembangan anime termasuk kapan rilisnya, sampai ada bertahun-tahun untuk menunggu anime tersebut tayang. Selanjutnya pecinta anime menjelaskan bahwa sedikit melakukan interaksi dan komunikasi interpersonal itu dilakukan seperlunya sehingga terkesan pasif. Sebaliknya, apabila

⁶ Sakinah Biznilla Yulian, Muhammad Syahrir Sugandi, “*Perilaku Komunikasi Otaku Dalam Interaksi Sosial*”. Jurnal Komunikasi, Vol 12, No 2, April (2019), Hal 191-200.

⁷ Wawancara Salah Satu Subjek Penelitian mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, Pada Tanggal 05 Juni 2021 pukul 09.30 WIB.

pembahasannya terkait anime mereka akan cenderung aktif seakan-akan mereka mengetahui dan menyukai pembahasan tersebut.⁸

Berdasarkan pemaparan tersebut, orang yang menjadi penggemar anime secara berlebihan dapat mengalami dampak pada berbagai aspek kehidupan. Salah satu dampaknya adalah komunikasi interpersonal dengan orang lain yang menjadi kurang baik, padahal seseorang dalam kehidupannya dituntut untuk membangun interaksi positif dan komunikasi harmonis dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk membangun keharmonisan hidup ke depan, peneliti tertarik untuk memperhatikan komunikasi interpersonal terhadap mahasiswa yang menjadi penggemar anime secara mendalam.

Komunikasi itu sendiri merupakan proses menyampaikan suatu gagasan, ide, pendapat, dan informasi dari orang satu ke orang lainnya dengan tujuan mencapai suatu persamaan makna dalam penerimaannya. Komunikasi tidak terlepas dari kehidupan manusia, komunikasi merupakan suatu proses dimana seseorang bisa memahami akan hal tersebut dikarenakan manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan saling bergantung satu sama lain. Komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi yang terjadi antar dua orang yang berinteraksi secara langsung. Menurut Purwanto, komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran pesan antar individu dengan suatu lingkungan sosial atau organisasi dengan memanfaatkan media komunikasi

⁸Wawancara kepada salah subjek penelitian Mahasiswa Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember, pada tanggal 05 Juni 2021 pukul 09.30 WIB.

tertentu dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti demi tercapainya tujuan tersebut⁹.

Komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran pesan yang terjadi, biasanya melalui tatap muka, di mana pengirim dapat menyampaikan informasi dan penerima dapat segera memberikan tanggapan kritik devitu dalam bukunya komunikasi antar manusia jelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antar dua individu atau dalam kelompok kecil, yang melibatkan pengaruh tertentu dan respon atau umpan balik secara langsung¹⁰.

Komunikasi antarpribadi atau *interpersonal communication* adalah suatu bentuk interaksi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara langsung atau tatap muka, dimana pengirim pesan dapat menyampaikan informasi secara langsung dan penerima dapat segera memberikan respon. Devito dalam bukunya Komunikasi Antar Manusia menyatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran pesan antar dua individu atau dalam kelompok kecil, yang menghasilkan pengaruh tertentu dan disertai dengan umpan balik yang terjadi secara langsung.¹¹

Sebagaimana telah dijelaskan dalam firman Allah dalam Al-Qur'an Surat Al-Ahzab ayat 70, yakni:

⁹Onong Uchjana, Effendy. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung, Remadja Rosdakarya, 1994). Hlm, 4.

¹⁰Djoko Purwanto, *Komunikasi Bisnis*, (Jakarta, Erlangga, 2006). Hlm, 21.

¹¹Devito, J. A. *Komunikasi antar manusia*, (Jakarta, Profesional Books, 2011).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٧٠﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar”¹².

Pada ayat ini ditekankan bahwasanya selain Allah memerintahkan manusia untuk melaksanakan segala yang diperintahkan dan menghindari segala hal yang dilarang Allah, dan Surah Al-ahzab ayat 70 memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal karena ayat tersebut menekankan pentingnya berbicara dengan kejujuran dan benar, yang mana komunikasi interpersonal memerlukan kejujuran dan kebenaran untuk membangun kepercayaan dan hubungan baik dengan orang lain. Dan menghindari perkataan yang tidak baik dan dapat menyinggung orang lain, yang mana dalam komunikasi interpersonal, harus berhati-hati dalam berbicara dan tidak mengucapkan kata-kata yang tidak baik, karena dapat menyinggung perasaan dan merusak hubungan dengan orang lain. Ayat ini dapat menjadi pedoman untuk membangun komunikasi interpersonal yang efektif dan positif, yakni berbicara secara terbuka dengan jujur dan benar menghindari perkataan yang tidak baik dan menyinggung perasaan orang lain dan membangun hubungan yang baik dan harmonis dengan orang lain.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasannya komunikasi interpersonal merupakan proses menyampaikan suatu informasi, ide, gagasan yang terjadi antara dua orang atau lebih sehingga menimbulkan umpan

¹²Mushaf Aisyah, *Al-Qur'an dan Terjemah untuk Wanita*, (Bandung: Penerbit Jabal, 2010), 428.

balik satu sama lain dengan maksud memiliki pengertian yang sama dalam mencapai tujuannya.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan, peneliti di sini tertarik untuk lebih memahami bagaimana pola komunikasi interpersonal terhadap mahasiswa yang menjadi penggemar anime. Penulis tertarik karena komunikasi interpersonal perlu dilakukan untuk menciptakan keharmonisan dan mendukung perkembangan kehidupan. Penelitian ini sangat penting karena dapat membantu mahasiswa penggemar anime agar lebih baik dalam hal komunikasi. Penelitian ini juga unik karena banyak orang yang menjadi penggemar anime, namun sedikit penelitian yang membahas dampaknya pada komunikasi interpersonal. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas kepopuleran anime di Indonesia. Mengacu pada hal tersebut, maka peneliti ingin meneliti mengenai **“Pola Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime Di Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka fokus penelitian yang akan dibahas dan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pola komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember?

2. Bagaimana peran anime sebagai media yang dipilih mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dalam membentuk pola komunikasi interpersonal?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran yang menjelaskan tentang arah yang akan di tuju dalam melakukan penelitian.¹³ Adapun tujuan dari penelitian dari proposal skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Untuk mengetahui peran anime sebagai media yang dipilih mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dalam membentuk pola komunikasi interpersonal.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari dua manfaat, yakni manfaat secara Teoritis dan manfaat secara praktis sebagai berikut:

¹³Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN JEMBER PRESS, 2020), 45.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sedikit kontribusi yang positif dalam ilmu komunikasi penyiaran islam. Serta menambah pengetahuan dan wawasan keilmuan terkait pola komunikasi interpersonal terhadap anak yang mengalami ketergantungan anime.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan mengenai ilmu komunikasi, untuk memperluas pengetahuan tentang ketergantungan anime. Penelitian ini juga dilakukan untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Dakwah Uin Khas Jember.

b. Bagi yang Diteliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bentuk pemahaman terhadap anak yang mengalami ketergantungan anime. nantinya, pemahaman ini dapat digunakan menjadi acuan untuk bersikap dan berperilaku lebih baik lagi.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pola komunikasi interpersonal terhadap anak yang mengalami ketergantungan anime, dan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini agar anak lebih bisa

memanfaatkan penggunaan teknologi dengan bijaksana terutama dalam menonton anime, dan dapat memudahkan anak dalam proses pertumbuhannya seperti berinteraksi sosial.

E. Definisi Istilah

Bertujuan untuk memudahkan dalam menyampaikan makna agar tidak terjadi kesalahan dalam pemaknaan, maka peneliti menjelaskan melalui definisi istilah. Beberapa definisi istilah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pola Komunikasi

Pola komunikasi adalah cara yang digunakan individu maupun kelompok untuk bertukar informasi ataupun pesan dalam proses komunikasi.

2. Komunikasi

Komunikasi adalah proses pertukaran informasi, gagasan maupun pesan antar individu atau kelompok dengan berbagai macam cara verbal maupun nonverbal.

3. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi, gagasan, maupun pesan antar dua yang memiliki hubungan personal dan saling mempengaruhi dalam interaksi secara langsung.

4. Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang menempuh pendidikan dan terdaftar secara aktif secara akademik di perguruan tinggi, baik universitas, institut, sekolah tinggi, dan politeknik.

5. Penggemar

Penggemar adalah orang yang memiliki minat maupun kegemaran sehingga menimbulkan ketertarikan yang kuat dan mendalam pada sesuatu.

6. Anime

Anime adalah animasi yang berasal dari Negara Jepang yang sangat terkenal dan menyebar di seluruh dunia dengan ciri-ciri gambar warna-warni disertai tokoh-tokohnya dan tokoh-tokoh tersebut memiliki keberagaman karakter mulai antagonis, protagonis, dan figuran.

F. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini disusun secara runtut dengan mengikuti sistematika penulisan yang terstruktur dan jelas. Tujuannya adalah untuk mempermudah pembaca dalam memahami serta mengenali setiap bagian dari isi penelitian secara berurutan titik adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I, merupakan bagian pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian koman manfaat penelitian, definisi istilah, serta sistematika penulisan.

BAB II, semua tinjauan pustaka yang terdiri atas kajian terhadap penelitian terdahulu dan landasan teori titik penelitian terdahulu digunakan sebagai pembandingan dan untuk menunjukkan keaslian penelitian ini, sedangkan landasan teori berisi teori-teori yang relevan dan mendukung pelaksanaan penelitian.

BAB III, membahas metode penelitian yang mencakup pendekatan dan jenis penelitian lokasi penelitian, subjek penelitian teknik pengumpulan data, teknik analisis data, validitas data, serta tahapan pelaksanaan penelitian.

BAB IV, berisi hasil penelitian dan pembahasannya yang meliputi deskripsi objek penelitian penyajian serta analisis data, dan penjabaran hasil temuan penelitian.

BAB V, merupakan penutup yang memuat kesimpulan sebagai rangkuman hasil penelitian dan saran-saran yang diajukan berdasarkan temuan. Di bagian akhir, disertakan pula daftar pustaka dan lampiran lampiran sebagai pendukung data dalam penelitian ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah bagian untuk menyajikan hasil dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian. Hasil dari penelitian sebelumnya diringkas, dijabarkan secara deskripsi dan disusun dalam bentuk tabel. Penelitian terdahulu digunakan untuk menyatakan orisinilitas dan oerbedaan yang dimiliki dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti¹⁴. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan sesuai dengan topik penelitian ini, diantaranya:

1. Ajeng Safitri, Nur Firiwana, berbentuk jurnal dengan judul “Peran Komunikasi Interpersonal Terhadap Kerjasama Team Mahasiswa KKN”. Hasil dari penelitian ini adalah komunikasi interpersonal tidak berpengaruh signifikan terhadap kerja sama tim pada mahasiswa KKN UMRI. Hal ini mungkin disebabkan oleh durasi KKN yang singkat (14 hari) dan ketergantungan pada komunikasi *online*, sehingga sulit membangun keterbukaan dan kepercayaan antar anggota kelompok. Penelitian selanjutnya perlu mempertimbangkan aspek-aspek ini untuk memahami kerja sama tim yang efektif¹⁵.

¹⁴Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2021), 46.

¹⁵Ajeng Safitri dan Nur Fitriyahk, “*Peran Komunikasi Interpersonal Terhadap Kerjasama Team Mahasiswa KKN*”. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*. Vol.4, No.2, (Februari 2021), 101.

2. Alda Juwita, Muhammad Alfikri, Aulia Kamal, berupa jurnal dengan judul “Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu *Game Online* Di Kota Tanjung Balai”. Hasil dari penelitian ini adalah Penelitian ini menemukan bahwa komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di Kota Tanjungbalai memiliki beberapa aspek penting. Pertama, proses komunikasi menggunakan model dua arah, yaitu orang tua menyampaikan pesan dan anak merespons. Kedua, hambatan komunikasi yang dihadapi adalah hambatan personal, seperti bahasa dan simbol. Ketiga, bentuk komunikasi yang digunakan adalah verbal dan nonverbal, seperti percakapan, gerakan tubuh, kontak mata, ekspresi wajah, dan intonasi suara¹⁶.
3. Cindy Ekklesia Manalu, berupa skripsi dengan judul “Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime Jujutsu Kaisen Di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area”. Hasil dari penelitian ini adalah mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area, khususnya penggemar anime Jujutsu Kaisen, telah menerapkan teori efektivitas komunikasi interpersonal Devito dengan baik. Mereka menunjukkan keterbukaan, empati, sikap positif, dan kesetaraan dalam interaksi, sehingga memperkuat hubungan interpersonal di lingkungan

¹⁶Alda Juwita, dkk, “*Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai*”.Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan. Vol.1, No.12, (2022), 2779.

kampus. Komunikasi efektif ini terwujud dalam bentuk dukungan, berbagi cerita, dan penerimaan tanpa diskriminasi¹⁷.

4. Nilam Nurhasanah, berupa skripsi dengan judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pekanbaru Penganut Gaya Hidup JOMO (*Joy of Missing Out*)”. Hasil dari penelitian ini adalah Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu berbagi pengalaman mereka secara terbuka karena percaya pada peneliti. Peneliti juga berhasil memahami pengalaman yang diceritakan oleh informan. Dalam komunikasi interpersonal, informan memberikan dukungan dengan meminimalkan gangguan dan menunjukkan perasaan positif untuk mengajak orang lain bergabung. Dalam hal nonverbal, informan memiliki gaya berpakaian yang berbeda dengan mahasiswa FOMO, dengan lebih mengutamakan kenyamanan daripada estetika. Mereka juga cenderung menahan perasaan negatif ketika teman tidak membantu dan memilih untuk menyelesaikan tugas sendiri¹⁸.
5. Putri Indah Radiani, Khususiyah, Atrup, berbentuk jurnal dengan judul “Dampak Kecanduan Genre *Boy’s Love* Terhadap Prilaku Remaja Generasi Z Di Era Digital”. Hasil dari penelitian ini adalah remaja Generasi Z cenderung menjadi fujoshi karena eksplorasi pribadi atau rekomendasi teman, dengan media online sebagai sarana utama. Mereka mengakses konten secara strategis

¹⁷Cindy Ekkleksia Manalu, “*Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime Jujutsu Kaisen Di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area*”, (Skripsi: 2024).

¹⁸Serly Farera, “*Pengaruh Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Kelas XI SMA Negeri Tapung Hulu*”, (Skripsi: 2024).

di waktu privat dan berinteraksi melalui platform virtual dan game untuk memperkuat hubungan emosional dengan genre BL. Beberapa fujoshi mengalami perubahan orientasi seksual, kesulitan membedakan kenyataan dan fiksi, serta kecanduan. Fenomena ini dipengaruhi oleh lingkungan digital, kurangnya kontrol keluarga, dan daya tarik unik genre BL. Edukasi dan kontrol diperlukan untuk mengurangi dampak negatif.¹⁹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹⁹Putri Indah Ramadiani, dkk, “Dampak Kecanduan Genre Boy’s Love Terhadap Perilaku Remaja Generasi Z DI Era Digital”. *Cerdikia: Jurnal Imiah Indonesia*. Vol. 5, No. 2, (Februari 2025), 853.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Ajeng Safitri, Nur Firiwana (2021)	Peran Komunikasi Interpersonal Terhadap Kerjasama Team Mahasiswa KKN	a. Teknik pemilihan subjek penelitian b. Salah satu objek penelitian	a. Subjek penelitian yang digunakan b. Lokasi penelitian yang digunakan c. Metode penelitian yang digunakan (kuantitatif)
2	Alda Juwita, Muhammad Alfikri, Aulia Kamal (2022)	Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu <i>Game Online</i> Di Kota Tanjung Balai	a. Metode penelitian yang digunakan (deskriptif kualitatif) b. Objek penelitian yang digunakan c. Teknik penentuan subjek penelitian	a. Lokasi penelitian yang digunakan b. Subjek penelitian yang digunakan
3	Cindy Ekklesia Manalu (2024)	Komunikasi Interpersonal Mahasiswa	a. Metode penelitian yang	a. Lokasi penelitian yang

		Penggemar Anime Jujutsu Kaisen Di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area	digunakan (kualitatif) b. Salah satu objek penelitian yang digunakan	digunakan b. Subjek penelitian yang digunakan c. Salah satu objek penelitian yang digunakan berbeda
4	Nilam Nurhasanah (2024)	Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pekanbaru Penganut Gaya Hidup JOMO (<i>Joy of Missing Out</i>)	a. Metode penelitian yang digunakan (Kualitatif) b. Salah satu objek penelitian yang digunakan	a. Lokasi penelitian b. Salah satu objek penelitian yang digunakan c. Pendekatan penelitian yang digunakan (fenomenologi) d. Subjek penelitian
5	Putri Indah Radiani, Khususiyah, Atrup (2025)	Dampak Kecanduan Genre <i>Boy's Love</i> Terhadap Prilaku Remaja Generasi Z Di Era Digital	a. Metode penelitian (Kualitatif) b. Salah satu Objek penelitian yang digunakan c. Teknik pemilihan sunjek	a. Pendekatan yang digunakan (Studi kasus) b. Teknik pengumpulan data (Observasi partisipasif) c. Subjek penelitian

			penelitian (<i>Purposive sampling</i>)	d. Lokasi penelitian
--	--	--	---	-------------------------

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu dalam hal subjek, lokasi, dan teori yang digunakan, sehingga menghasilkan temuan yang berbeda pula.

B. Kajian Teori

Kajian teori adalah analisis mendalam tentang teori yang digunakan dalam penelitian. Bagian ini bertujuan untuk menjelaskan teori yang digunakan secara rinci dan mendetail, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang teori tersebut. Dengan demikian, kajian teori menjadi landasan penting untuk memahami dan memecahkan masalah penelitian sesuai dengan judul, fokus, dan tujuan yang telah ditentukan²⁰.

1. Pola Komunikasi

a. Pengertian Pola Komunikasi

Menurut Djamarah pola Komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang maupun lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang disampaikan dalam tersampaikan dan dipahami²¹.

²⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 46.

²¹Muh.Ridwan Yunus, dkk, “*Pola Komunikasi Antar Pimpinan Dan Karyawan Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Pada PT Wapoga Mutiara Industri*”. Copi Susu: Jurnal Komunikasi, Politik dan Sosiologi. Vol. 3, No. 2, (September 2021), 5.

Effendy mendefinisikan pola komunikasi adalah suatu proses yang disusun untuk mempresentasikan atau menggambarkan keadaan sebenarnya pada suatu hubungan unsur-unsur yang terlibat dan keberlangsungannya sehingga memudahkan pemikiran secara sistematis dan logis. Sementara itu, Andre memaparkan bahwa pengertian pola komunikasi merupakan suatu sistem penghimpun antar anggota dalam suatu kelompok organisasi menjadi satu kesatuan yang mampu membentuk pola interaksi sesama anggota organisasi²².

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai definisi pola komunikasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi adalah bentuk pola hubungan dua orang ataupun lebih dalam kegiatan pengiriman dan penerimaan pesan sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami.

b. Macam-Macam Pola Komunikasi

Menurut Joseph Devito pola komunikasi terbagi menjadi empat macam yaitu *equality pattern*, *balance split pattern*, *unbalance split pattern*, dan *monopoly split pattern*²³.

Berikut merupakan penjelasan macam-macam pola komunikasi berdasarkan empat pola komunikasi menurut Joseph Devito, yaitu:

²²Elfrida Sentya Siburian, dkk, "Pola Komunikasi gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) Dalam Meningkatkan Nasionalisme Mahasiswa Di Kota Samarinda". *Innovative: Journal of Social Science Research*. Vol. 3, No. 4, (2023), 7-8.

²³Julia Jalil, dkk, "Pola Komunikasi Interpersonal Pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan". *Jurnal Komunikasi dan Organisasi*. Vol. 7, No. 1, (Februari 2025), 30.

1) Pola Setara (*Equality Pattern*)

Pada pola ini setiap individu berbagi hak yang sama dalam kesempatan berkomunikasi. Peran setiap individu dijalankan secara merata. Pada pola ini komunikasi berjalan dengan jujur, terbuka, langsung dan bebas dari pembagian kekuasaan. Setiap individu memiliki hak yang sama dalam proses pengambilan keputusan, atau setara.

2) Pola Seimbang Terbelah (*Balance Split Pattern*)

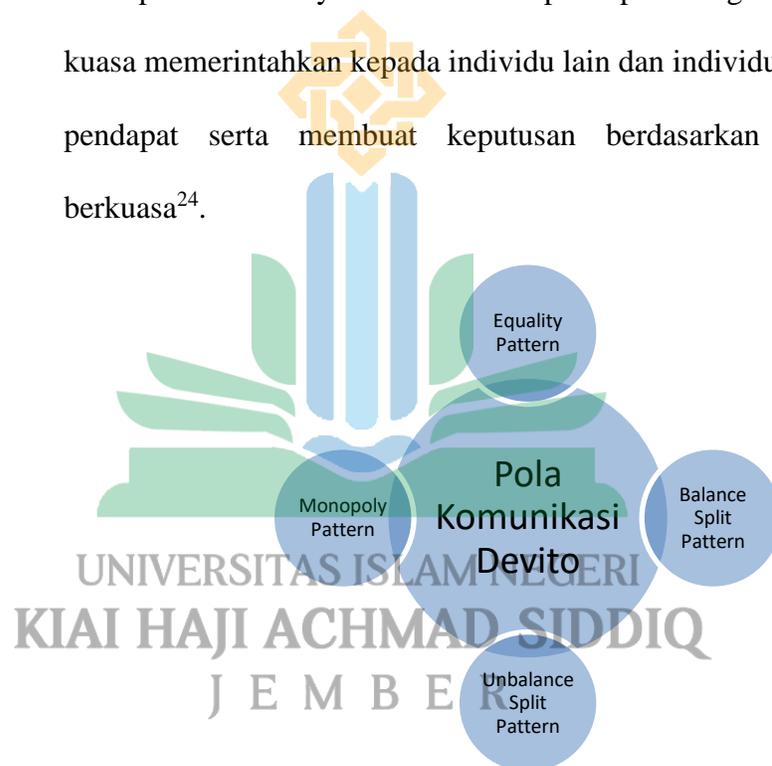
Pola seimbang terbelah memiliki persamaan hubungan yang tetap terjaga. Namun setiap individu memiliki kendali atau kekuasaan atas bidangnya masing-masing dan dianggap sebagai ahli dalam bidang yang berbeda.

3) Pola Tak Seimbang Terbelah (*Unbalanced Split Pattern*)

Pada pola ini satu individu mendominasi, yang dianggap sebagai ahli lebih dari yang lainnya. Salah satu individu memegang kontrol, salah satu individu ini biasanya memiliki kecerdasan intelektual lebih tinggi, lebih bijaksana atau berprestasi tinggi. Individu lainnya berkompensasi dengan cara tunduk pada individu yang berkuasa, dan membiarkan individu yang berkuasa mendominasi untuk memenangkan argumen, ide, komunikasi, dan pengambilan keputusan.

4) Pola Monopoli (*Monopoly Pattern*)

Pola monopoli merupakan pandangan salah satu individu sebagai pemegang kekuasaan. Salah satu individu ini bersifat memberi perintah dari pada berkomunikasi. Salah satu individu ini memiliki hak penuh dalam pengambilan keputusan, sehingga jarang bahkan tidak pernah bertanya atau meminta pendapat orang lain. Pemegang kuasa memerintahkan kepada individu lain dan individu lain meminta pendapat serta membuat keputusan berdasarkan orang yang berkuasa²⁴.



Gambar 2.1
Bagan Pola Komunikasi Devito
(Sumber: Analisis Devito)

²⁴Aulia Ighmatur Risky, dkk, “*Pola Komunikasi Laki-Laki dan Perempuan Dalam Tradisi Kaaro Suku Tengger*”. *Dawatuna: Journal Of Communication and Islamic Broadcassting*. Vol. 2, No. 1, (2024). 32-33.

2. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses interaksi sosial yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui komunikasi, individu dapat menjalin hubungan dengan lingkungan sekitar serta menyampaikan ide, harapan, dan pesan kepada orang lain. Edward de Bono menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses pengiriman pesan menggunakan simbol-simbol tertentu yang memiliki makna baik secara langsung maupun tidak langsung dengan tujuan menyampaikan informasi dan amanah kepada penerima pesan.

Sementara itu, Thomas M. Scheidel berpendapat bahwasanya pada umumnya manusia berkomunikasi untuk mengekspresikan serta memperkuat identitas diri, membangun relasi sosial dengan orang lain dan mempengaruhi pernyataan, perasaan, serta perilaku orang lain agar sesuai dengan harapan mereka²⁵.

b. Fungsi dan Unsur Komunikasi

Pada bukunya *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Deddy Mulyana mengadopsi pemikiran dari William I. Gordon mengenai fungsi dan unsur komunikasi yang dikelompokkan menjadi empat, yaitu fungsi sosial dari

²⁵H.A.W. Widjaja, *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*, (Jakarta, PT. Rineka Cipta, 2000). 13-14.

komunikasi, fungsi ekspresif dari komunikasi, fungsi ritual dari komunikasi, dan fungsi instrumental dari komunikasi²⁶.

Agar komunikasi berlangsung secara efektif, maka diperlukan keterlibatan unsur-unsur penting dalam proses komunikasi. Unsur-unsur tersebut meliputi::

- 1) Komunikator, adalah pemegang peran utama dalam proses komunikasi karena keberhasilan penyampaian pesan tergantung pada cara berkomunikasi titik pemahaman bersama atau kesamaan makna sangat dipengaruhi oleh komunikator. Oleh sebab itu, seorang komunikator idealnya memiliki syarat-syarat tertentu seperti kredibilitas tinggi di mata komunikan kemampuan komunikasi yang baik wawasan yang luas, sikap yang tepat, serta daya tarik yang mampu mempengaruhi pengetahuan atau sikap komunikan²⁷.
- 2) Pesan, merupakan informasi yang disampaikan kepada penerima titik pesan ini bisa berbentuk verbal maupun nonverbal, dan kelompokkan menjadi pesan yang bersifat informatif, persuasif, atau koersif.
- 3) Media, merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan, serta sebaliknya.

²⁶Ngalimun S,pd. M,pd. M.I.Kom, *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis* (Yogyakarta, 2017), 30.

²⁷Effendi, *Kepemimpinan dan Komunikasi*, (Yogyakarta, Al-Amin Press, 1996), 59.

- 4) Penerima atau komunikan, merupakan individu atau kelompok yang menjadi target dari pesan yang disampaikan. Peran penerima sangat penting karena tanpa penerimaan pesan yang tepat, proses komunikasi dapat mengalami hambatan yang menuntut perubahan dalam elemen seperti sumber, isi pesan, atau saluran komunikasi²⁸.
- 5) Efek, merupakan dampak atau hasil dari komunikasi, baik berupa perubahan maupun penguatan dalam hal pengetahuan, sikap, atau perilaku pada diri komunikan setelah menerima pesan.

c. Jenis-Jenis Komunikasi

Rahmad menyebutkan terdapat empat bentuk atau jenis komunikasi, diantaranya:

- 1) Komunikasi intrapersonal, Komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi yang terjadi antara individu yang berhadapan langsung, di mana setiap partisipan dapat secara langsung menangkap tangkapan lawan bicara, baik melalui ucapan maupun gerak tubuh.
- 2) Komunikasi interpersonal, merujuk pada proses saling bertukar makna antar dua orang atau lebih yang terlibat dalam interaksi komunikasi secara langsung.

²⁸Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2018),

- 3) Komunikasi kelompok adalah bentuk interaksi yang melibatkan tiga atau lebih dengan tujuan mencapai pemahaman atau pencapaian tertentu secara bersama-sama.
- 4) Komunikasi massa adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan melalui media massa untuk menjangkau audiens yang luas dan tersebar²⁹.

3. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah interpersonal merujuk pada hubungan antara individu. Komunikasi interpersonal, yang juga dikenal sebagai komunikasi antar pribadi, merupakan bentuk komunikasi yang terjadi antar dua orang. Menurut Deddy Mulyana, menyatakan bahwa komunikasi ini dianggap paling efektif dalam mempengaruhi sikap seseorang dibandingkan jenis komunikasi lainnya. Hal ini karena komunikasi antar personal berlangsung secara langsung dan tatap muka, sehingga umpan balik atau feedback dapat diperoleh secara instan.

Sementara itu, menurut Effendy, komunikasi interpersonal biasanya terjadi dalam bentuk dialog antar individu titik semakin tinggi tingkat interaksi antar personal seseorang, semakin besar pula perhatian individu

²⁹Eva Patriana, “Komunikasi Interpersonal Yang Berlangsung Antara Pembimbing Kemasyarakatan dan Keluarga Anak Pelaku Pidana di Bapas Surakarta”. Jurnal Pedesaan dan Perkembangan. Vol 5, No 2, (Agustus 2014). 10.

tersebut terhadap lawan bicara berkomunikasi, jika individu memiliki intensitas interaksi sosial yang kecil maka semakin kecil perhatian individu terhadap orang lain komunikasi interpersonal dapat menunjukkan bahwa individu menunjukkan seberapa jauh perhatian individu diberikan.

Menurut Pace dan Faules, komunikasi antarpribadi adalah bentuk interaksi secara langsung yang terjadi secara tatap muka antara dua individu atau lebih, yang dinilai lebih efektif dalam memengaruhi pandangan, sikap, maupun perilaku seseorang. Efektivitas ini disebabkan oleh sifat komunikasinya yang bersifat dialogis dan berlangsung dua arah. Komunikator dapat langsung mengetahui respon dari komunikan pada saat itu juga, sehingga komunikator dapat menilai pesan yang disampaikan diterima atau ditolak.

Melalui berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses interaksi antar pengirim dan penerima pesan yang melibatkan minimal dua orang dalam suasana dialog yang terbuka, jujur, dan hangat³⁰.

b. Aspek-Aspek Komunikasi Interpersonal

Menurut Joseph A.Devito komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh beberapa aspek-aspek penting dalam membentuk dan menjalankan proses komunikasi itu sendiri. Aspek-Aspek tersebut meliputi:

³⁰Siti Salwa Ratu Ghaita, “*Komunikasi Interpersonal Antara Orangtua Dan Anak Pasca perceraian (Studi Kasus Di Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin)*”. Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 3, No. 1. (Mei 2020), 30.

1) Keterbukaan (*Openness*)

Keterbukaan dalam komunikasi melibatkan kemampuan untuk menanggapi informasi dengan positif dan berbagi dengan orang lain secara selektif. Ini berarti bersikap jujur dan transparan dalam berbagi informasi yang relevan, tanpa harus mengungkapkan segala hal. Komunikator yang terbuka menunjukkan sikap yang santai dan responsif, memungkinkan pertukaran ide dan emosi secara jujur dan konstruktif.

2) Empati (*Empathy*)

Empati adalah kemampuan untuk memahami perasaan orang lain dari perspektif mereka, yang melibatkan perasaan yang lebih dalam dan lebih personal dibandingkan dengan simpati. Individu yang empatik dapat mengkomunikasikan pemahaman tersebut secara efektif, baik melalui kata-kata maupun isyarat nonverbal, sehingga menciptakan ikatan yang lebih kuat dan mendalam dengan orang lain.

3) Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Sikap positif dan deskriptif dalam komunikasi dapat menciptakan suasana yang kondusif dan mendukung, sehingga memfasilitasi keberhasilan interaksi. Menunjukkan sikap yang positif dan deskriptif, individu dapat membuat orang lain merasa nyaman,

didukung, dan dihargai, yang merupakan elemen penting untuk mencapai komunikasi yang efektif dan produktif.

4) Sikap Positif (*Positiveness*)

Sikap positif dan merasa nyaman dengan diri sendiri, hal ini dapat memotivasi orang lain untuk berpartisipasi lebih aktif dalam interaksi. Dengan demikian, terciptalah lingkungan komunikasi yang menyenangkan dan mendukung, yang pada akhirnya akan memperkuat hubungan antarindividu dan memfasilitasi kerja sama yang lebih efektif.

5) Kesetaraan (*Equality*)

Komunikasi yang efektif memerlukan adanya saling menghargai dan menghormati antara kedua belah pihak, sehingga menciptakan suasana yang setara dan mendukung. Dalam suasana seperti ini, pertukaran ide dan pandangan dapat berlangsung secara terbuka dan konstruktif, membuat individu merasa dihargai dan diterima tanpa syarat, sehingga meningkatkan kualitas hubungan dan efektivitas komunikasi³¹.

c. Faktor Pendukung dan Penghambat Komunikasi Interpersonal

Menurut Suranto A.W, setiap kegiatan manusia, termasuk komunikasi, didorong oleh faktor-faktor tertentu yang memotivasi individu

³¹Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik*. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

untuk melakukan tindakan tersebut. Dalam konteks komunikasi interpersonal, faktor-faktor ini mendorong individu untuk berinteraksi langsung dan tatap muka dengan orang lain, sehingga memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan pengalaman yang lebih efektif.

Berikut ini merupakan faktor pendukung komunikasi interpersonal, sebagai berikut:

- 1) Manusia memerlukan interaksi dengan orang lain untuk saling melengkapi kekurangan dan berbagi kebahagiaan, sehingga menciptakan kehidupan yang lebih seimbang dan bermakna.
- 2) Individu memiliki keinginan untuk terlibat dalam proses perubahan dan perkembangan, baik secara personal maupun kolektif, untuk mencapai tujuan dan meningkatkan kualitas hidup.
- 3) Manusia ingin berinteraksi dengan orang lain di masa kini, memahami pengalaman masa lalu, dan mengantisipasi masa depan, sehingga dapat membuat keputusan yang lebih bijak dan efektif.
- 4) Individu memiliki keinginan untuk menciptakan hubungan baru yang bermakna dan memperluas jaringan sosial, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup dan mencapai tujuan bersama.

Berikut ini merupakan faktor penghambat komunikasi interpersonal, sebagai berikut:

- 1) Kegagalan komunikasi dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kredibilitas komunikator yang rendah, kurangnya pemahaman

tentang latar belakang sosial dan budaya komunikan, serta karakteristik komunikan yang tidak dipahami dengan baik.

- 2) Prasangka negatif dan sikap apatis dapat menghambat komunikasi yang efektif, sehingga penting untuk menghindari prasangka dan membangun hubungan yang positif antara pihak-pihak yang terlibat.
- 3) Komunikasi yang efektif juga memerlukan penggunaan media yang tepat, bahasa yang sama, dan kesempatan bagi komunikan untuk meminta penjelasan dan berinteraksi dengan komunikator.
- 4) Perbedaan persepsi antara komunikator dan komunikan dapat mempengaruhi keberhasilan komunikasi, sehingga penting untuk memastikan bahwa pesan yang dikirimkan dipahami dengan benar oleh komunikan³².

4. Teori *Use And Gratification*

Teori *use and gratification* dikemukakan oleh tiga ilmuwan yakni Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gureitch yang didasari karena adanya fenomena bahwa manusia memiliki hasrat yang dipengaruhi secara faktor psikologis dan sosial untuk memilih apa yang mereka inginkan dari adanya terpaan media. Sudut pandang yang digunakan pada teori ini lebih melihat

³²Nurlaelah Syarif. “Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Ineterpersonal Siswa SMK TI Airlangga Samarinda”. Ejournal Ilmu Komunikasi, (2015). Vol.3, No.2. 217. Diakses pada [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/05/LALA%20JURNAL1%20\(05-21-15-03-35-25\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/05/LALA%20JURNAL1%20(05-21-15-03-35-25).pdf)

kepada alasan mengapa khalayak memilih sesuatu hal untuk kebutuhan, memenuhi kepuasan dan hasrat mereka³³.

Teori *uses and gratification* adalah pendekatan yang memahami bagaimana seseorang menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasannya. Teori *uses and gratification* mempertanyakan bagaimana seseorang memanfaatkan media untuk memuaskan kebutuhan mereka, bukan hanya sekedar terpapar media. Palmgreen memaparkan bahwa penggunaan media oleh individu didasarkan pada kepercayaan dan penilaian mereka bahwa media tersebut dapat memenuhi kebutuhan mereka. Hal ini dapat disimpulkan bahwa, individu menggunakan media dikarenakan mereka percaya dan mengevaluasi bahwa media tersebut dapat memberikan manfaat dan kepuasan bagi mereka³⁴.

Teori *uses and gratification* adalah teori yang mengukur tingkat kepuasan penggunaan media dengan memahami bagaimana individu secara aktif memilih media yang berguna untuk memenuhi kebutuhan mereka. Terdapat tiga komponen utama dalam teori *uses and gratification*, yaitu:

- 1) Kognitif, merupakan kebutuhan untuk memperoleh informasi, pengetahuan, dan pemahaman tentang lingkungan dan dunia, seperti mencari informasi di internet.

³³Hans Karunia H, dkk, “Fenomena Penggunaan Media Sosial: Studi Pada Teori Uses And Gratification”. Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis. Vol.3, No.1, (Januari 2021), 92. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>.

³⁴Meisi Isnaini, dkk, “Pendekatan Use And Gratification Theory Pada Penerapan Tknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar”. Journal of Education. Vol.05, No.04, (Mei 2023), 13648. <http://jonedu.org/index.php/joe>.

- 2) Afektif, merupakan kebutuhan untuk memperoleh pengalaman yang menyenangkan, estetis, dan memenuhi kebutuhan emosional.
- 3) Sosial, merupakan kebutuhan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarga, teman, dan masyarakat melalui media sosial³⁵.

5. Penggemar Anime

Istilah penggemar digunakan untuk memberikan penggambaran individu yang menyukai atau mengabdikan diri pada aktivitas atau subjek tertentu, seperti fiksi ilmiah, tim olahraga, atau fantasi. Penggemar berinteraksi dengan objek yang mereka gemari³⁶. Menurut Wardani dan Kusuma, penggemar (fans) adalah individu yang menyukai, memiliki kesenangan atau antusiasme terhadap suatu objek³⁷.

Penggemar anime adalah individu yang memiliki ketertarikan, minat, dan antusias yang sangat mendalam pada anime, mulai dari menonton, mengoleksi, membicarakan atau mendiskusikan anime, ataupun ikut terlibat dalam komunitas yang berkaitan dengan anime. Penggemar anime memiliki banyak sebutan di Indonesia maupun di mancanegara. Pertama, *newbie* adalah sebutan bagi penggemar anime pemula yang hanya mengetahui anime lewat televisi maupun membaca manga. Kedua, *anime lovers* adalah

³⁵Meisi Isnaini, dkk, "Pendekatan Use And Gratification Theory Pada Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar". Journal of Education. Vol.05, No.04, (Mei 2023), 13648. <http://jonedu.org/index.php/joe>.

³⁶Fikrisya Ariyani Iskandar, dkk, "Perilaku Informasi Penggemar Grup K-Pop NCT Dream Di Media Sosial Twitter". Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi. Vol. 20, No.1, (Juni 2024), 62. Vol. 20, No. 1, Juni 2024, Hal. 62-74 <https://doi.org/10.22146/bip.v19i1.7130>.

³⁷Salsabela, dkk, "Kebijaksanaan dan Fanatisme Pada Penggemar K-pop". Journal Cognicia. Vol. 10, No.1, (2022), 42. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia>.

penggemar anime yang mengetahui dan menonton banyak jenis anime. Ketiga, *otaku* adalah penggemar berat anime atau manga. Keempat, *otamega* adalah penggemar anime yang kebanyakan mereka berkacamata karena terlalu sering membaca dan menonton anime. Kelima, *nijikon* adalah penggemar anime yang memiliki gejala terobsesi dengan wujud anime atau manga yang disukai hingga berandai-andai (halu) menjadi anime. Keenam, *hikkomori* adalah penggemar anime yang mengisolasi diri dari lingkungannya, yang sangat anti bersosialisasi dengan lingkungannya, mereka hanya menghabiskan waktu untuk menonton dan membaca anime³⁸.

6. Anime

a. Pengertian Anime

Anime merupakan sebutan *animation* bagi orang Jepang, hal ini memudahkan orang Jepang dalam membahas tentang *animation*. Sedangkan *animation* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga nampak dilayar menjadi bergerak. Ada salah satu pengertian animasi dalam bahasa Indonesia seperti yang diungkapkan Vaughan dalam Ni Wayan Eka Putri Suantari bahwa animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi

³⁸Toi Yamane, "Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia". Jurnal Ayumi, Vol. 7, No. 1, (Maret 2020), 71. <http://dx.doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>.

hidup, ia juga menyatakan pembuatan animasi terbentuk dari perubahan visual secara terus-menerus³⁹.

Sedangkan menurut Zeembry pengertian animasi sendiri lebih merujuk kepada pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap *frame*, kemudian dijalankan rangkaian *frame* tersebut menjadi sebuah *motion* atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film⁴⁰.

Kata *anime* biasanya muncul dengan bentuk tulisan tiga karakter katanaka *a, ni, me* yang biasanya dicirikan dengan gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditunjukkan diberbagai jenis penonton *anime*. *Anime* merupakan kartun animasi jepang yang diadaptasi dari manga (komik jepang)⁴¹.

Anime adalah sebuah bentuk animasi yang berasal dari Jepang, yang dikenal dengan gaya gambar yang berwarna dan karakter yang unik. Anime seringkali memiliki alur cerita yang menarik, setting latar waktu dan tempat yang beragam, serta karakter yang memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Hal ini membuat anime menjadi sangat populer di kalangan remaja dan dewasa muda, yang menyukai gaya visual dan cerita yang menarik. Banyak anime yang diadaptasi dari cerita manga dan novel, sehingga memungkinkan penggemar untuk menikmati cerita yang sama dalam bentuk yang berbeda. Dengan demikian, anime telah menjadi bagian

³⁹Ni Wayan Putri Suantari, Ebook : *Dunia Animasi*, (Denpasar Timur, Miiia Art, 2016), 21.

⁴⁰Ni Wayan Putri Suantari, Ebook : *Dunia Animasi*, (Denpasar Timur, Miiia Art, 2016), 21.

⁴¹Ranang A.S, *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*, (Jakarta, Indeks, 2010), 241.

penting dari budaya populer Jepang dan telah menyebar ke seluruh dunia, menarik perhatian banyak penggemar dengan gaya dan ceritanya yang unik⁴².

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan animasi yang berasal dari Jepang, yang mencakup berbagai bentuk seperti film, serial televisi, dan video pendek. Menurut Napier, anime memiliki gaya seni yang unik dan khas, yang ditandai dengan karakter yang memiliki mata besar, rambut yang berwarna-warni, dan ekspresi wajah yang dramatis, seperti yang dijelaskan oleh Steinberg. Anime juga menawarkan berbagai genre, mulai dari aksi dan petualangan hingga drama, komedi, fantasi, dan fiksi ilmiah, sehingga dapat menarik perhatian berbagai jenis pemirsa.

Selain itu, anime seringkali menggunakan simbolisme dan metafora untuk menyampaikan pesan atau tema tertentu, sehingga tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan ruang untuk refleksi dan interpretasi oleh penonton, seperti yang dikemukakan oleh Clements & McCarthy. Dengan demikian, anime telah menjadi bagian penting dari budaya populer Jepang dan telah menyebar ke seluruh dunia⁴³.

⁴²Hanifah Nurdin, dkk. “Analisis Pesan Dan Dampak Anime Bergenerasi Aksi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh”. Jurnal Ilmu Komunikasi Bulayudha. 2023. Vol.3, No.1. 2.

⁴³Fitri Ifa Gama. “Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang”. Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani. 2024. Vol.4, No.1. 22.

Istilah anime sendiri awalnya digunakan di Jepang untuk merujuk pada semua bentuk animasi di dunia. Namun, seiring waktu, istilah ini telah berkembang dan sekarang digunakan secara global untuk merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang. Menurut John Allen, anime dapat didefinisikan sebagai animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang dibuat dengan teknik tradisional maupun dengan menggunakan teknologi komputer. Anime telah menjadi bagian integral dari budaya Jepang, sama seperti manga, dan telah menyebar ke seluruh dunia sebagai salah satu aspek penting dari kultur Jepang. Dengan demikian, anime telah menjadi simbol budaya Jepang yang unik dan menarik perhatian banyak orang di seluruh dunia⁴⁴.

Adapun orang yang bukan berasal dari negara Jepang mereka disebut sebagai wibu, salah satunya di Indonesia. Wibu sendiri merupakan istilah yang menuju pada seseorang yang bukan berasal dari Jepang dan selalu merasa dirinya orang Jepang atau bahkan lebih mengakui kebudayaan Jepang dari pada kebudayaannya sendiri mulai dari anime, manga sampai bahasa. Singkatnya para wibu bisa dibilang terobsesi dengan segala hal yang berbau Jepang, mereka mencoba bertingkah seperti orang Jepang. Banyak para wibu juga membuat komunitas pecinta anime. Adapun tujuan

⁴⁴I Gusti Bagus Bayu Baruna Ariesta. "Anime Dan Teknologi Animasi". 2020. Jurnal Senada: Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur. Vol.3, No.1. 195.

mendirikan komunitas ialah untuk memudahkan para pecinta anime untuk berinteraksi, membahas anime dengan para pecinta animelainnya⁴⁵.

b. Jenis-Jenis Anime

Secara garis besar, berdasarkan jenis produksinya *anime* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1) Movies

Jenis ini umumnya hanya dijumpai pada teater dan cenderung mewakili *anime* dengan biaya produksi paling tinggi dan juga secara umum merupakan jenis dengan kualitas gambar paling bagus. Terkadang *anime* juga dijumpai di festival film atau festival animasi dan biasanya durasinya lebih pendek dan terkadang rendah biaya produksinya.

2) OVA

OVA atau biasa disebut *Original Vide Animation*. Kadang OVA mirip dengan serial-mini. OVA paling tidak berdurasi 2 episode dan kadang paling banyak mencapai 20 episode. Kebanyakan OVA dirilis dalam bentuk video, tetapi juga di tayangkan di televisi, televisi kabel, televisi satelit. OVA juga dikenal dengan sebutan lain OAV (*Original Animated Video*). Sebagai aturan yang umum, OVA cenderung juga berkualitas gambar yang tinggi mendekati kualitas *movie*.

3) TV Seri

⁴⁵Uliviana Restu Handaningtias, Helmy Agustina, “Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime “. Jurnal Kajian Komunikasi, Vol 5, No 2, Desember (2017), Hal 202-209.

Jenis TV Seri ini ditayangkan di televisi secara terjadwal. Umumnya kualitas *anime* TV Seri lebih rendah dari OVA dan *movie*. Hal ini dikarenakan dana produksi diratakan agar episodenya menjadi banyak ketimbang di fokuskan pada satu film atau serial pendek. Kebanyak TV seri berdurasi 23 menit, dibulatkan menjadi 30 menit apabila ditambahkan dengan iklan-iklan televisi. *Anime* TV Seri biasanya berjalan secara musiman. Satu musim penuh biasanya sebanyak 26 episode atau bisa juga berjalan 13 episode. Sehingga dengan rata-rata kebiasaan itu, kebanyakan *anime* TV seri jumlah episode biasanya merupakan kelipatan dari 13. Tetapi adapula dari OVA yang sepanjang setengah musim seperti *Tenchi Muyo*⁴⁶.

c. Kategori Anime

Anime juga dapat dikategorikan menurut sasaran penontonnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Shoujo* : *Anime* biasanya di kategorikan dengan segmentasi remaja perempuan. Misalnya *Fruits Basket* dan *Cardcaptor Sakura*.
- 2) *Shounen* : *Anime* nya disegmentasikan penonton remaja laki-laki, contohnya *Naruto* dan *Bleach*.
- 3) *Seinen* : biasanya dikategorikan dengan segmentasi penonton dewasa laki-laki, contohnya *oh! My Goddess*.

⁴⁶The Daily Japan, *Sejarah Perkembangan Anime di Jepang*. Diakses pada <http://the-dailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang>, (2 Juni 2022 pukul 20.10 WIB).

- 4) *Josei* : biasanya dikategorikan dengan segmentasi penonton dewasa perempuan, contohnya *Hataraki Man*.
- 5) *Kodomo* : biasanya dikategorikan dengan segmentasi penonton anak-anak atau semua umur, contohnya *Doraemon*, *Chibi Maruko-chan*, *Hamtaro*, dan *Hello Kitty*⁴⁷.

d. Jenis-Jenis Genre Anime

Berdasarkan beberapa genre anime yang telah berkembang sampai saat ini yaitu seperti berikut:

- 1) *Action* : Memfokuskan sajian cerita yang diisi dengan aksi-aksi menarik yang diperkuat oleh teknik bela diri, senjata dalam suatu pertarungan, perang, maupun persaingan fisik dari yang realistik hingga mustahil. Contohnya *Naruto*, *Bleach*, *Samurai X*, *Dragon Ball*, dll.
- 2) *Adventure* : Mengangkat cerita tentang petualangan sang tokoh utama biasanya juga ada aksi-aksi menarik mengiringi kisah-kisah perjalanan tokoh anime nya. Contohnya *Doraemon*, *One Piece*, *Cooking Master Boy*, *Inuyasa*.
- 3) *Comedy* : Berisikan tentang cerita-cerita lucu, dialog atau aksi-aksi kocak para tokoh anime nya, tak jarang anime ini sering membuat penontonnya terhibur dan tertawa geli. Contohnya *Crayon Sinchan*, *Tensei Bakabon*, *Makibao*.

⁴⁷The Daily Japan, *Sejarah Perkembangan Anime di Jepang*. <http://the-dailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang>. Pada 02 Juni 2022 pukul 20.10 WIB.

- 4) *Slice of life* : Menampilkan kisah drama kehidupan sehari-hari yang syarat akan makna kehidupan itu sendiri. Sering kali pesan moral atau kata-kata mutiara diselipkan diantara Dialog para tokoh anime diakhir ceritanya. Contohnya Gin no Saji, Clannon.
- 5) *Romance* : Nuansa cerita percintaan yang romantis Layaknya cinta segitiga atau cinta sejoli yang tak pernah terpisahkan. Contohnya Shogatsu Wa Kimi no Uso, Ishuukan Freand.
- 6) *Horror* : Menceritakan kisah-kisah menegangkan, menyeramkan, dan mengerikan. Contohnya Ghost Haunt, Ghost at School, Blood-C.
- 7) *Sciance Fiction* : Dibuat berdasarkan khayalan sang animator mengenai fiksi ilmiah dengan Menggabungkan ilmu pengetahuan dan Teknologi yang sedang berkembang Atau yang akan muncul dimasa depan. Contohnya Gundam Series, Guren Lagan, Code Geas.
- 8) *Bishoujo* : Identik dengan sekelompok tokoh-tokoh perempuan Cantik sebagai karakter yang mendominasi cerita. Kisah yang disajikan bisa Bermacam-macam dapat bisa kisah romantis, Petualangan, aksi pertarungan dll. Contohnya Shailormoon, Cunibyو.
- 9) *Bishounen* : Kebalikan dari Bishoujo tokoh identik dengan laki-laki. Contohnya Hanayori Dango, Fruit Basket dll.
- 10) *Yuri* : Bersajikan konten-konten yang menjurus Pada kisah cinta antar sesama tokoh wanita. Contohnya Yuru Yuri, Strawberry Panic.

- 11) *Yaoi* : Bersajikan konten-konten yang menjurus Pada kisah cinta antar sesama tokoh Pria. Contohnya *Koisuru Boku* , *Kirepapa*.
- 12) *Mecha* : Berisikan tentang cerita dengan Karakter-karakter yang didominasi robot-robot. Contohnya *Gundam series*, *Full Metal Panic*.
- 13) *Harem* : Penyajian cerita lebih fokus kepada Tokoh utama laki-laki yang dikelilingi oleh banyak perempuan, begitupun sebaliknya. Contohnya *Amagami SS*, *Ichigo 100*.
- 14) *Fantasy* : Para karakternya digambarkan sebagai sosok yang memiliki kekuatan sihir atau supernatural yng dikemas dalam cerita petualangan. Contohnya *Mahou Soujo Negi Magi*, *Magi the Labhyrinth of Magic*.
- 15) *Ecchi* : Konten-kontennya digambarkan secara erotis dan sering menampilkan adegan-adegan yang menjurus kearah seksual Sehingga genre ini di peruntukan bagi penonton dewasa 18 tahun keatas. Contohnya *Kiss X Sis*, *B Gata H Kei*.
- 16) *Hentai* : Konten-kontennya hanya disajikan pada dewasa 18 tahun Sebab dalam anime anime ini tidak ada sensor sama sekali pada adegan-adegan seksual yang ditampilkan. Contohnya *Oppai Life*, *Taboo Charming Mother*.

- 17) *Game based* : Berdasarkan dari suatu permainan dan ceritanya berpusat pada suatu pertandingan dari permainan tersebut. Contohnya Pokemon, Yu-Gi-oh!, Duel Master⁴⁸.



⁴⁸The Daily Japan, *Sejarah Perkembangan Anime di Jepang*. <http://the-dailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang>. Pada 02 Juni 2022 pukul 20.10 WIB.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur kuantifikasi, perhitungan statistik, atau bentuk cara-cara lainnya yang menggunakan ukuran angka. Penelitian kualitatif prinsipnya untuk memahami objek yang diteliti secara mendalam⁴⁹.

Sedangkan pendekatan yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif harus mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau setting sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Kualitatif harus berdasarkan kutipan-kutipan data (fakta) yang diungkap dalam lapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan dalam laporannya, dan penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk menggambarkan dan mengungkapkan, dan menjelaskan⁵⁰.

Pemilihan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif oleh peneliti dikarenakan topik permasalahan yang diteliti membutuhkan interaksi secara langsung secara lebih dekat dengan subjek penelitian, dan penelitian ini membutuhkan penjabaran yang mendetail, dan naratif agar dapat mendapatkan data secara menyeluruh dan lengkap mengenai

⁴⁹Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 4.

⁵⁰Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (CV Jejak, 2018), 11.

topik yang diteliti dengan secara langsung berbaur secara lebih dekat dengan subjek penelitian.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat atau objek yang akan digunakan untuk tempat penelitian dilaksanakan. Lokasi penelitian ini bertempat di Prodi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada kesesuaian dengan fenomena yang diamati dalam konteks penelitian, serta hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan sebelum penelitian lapangan dimulai.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan informan atau narasumber yang hendak dijadikan sebagai sumber data utama sebagai narasumber penelitian. Pada bagian ini meliputi subjek penelitian, teknik pengumpulan data, metode penelitian, dan verifikasi data⁵¹. Adapun disini dalam mengambil sumber data atau informan menggunakan metode *purposive sampling*.

Purposive sampling merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana periset memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset. Pemilihan subjek penelitian sebagai narasumber

⁵¹Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. 47.

didasarkan pada relevansi dan kesesuaiannya dengan topik penelitian untuk mencapai tujuan penelitian yang diinginkan⁵².

Adapun dalam mengambil metode *purposive sampling* ini, dapat diketahui bahwasannya kriteria-kriteria subjek penelitiannya sebagai berikut:

1. Mahasiswa aktif Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Suka menonton dan membaca anime.
3. Menonton dan membaca anime sehari minimal 4 jam lebih.
4. Bersedia menjadi informan penelitian.

Hasil dari metode *purposive sampling* yang digunakan peneliti untuk menentukan subjek penelitian, terdapat 3 mahasiswa yang sesuai dengan kriterianya. Maka dari itu, disini peneliti mengambil 3 informan untuk dijadikan sebagai sumber data atau jenis data sehingga menjamin kebenarannya. Agar dapat menunjang validitas penelitian peneliti menggunakan buku, jurnal, artikel sebagai sumber data sekunder⁵³.

Melalui penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian dipilih sebagai narasumber karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan yang relevan dengan topik penelitian, dianggap paling mengetahui dan memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, melalui wawancara dan observasi pra

⁵²Ika Lenaini, *Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling*, Jurnal Kajian, Penelitian, dan Pengembangan Pendidikan Sejarah, Vol 6, No 1, (Juni 2021), 33-39.

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 290.

penelitian peneliti telah banyak menyeleksi subjek penelitian hingga dapat ditentukan subjek penelitian yang digunakan.

Berikut merupakan penjabaran subjek penelitian yang menjadi narasumber dalam bentuk tabel, diantaranya:

Tabel 3.1
Identitas Subjek Penelitian mahasiswa
KPI Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang mengalami ketergantungan anime

No.	Nama	Sebagai
1	Abu Yazid Al-Bustomi	Mahasiswa KPI Fakultas Dakwah semester 14
2	Muhammad Yusuf Qomar Zaman	Mahasiswa KPI Fakultas Dakwah semester 14
3	Dani Irsyad	Mahasiswa KPI Fakultas Dakwah semester 14

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan sumber utama yakni narasumber sebagai subjek penelitian, dan didukung dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi selain sebagai teknik pengumpulan data juga sebagai verifikasi data yang ada⁵⁴.

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian

⁵⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 296-314.

atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (*interview*) melalui komunikasi langsung.

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah, jenis wawancara mendalam (*in depth interview*), dimana peneliti menggali informasi secara mendalam dengan cara terlibat langsung dengan kehidupan informan dan bertanya jawab secara bebas tanpa pedoman pertanyaan yang disiapkan sebelumnya sehingga suasana dalam proses wawancara hidup, tidak kaku dan dilakukan berkali-kali⁵⁵.

Melalui kegiatan wawancara, peneliti menginginkan data untuk diperoleh berupa:

- a. Mengetahui proses komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- b. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat proses komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 304.

2. Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data, observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Tujuan dari observasi deskriptif, melairkan teori dan hipotesis. Fungsi observasi secara lebih rinci terdiri dari deskripsi, mengisi, dan memberikan data yang dapat digeneralisasikan.

Observasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah observasi tidak terstruktur sehingga pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan⁵⁶.

Pada tahap observasi ini peneliti menggunakan observasi non partisipam, yang artinya peneliti hanya sebagai pengamat dan tidak ikut secara langsung kegiatan yang dilakukan subjek penelitian. Peneliti menggunakan observasi untuk memperoleh data berupa:

- a. Mengamati lokasi atau tempat penelitian yaitu di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- b. Mengamati kegiatan dan komunikasi interpersonal subjek penelitian yang merupakan mahasiswa penggemar anime.

⁵⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 314.

c. Mengamati sarana dan prasarana di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

3. Dokumentasi

Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk merekam dan mengumpulkan bukti-bukti fisik dan visual yang relevan dengan topik penelitian. Melalui dokumentasi, peneliti dapat mengumpulkan data berupa foto, gambar, dan catatan tertulis yang terkait dengan fenomena yang diteliti. Dengan demikian, dokumentasi dapat meningkatkan akurasi dan keabsahan data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, sehingga hasil penelitian menjadi lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan⁵⁷. Melalui dokumentasi ini peneliti ini memperoleh data berupa foto-foto komunikasi interpersonal dan foto-foto kegiatan wawancara bersama subjek penelitian.

E. Analisis Data

Analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk memproses kumpulan data atau sekelompok data agar mendapatkan informasi⁵⁸. Analisis yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari:

⁵⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 314.

⁵⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods*, (Bandung: Alfabeta, 1953), 369.

1. Kondensasi

Kondensasi data adalah proses pemilihan atau seleksi, fokus, menyederhanakan serta melakukan pergantian data yang terdapat pada catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen maupun data empiris yang telah didapatkan. Data kualitatif tersebut dapat diubah dengan cara seleksi, ringkasan, atau uraian, menggunakan kata-kata sendiri dan lain-lain. Berdasarkan data yang dimiliki, peneliti akan mencari data, tema, dan pola mana yang penting, sedangkan data yang dianggap tidak penting akan dibuang⁵⁹.

a. Menyeleksi

Tahap ini peneliti memilah dan menentukan antara data penting untuk menunjang penelitian dengan data yang tidak penting, yang mana peneliti membatasi data berdasarkan fokus penelitian yang sudah ditentukan.

b. Memfokuskan

Tahap selanjutnya yakni tahap pemfokusan. Pada tahap ini peneliti hanya memfokuskan pada fokus penelitian. Menurut Miles dan Huberman memfokuskan data merupakan bentuk pra-analisis⁶⁰.

⁵⁹Miles, Huberman dan Saldana, *Qualitative Data Analysis* (America: SAGE Publications, 2014).

⁶⁰ Michael Huberman, dan Matthew B.Miles, *Analisis data kualitatif*, terjemah Rohidi, (Jakarta "UI Press, 2014.), 19.

2. Penyajian Data

Selanjutnya peneliti melakukan penyajian data. Data yang disajikan telah melewati tahap kondensasi. Proses penyajian data diperlukan dalam analisis data kualitatif untuk bisa menyajikan atau menampilkan data dengan rapi, sistematis, tersusun dengan pola hubungan tertentu, terorganisir dan sebagainya. Sehingga data ini tidak lagi berupa data mentah akan tetapi sudah menyajikan suatu informasi.

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan ini menjadi informasi yang bisa disajikan dalam laporan penelitian dan ditempatkan dibagian penutup. Yakni pada bagian kesimpulan, sehingga para pembaca laporan penelitian juga bisa menemukan kesimpulan tersebut.

Proses menarik kesimpulan baru bisa dilakukan ketika semua data yang variatif disederhanakan, disusun atau ditampilkan dengan memakai media tertentu, baru kemudian bisa dipahami dengan mudah.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility, transferability, dependability, dan confirmability*.

Hal ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi atau biasa disebut gabungan beberapa data. Jenis triangulasi dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Triangulasi sumber adalah metode untuk memverifikasi keabsahan data dalam penelitian kualitatif dengan membandingkan data dari berbagai sumber, waktu, dan alat yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan data yang akurat dan sesuai dengan fakta di lapangan⁶¹.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian adalah rencana penelitian ini mencakup langkah-langkah yang akan diambil oleh peneliti, mulai dari studi literatur, pengembangan metodologi, pelaksanaan penelitian, hingga penulisan laporan hasil penelitian⁶².

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan penelitian yang sistematis, yaitu:

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap ini bisa disebut juga sebagai tahap eksplorasi yaitu sebagai tahap peneliti dalam mencari data yang bersifat meluas dan menyeluruh.

⁶¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 310.

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 373.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap selanjutnya yaitu tahap pekerja lapangan, yaitu merupakan tahap penerjunan langsung peneliti ke lapangan dalam proses penelitian dan perolehan data, yang diawali dengan mengamati objek penelitian, melaksanakan wawancara dengan mengajukan pertanyaan yang sudah disediakan, guna untuk memperoleh data secara detail.

3. Tahap Pengelolaan Data

Tahap ini meliputi kegiatan mengolah data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya dilakukan pengecekan keabsahan data dengan cara mengecek sumber data dan metode yang digunakan untuk memperoleh data sebagai data yang valid.

4. Tahap Akhir Penelitian

Setelah menyelesaikan penelitian, langkah-langkah yang dilakukan meliputi meminta surat keterangan selesai penelitian, mengonsultasikan hasil penelitian kepada pembimbing untuk mendapatkan *feedback* dan perbaikan, melakukan pemeriksaan plagiarisme melalui turnitin di Fakultas Dakwah, mendaftarkan sidang skripsi, serta merevisi dan menyempurnakan penelitian berdasarkan saran dan masukan yang diterima untuk memastikan kualitas dan kesempurnaan penelitian sebelum disidangkan.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Profil Singkat Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) merupakan salah satu program studi di bawah naungan Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Prodi ini memiliki tujuan untuk mencetak lulusan yang profesional di bidang komunikasi dan penyiaran, baik dalam konteks media konvensional maupun digital, dengan landasan nilai-nilai Islam. Mahasiswa KPI dibekali keahlian teknis dan teoretis komunikasi, serta kemampuan menyampaikan pesan dakwah secara santun, etis, dan efektif, sehingga dapat berkontribusi positif bagi masyarakat melalui berbagai platform media. Serta dengan tujuan yang lebih spesifik yaitu menghasilkan lulusan yang profesional dalam bidang komunikasi dan penyiaran Islam. Dan, menghasilkan riset tentang ilmu komunikasi dan penyiaran Islam yang berfungsi memecahkan masalah kemanusiaan⁶³.

Selama perkuliahan, mahasiswa Prodi KPI mempelajari berbagai mata kuliah yang mendukung kompetensi di bidang komunikasi, seperti mata kuliah teori-teori media, retorika dan teknik khitbah, ilmu komunikasi, sistem

⁶³<https://fdakwah.uinkhas.ac.id/>. Diakses pada 1 Juli 2025

komunikasi Indonesia, media islam, komunikasi bisnis dan organisasi, pengantar jurnalistik, teori komunikasi, komunikasi massa, komunikasi islam, komunikasi lintas budaya, komunikasi politik, dan lain-lain yang bersangkutan dengan komunikasi dan *public speaking*. Mata kuliah tersebut bertujuan menggabungkan teori dan praktik agar menciptakan pemahaman keilmuan yang lebih relevan dan meliputi segala aspek penting ilmu komunikasi modern dengan prinsip-prinsip dakwah Islam, sehingga lulusan Prodi KPI diharapkan tidak hanya terampil secara teknis, tetapi juga memiliki kepekaan sosial dan etika.

Mata kuliah mengenai komunikasi dan *public speaking* yang telah dipelajari dalam perkuliahan tentunya memiliki hubungan erat dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dikarenakan sangat relevan dalam menganalisis bagaimana mahasiswa penggemar anime berinteraksi, baik dengan sesama penggemar maupun dengan orang yang bukan penggemar, serta memahami komunikasi dan interaksi sosial yang dapat memengaruhi pola komunikasi mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya pemahaman tentang dinamika komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa, khususnya dalam konteks budaya populer seperti anime, sekaligus mendukung pengembangan ilmu komunikasi berbasis nilai-nilai Islam di Prodi KPI UIN KHAS Jember.



Gambar 4.1

Lokasi penelitian Prodi KPI Fakultas Dakwah
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

2. Visi dan Misi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

a. Visi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas
Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menjadi pusat pendidikan tinggi komunikasi dan penyiaran Islam
berbasis kearifan lokal untuk kemanusiaan untuk peradaban tahun 2045 di
Asia Tenggara⁶⁴.

b. Misi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas
Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

- 1) Melaksanakan pendidikan tinggi ilmu komunikasi dan penyiaran Islam
yang profesional
- 2) Mengembangkan riset ilmu komunikasi dan Penyiaran Islam yang
kompetitif dalam menyiarkan dakwah Islam.
- 3) Menyelenggarakan program pengabdian untuk menciptakan masyarakat
yang berkeadaban berbasis kearifan lokal⁶⁵.

⁶⁴<https://kpi.fdakwah.uinkhas.ac.id>. Diakses pada 1 Juli 2025.

⁶⁵<https://kpi.fdakwah.uinkhas.ac.id>. Diakses pada 1 Juli 2025.

B. Penyajian Dan Analisis Data

1. Pola Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime Di Prodi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Anime menjadi salah satu hiburan yang digemari banyak orang terutama pada kalangan anak-anak muda karena teknologi canggih yang menawarkan pengalaman menonton yang menarik, sehingga banyak yang menghabiskan waktu luang mereka untuk menikmati anime. Anime telah menjadi bagian penting dalam kehidupan remaja, dan pengaruhnya tidak bisa dianggap remeh. Ketergantungan pada anime dapat menyebabkan dampak negatif dalam aspek kehidupan, terutama jika berlebihan.

Munculnya kepopuleran anime disebabkan oleh daya tarik yang kuat, seperti cerita menarik dan karakter yang unik. Namun, ketergantungan ini dapat menyebabkan kecanduan menonton, berfikir imajinatif yang berlebihan, fanatisme, isolasi sosial, dan menghabiskan waktu yang tidak produktif. Oleh karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan dalam menikmati anime agar tidak berdampak negatif pada kehidupan⁶⁶.

Pada penelitian ini peneliti ingin memperoleh data dari topik penelitian berdasarkan teori yang telah digunakan dan dicantumkan pada bagian landasan teori, menggunakan teori dari Joseph A Devito mengenai aspek-aspek

⁶⁶A.Ramli Rsyid, dkk. 2024. “Analisis Pengaruh Menonton Animasi Jepang Terhadap Nasionalisme Pada Generasi Z”. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies*. Vol..4, No.3. 335.

komunikasi interpersonal meliputi, keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*)⁶⁷.

a. Aspek Keterbukaan (*Openness*)

Aspek keterbukaan (*openness*) merupakan kemampuan dalam komunikasi untuk merespon informasi dengan positif, baik, dan berbagi dengan orang lain secara selektif hal ini dapat diartikan bahwa adanya sikap jujur dan transparan saat berbagi informasi yang relevan tanpa harus mengungkapkan segala hal. Keterbukaan dalam komunikasi dapat menunjukkan sikap yang santai dan responsif memungkinkan pertukaran ide dan emosi serta jujur dan konstruktif satu dengan lainnya⁶⁸.

Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember memiliki berbagai macam mahasiswa, dengan kegemaran yang berbeda-beda, terutama pada mahasiswa penggemar anime. Seperti yang diungkapkan oleh Yazid yang merupakan salah satu mahasiswa Fakultas yang penggemar anime, sebagai berikut:

“Saya nonton anime biasanya sampe begadang mas, kadang di kelas meskipun dosen belum selesai jelasin saya nonton pake headset, kalo maraton kalo dijumlahkan ya bisa ratusan dalam beberapa hari. Biasanya saya kalo ke sesama penggemar anime, saya tanya-tanya soal

⁶⁷Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

⁶⁸Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

anime ke dia. Terus, gantian nanti saya ngerekomendasikan anime yang saya lihat ke dia, saya jelasin secara detail tentang animenya, biar dia tertarik. Kalo ke orang bukan penggemar anime, saya jarang terbuka mas. Paling ya sekedar menawarkan, tapi pasti jarang banget yang mau, dan tertarik sama pembahasan saya, jadi kalo ke yang bukan penggemar anime saya lebih baik ga terbuka. Tergantung orangnya sih mas, kalo ke sesama temen atau keluarga yang penggemar anime saya nyaman, tapi kalo engga ya saya juga kurang nyaman, hehe. Biasanya ada tuh yang kek nyeletuk wibu gitu, biasanya ya saya diemin aja. Kalo ga paham ya saya jelasin kalo dia tertarik meskipun bukan penggemar anime. Kalo dia emang ga suka anime sama sekali ya saya diem aja, soalnya ga akan nyambung, Jadi, saya lebih baik bahas soal kuliah kalo sama orang kayak gitu, atau bahas yang lain aja”⁶⁹.

Pernyataan wawancara diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa subjek penelitian menonton anime tanpa tau waktu hingga tidak tidur, dan tanpa tau tempat meskipun sedang di dalam perkuliahan. Kemudian, merasa lebih terbuka dan nyaman membahas tentang anime dengan sesama penggemar anime dan cenderung tidak terbuka dengan orang yang bukan penggemar ending dikarenakan khawatir tidak ada kesamaan minat atau mendapat ejekan atau ubahkan merasa tidak satu frekuensi. Subjek penelitian melakukan komunikasi secara terbuka kepada penggemar anime dengan cara bertanya dan membahas mengenai anime, kemudian subjek penelitian akan bergantian merekomendasikan anime yang ditontonnya, subjek penelitian akan menjelaskan secara detail mengenai anime yang ditonton agar penggemar anime tertarik menonton dan membahas anime yang sedang subjek penelitian tonton. Subjek penelitian lebih memilih

⁶⁹Wawancara Yazid, 6 Januari 2025.

membahas topik lain apabila bersama dengan orang yang tidak menyukai anime.

Pernyataan lain diungkapkan oleh subjek penelitian Yusuf yang merupakan salah satu subjek penelitian mahasiswa Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember penggemar anime, sebagai berikut:

“Kalo lihat anime ya setiap hari, bisa seharian juga, kalo libur gitu bisa sampe begadang, mas. Saya biasanya ngeracunin kayak apa yaa, mengajak temen saya yang bukan penggemar anime buat suka biar kayak saya. Biasanya saya tuh pancing-pancing ngasih lihat anime *action* gitu, lanjut dikenalin tokohnya, terus ajak nonton. Tapi ya saya pilih-pilih dulu orannya enakan apa engga, kalo engga ya berarti engga. Kalo kesesama penggemar anime ya, saya basa-basi awalnya bilang ada anime bagus saya ceritain, lanjut saya tanya dia lagi lihat anime apa, biar kita bisa tukeran kesukaan. Saya sih ga nyanan ya mas kalo ngomongin anime ke orang yang ga suka anime, tapi ya tergantung orangnyaa mas, kalo orangnya enakan, kayak pas diajak omong ada ketertarikan ya saya nyaman aja. Kalo sama keluarga sdan yang ga suka nime aya ga bahas anime, soalnya pasti dibilang wibu. Saya nyaman ngomongin anime kalo lawan ngomong saya suka juga itu sih mas. Ya wajar kalo ada yang ga suka, saya paham soalnya setiap orang beda kesukaan. Tapi, jangan ngejek juga. Kalo ada yang kayak gitu, saya ga akan mau ngomong lagi, ngomong kalo ada perlunya aja”⁷⁰.

Melalui pernyataan wawancara yang telah dituturkan oleh subjek penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Subjek penelitian dapat menonton anime dengan intensitas waktu yang lama, bahkan jika hari libur intensitas menonton anime bertambah hingga pagi. Subjek penelitian mengajak teman yang kurang suka anime, namun ada ketertarikan untuk menonton bersama,

⁷⁰Wawancara Yusuf, 6 Januari 2025.

dan memperkenalkan hal mengenai anime. Subjek penelitian lebih merasa nyaman membahas mengenai anime dengan sesama penggemar anime, dan tidak nyaman membahas anime dengan yang bukan penggemar anime. Subjek penelitian tidak suka jika ada yang mengejek minatnya. Subjek penelitian memahami bahwa setiap orang memiliki kesukaan yang berbeda, dan tidak memaksa orang lain untuk menyukai anime jika tidak ada ketertarikan.

Kemudian, pernyataan wawancara lain dituturkan oleh Dani yang merupakan salah satu subjek penelitian mahasiswa Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember penggemar anime, sebagai berikut:

“Saya lihat anime dimana aja, dan bisa seharian mas, apalagi kalo libur kuliah, jangan ditanya. Kalo sesama penggemar anime ya ngobrol kayak biasanya mas, cerita-cerita soal anime. Kalo ke yang ga suka anime ya saya milih-milih, kalo orangnya fleksibel ya gas. Tapi, kalo engga ya saya mending diem karena ga akan sefrekuensi. Kalo ke temen atau keluarga yang suka dan paham anime ya saya nyaman, kalo engga ya ga nyaman. Ya kalo orangnya ya ngjudge saya dan ada tertarik juga lah, ngeladenin saya cerita anime itu, saya mau jelasin dan terbuka. Tapi, kalo sampe ngejudge gitu saya tinggal pergi dan ga mau bahas soal anime lagi sama dia. Saya paham kok, kalo ga semua suka anime tapi jangan ngejudge juga”⁷¹.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Subjek penelitian dapat menonton anime dimana saja dan sehari penuh, apalagi ketika hari libur. Subjek penelitian lebih nyaman berinteraksi dengan sesama penggemar anime, dan memilih-milih lawan jika akan membahas anime kepada yang

⁷¹Wawancara Dani, 6 Januari 2025.

bukan penggemar. Sama halnya dengan subjek penelitian lain, subjek penelitian tidak suka jika ada yang menghakimi atau mengejek kegemarannya, dan subjek penelitian akan menghindari membahas topik anime dengan orang yang tidak menghargai kegemarannya.

Berdasarkan berbagai pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian memiliki kebiasaan menonton anime tanpa batas waktu dan tempat, serta lebih nyaman berinteraksi dengan sesama penggemar anime. Mereka cenderung tidak terbuka dengan orang yang bukan penggemar anime karena khawatir tidak ada kesamaan minat atau mendapat ejekan. Subjek penelitian juga tidak suka jika ada yang menghakimi atau mengejek kegemarannya dan akan menghindari membahas topik anime dengan orang yang tidak menghargai kegemarannya.

Berdasarkan observasi didapati bahwa karakteristik mahasiswa penggemar anime di Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember memiliki cara penyampaian pemikiran yang berbeda-beda, terdapat mahasiswa yang cara penyampaiannya memang dari ekspresinya juga terlihat kurang atau tidak peduli komandan terdapat pula yang sedikit merasa tidak enak hati⁷².

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa pada aspek keterbukaan pada komunikasi interpersonal kepribadian dan perilaku seluruh subjek penelitian memiliki

⁷²Wawancara dan observasi, 6 Januari 2025.

karakteristik yang sama. Kesamaan karakteristik tersebut seperti intensitas menonton anime yang sangat berlebihan terutama ketika hari libur, tidak tau batas tempat, keseluruhan subjek penelitian lebih nyaman dalam berinteraksi dengan sesama penggemar anime untuk saling *sharing* dan bercerita, keseluruhan subjek penelitian tidak menyukai jika ada yang mengejek atau menghakimi kegemarannya, dan keseluruhan subjek penelitian akan menghindari membahas topik anime kepada orang yang tidak suka anime. Akan tetapi keseluruhan subjek penelitian, masih mau membahas ataupun berkomunikasi terbuka kepada orang yang tidak suka anime, dengan melihan respon dari orang yang menjadi lawan bicara.

Ketiga subjek penelitian kurang memiliki keterbukaan terhadap orang yang tidak suka anime, ketika respon lawan bicaranya menunjukkan sikap kurang menghargai kesukaannya. Subjek penelitian masih memiliki kemauan berkomunikasi kepada orang yang tidak suka anime, meskipun hanya beberapa orang saja.

Meskipun dalam aspek ini subjek penelitian kurang terbuka kepada orang yang tidak menyukai anime, akan tetapi masih ada sedikit peluang keterbukaan dalam komunikasi interpersonal. Namun, komunikasi interpersonal antar penggemar anime. Adanya komunikasi interpersonal yang terbuka tentunya dapat mengurangi ketergantungan subjek penelitian terhadap anime, akan tetapi hal itu sangat sulit diterapkan karena kurangnya

rasa terbuka akibat rasa kurang dihargai dan dihakimi oleh orang yang tidak menyukai anime

b. Empati (*Empathy*)

Empati (*Empathy*) merupakan suatu kemampuan dalam memahami perasaan orang lain dari perspektif mereka, sehingga dapat melibatkan perasaan yang lebih mendalam dan lebih personal dibandingkan dengan simpati. Individu yang memiliki empati dapat berkomunikasi dengan memahami secara efektif, baik melalui kata-kata, maupun isyarat non verbal, sehingga menciptakan ikatan yang lebih kuat dan mendalam dengan orang lain⁷³.

Seperti yang diungkapkan oleh Yazid yang merupakan salah satu mahasiswa Fakultas penggemar anime, sebagai berikut:

“Ya dengan saya paham kalo kesukaan setiap orang beda-beda, kalo mereka ga tertarik ya saya ga kan bahas. Paham, mungkin karena kan anime pake bahasa asing juga, jadi ga semua orang juga tertarik sama bahasa asing, tergantung sama selernya juga. Ya ga gimana mas, saya bodo amat. Niat saya kan ga mengganggu mereka, kalo mereka ngerasa keganggu ya saya pindah tempat ga deket-deket mereka, bisa juga pake headset”⁷⁴.

Pernyataan wawancara diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa subjek penelitian memahami bahwa setiap orang memiliki kegemaran yang berbeda, subjek penelitian memahami seseorang yang tidak menyukai anime

⁷³Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik*. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

⁷⁴Wawancara Yazid 6 Januari 2025.

karena bahasa yang dipakai berbeda, dan tidak semua orang tertarik pada sesuatu yang menggunakan bahasa yang berbeda. Subjek penelitian cenderung kurang peduli jika ada orang lain yang merasa terganggu dengan ketergantungannya pada anime, subjek penelitian beranggapan bahwa dirinya tidak memiliki niat untuk mengganggu, subjek penelitian akan pindah tempat, menjauh, dan memakai headset.

Pernyataan lain diungkapkan oleh subjek penelitian Yusuf yang merupakan salah satu subjek penelitian mahasiswa Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember penggemar anime, sebagai berikut:

“Saya tau kalo setiap orang punya selera masing-masing, jadi yasudah mas. Kalo kurang suka biasanya mereka bilangnya karena kartun gitu kurang menantang dan ga nyata, iya sih saya paham itu, tapi menurut saya menantang kan genrenya banyak. Saya kadang ngerasa sungkan kalo mereka keganggu. Biar mereka ga ngerasa keganggu saya biasanya pake headset mas, dan ga mau bahas apa-apa soal anime ke mereka. Yang penting ngomong baik-baik kalo ngerasa keganggu, saya pasti sadar diri dan cari cara biar mereka ga ngerasa keganggu, pake headset misal ataupun agak menjauh dari mereka kalo berhubungan sama anime”⁷⁵.

Berdasarkan pemaparan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian memahami bahwa setiap orang memiliki selera yang berbeda-beda dengan tidak memaksakan kegemarannya terhadap orang lain. Subjek penelitian merasa tidak enak hati jika orang lain terganggu akan kebiasaannya ketergantungan anime, jika ditegur dengan baik-baik subjek

⁷⁵ Wawancara Yusuf, 6 Januari 2025.

penelitian sangat menghargai dengan sadar diri. Agar orang lain tidak merasa terganggu, subjek penelitian memilih menggunakan headset, dan tidak akan membahas mengenai anime, dan menjauh dari orang lain jika berhubungan dengan anime.

Kemudian, pernyataan wawancara lain dituturkan oleh Dani yang merupakan salah satu subjek penelitian mahasiswa Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember penggemar anime, sebagai berikut:

“Kadang saya masih kayak, kenapa si ga suka wong bagus anime, pernah dulu maksa temen saya buat lihat anime, terus dia kayak gimana gitu. Dari situ saya kayak jangan maksa orang lain buat suka apa yang kita suka, jadi paham dengan sendirinya. Kalo saya lihat sih sejauh ini ya karena selera aja mas. Saya sendiri harus sadar tempat juga mas, apalagi kalo ditegur perkara kebiasaan saya ini, misalnya kalo di kelas ataupun kerja kelompok bareng jangan utak-atik soal anime, sebisa mungkin saya nahan buat ga nonton anime”⁷⁶.

Pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pada awalnya subjek penelitian tidak memahami dan memaksa orang lain untuk menyukai anime ataupun mengikuti kegemarannya. Akan tetapi, seiring dengan berjalannya waktu, subjek penelitian memahami bahwa tidak boleh memaksa kehendak dan mengerti mengenai perbedaan. Subjek penelitian menanggapi ketika orang lain merasa terganggu dengan ketergantungannya pada anime adalah dengan memiliki kesadaran diri berupa mengetahui tempat dan menahan diri ketika buka waktunya menonton anime.

⁷⁶ Wawancara Dani, 6 Januari 2025.

Berbagai pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Subjek penelitian memahami bahwa setiap orang memiliki kegemaran yang berbeda-beda dan tidak memaksakan orang lain untuk menyukai anime. Ketiga subjek penelitian juga sadar diri jika orang lain merasa terganggu dan akan mencari cara untuk tidak mengganggu, seperti menggunakan headset, menjauhkan diri, atau tidak membahas anime di depan orang yang tidak menyukainya. Meskipun, subjek penelitian Yazid kurang peduli terhadap orang lain dengan keadaannya yang ketergantungan anime. Subjek penelitian telah belajar untuk menghargai perbedaan dan tidak memaksakan kehendaknya kepada orang lain.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi didapati bahwasanya mahasiswa penggemar anime di Fakultas Dakwah di Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember menunjukkan cara menghargai yang berbeda-beda terlihat dari cara penyampaian dan perbincangan terhadap peneliti terdapat subjek penelitian yang ekspresif mengenai apa yang dia sampaikan, dapat menjawab pertanyaan wawancara dari peneliti dengan mengalir tanpa peneliti bertanya ulang. Terdapat juga subjek penelitian yang kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan dari peneliti, setiap subjek penelitian memiliki pemahaman mengenai perasaan orang lain yang tidak menyukai anime dengan cara yang sama, seperti pada subjek penelitian Yazid memahami bahwa kesukaan setiap orang berbeda-beda dan tidak meksakan kehendak karena orang lain, meskipun pada awal mulanya subjek penelitian

Dani cenderung memaksakan kehendak orang yang tidak menyukai anime, kemudian terdasar karena sikap dan respon orang lain. Subjek penelitian menanggapi ketika orang lain merasa terganggu dengan ketergantuan subjek penelitian yakni secara keseluruhan subjek penelitian memiliki respon empati yang berbeda-beda.

Subjek penelitian Yazid Subjek penelitian cenderung kurang peduli jika ada orang lain yang merasa terganggu dengan kegemarannya pada anime, subjek penelitian beranggapan bahwa dirinya tidak memiliki niat untuk mengganggu, berbeda dengan subjek penelitian Yusuf dan subjek penelitian Dani yang merasa tidak enak hati dan memiliki kesadaran diri. Meskipun cara ketiganya untuk menghadapi permasalahan ini memiliki kesamaan, dan lebih kompleks subjek penelitian Dani yang dapat memiliki kesadaran dalam menempatkan kegemarannya dengan kegiatannya⁷⁷.

c. Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Sikap Mendukung (*Supportiveness*), merupakan suatu sikap positif dan penuh dengan deskriptif ketika berkomunikasi, sehingga dapat menciptakan suasana yang mendukung, dan dapat sebagai fasilitas keberhasilan suatu interaksi. Ketika menunjukkan sikap yang positif, individu dapat membuat orang lain merasa nyaman didukung dan dihargai hal tersebut merupakan

⁷⁷Wawancara dan observasi, 6 Januari 2025.

suatu hal yang sangat penting agar komunikasi efektif dan produktif dapat tercapai⁷⁸.

Seperti yang diungkapkan oleh Yazid yang merupakan salah satu mahasiswa Fakultas penggemar anime, sebagai berikut:

“Saya orangnya agak bodo amat sama apa yang mereka suka mas, tapi saya tetep menghargai kesukaan mereka dengan ga menjudge dan mengejek merek, meskipun ya ada dari mereka yang sebaliknya ke saya. Kalo itu ya iya mas, saya ngerasa jadi sumber dukungan buat temen saya yang sesama penggemar anime, soalnya kan kita pasti paham satu sama lain apa yang dirasain, apalagi disini kan kita termasuk ke minoritas, setidaknya ada temen lah yang sefrekuensi. Karena saya suka ya mas, dan saya tau dan udah banyak nonton anime, jadi saya seneng kalo ada yang minta saran atau bantuan tentang rekomendasi anime, saya juga ngerasa dihargai dan apa yang saya lakukan ini berguna hehe, setidaknya juga ada temen berbagi kesukaan lah mas”⁷⁹.

Pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian kurang peduli akan kegemaran ataupun minat orang lain, akan tetapi subjek penelitian tetap menunjukkan sikap mendukung dan menghargai dengan tidak menghamiki dan mengejek kegemaran atau minat orang lain yang memiliki kegemaran atau minat yang berbeda dengan dirinya. Subjek penelitian merasa menjadi sumber dukungan bagi sesama penggemar anime karena merasa adanya kehadiran teman dengan minat ataupun kegemaran yang sama, sehingga dapat memahami satu dengan yang lainnya. Subjek penelitian merasa senang dan merasa dihargai ketika orang

⁷⁸Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

⁷⁹Wawancara Yazid, 6 Januari 2025.

lain membutuhkan saran atau bantuan tentang anime, hal ini dikarenakan subjek penelitian telah memiliki pengetahuan dan menonton banyak sekali berbagai anime, sehingga merasa memiliki teman berbagi kegemaran.

Pernyataan lain diungkapkan oleh subjek penelitian Yusuf yang merupakan salah satu subjek penelitian mahasiswa Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember penggemar anime, sebagai berikut:

“Saya tidak mau menjudge ataupun mengejek dan menganggap yang mereka suka itu hal yang aneh. Saya biasanya suka dengerin beberapa dari temen saya yang ga suka anime itu lagi cerita ke beberapa orang tentang apa yang di suka, nah disitu saya ikut nyimak meskipun ga tau apa yang diomongin, karena malu tanya saya biasanya browsing. Selagi mereka mendukung dan menghargai apa yang saya suka, saya juga kayak gitu. Ya kalo itu saya kadang ngerasa iya, kadang ngerasa engga mas. Ngerasa iya kalo misal genre yang ditonton sama, ngerasa engga kalo genre yang ditonton beda yang menurut saya agak mengarah ke penyimpangan kayak LGBT. Jadi, saya ngerasa jadi sumber dukungan bagi sesama penggemar anime selagi itu bukan genre LGBT soalnya saya ga paham, kalo yang genre lainnya saya bisa buat sharing dan ngerasa jadi dukungan karena ada teman sharing. Loh kalo itu ya saya jelasin dengan senang hati mas. Selain saya rekomendasikan, ya saya juga memperkenalkan sinopsisnya dan genrenyaa, sekalian sama nama tokohnyaaa begituu. Sekalian kan bisa sharing rekomendasi anime, seru mas punya temen sefrekuensi yang paham”⁸⁰.

Melalui pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian menunjukkan dukungan kepada orang lain yang tidak memiliki kegemaran ataupun minat yang sama dengan dirinya melalui mendengarkan dan menghargai kegemaran atau minat mereka, tanpa mengejek selagi orang

⁸⁰Wawancara Yusuf, 6 Januari 2025.

tersebut tidak mengejek kegemaran ataupun minat subjek penelitian dan subjek penelitian mencari tahu di internet agar paham apa yang dibicaranya meskipun hanya sebagai penyimak saja. Subjek penelitian merasa menjadi sumber dukungan bagi sesama penggemar anime dengan bersedia saling berbagi atau sharing mengenai rekomendasi, dan berbagi cerita mengenai anime. Akan tetapi subjek penelitian memiliki batasan dalam mendukung orang lain yang memiliki kegemaran atau minat yang sama terkait dengan genre anime yang dibahas, seperti LGBT. Subjek penelitian sangat senang ketika merekomendasikan dan menjelaskan sinopsis, genre, dan tokoh anime kepada sesama penggemar anime.

Kemudian, pernyataan wawancara lain dituturkan oleh Dani yang merupakan salah satu subjek penelitian mahasiswa Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember penggemar anime, sebagai berikut:

“Saya tergantung sama orang yang saya hadapi mas, kalo orang itu dukung kesukaan saya, ya saya juga kasih dukungan tentang kesukaan mereka, kalo sebaliknya ya engga, saya pasti milih diem ga mau tau, meskipun saya kadang ngerasa ga enak kalo kesukaan saya mengganggu mereka. Karena menurut saya lebih baik diam, daripada ngomong kalo kayak gitu. Engga mas, kadang saya ga ngerasa jadi sumber dukungan temen sesama anime. Soalnya kadang ada yang bilang saya mainnya kurang jauh pas tau saya lihat anime apa, meskipun ya saya udah banyak dan akut banget lihat anime. Ya saya tanya dulu dia pengen rekomendasi anime yang kayak apa, yang bergenre apa. Saya seneng kalo diajak sharing tuh sebenarnya, ya

gimana ya mas nemu orang yang punya kesukaan yang sama itu pasti seneng banget kann, ga ngerasa sendirian”⁸¹.

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian menunjukkan dukungan kepada orang lain berdasarkan bagaimana orang lain memperlakukan kegemaran atau minatnya. Jika orang lain tersebut mendukung kegemaran atau minat subjek penelitian maka, subjek penelitian juga akan mendukung kegemaran atau minat orang tersebut. Namun, jika tidak subjek penelitian akan cenderung memilih diam dan tidak peduli meskipun, kadang subjek penelitian merasa tidak enak hati jika kegemaran atau minat subjek penelitian mengganggu orang lain. Subjek penelitian juga merasa senang ketika dapat berbaju minat dengan orang lain memiliki kesukaan yang sama dan merasa tidak sendirian dalam menikmati anime, meskipun terkadang ada beberapa sesama penggemar anime yang kurang menghargai subjek penelitian dikarenakan adanya perbedaan pendapat.

Berbagai pernyataan wawancara yang ada, dapat disimpulkan bahwa Subjek penelitian Yazid menunjukkan dukungan dengan tidak menghakimi dan mengejek minat orang lain, serta merasa menjadi sumber dukungan bagi sesama penggemar anime karena dapat berbagi pengetahuan dan minat yang sama. Subjek penelitian Yusuf menunjukkan dukungan dengan mendengarkan dan menghargai minat orang lain serta menjadi sumber

⁸¹Wawancara Dani, 6 Januari 2025.

dukungan bagi sesama penggemar ini melalui sharing rekomendasi dan cerita anime, namun dengan batasan pada genre tertentu seperti LGBT. Sedangkan subjek penelitian Dani, menunjukkan bahwa subjek penelitian memberikan dukungan berdasarkan bagaimana orang lain memperlakukan kegemaran atau minatnya, dan cenderung memilih diam jika tidak dihargai kegemaran atau minatnya meskipun objek penelitian merasa tidak enak hati ketika orang lain merasa terganggu dengan ketergantungannya terhadap anime. Subjek penelitian Dani merasa senang ketika dapat berbagi minat dengan orang lain yang memiliki kesukaan yang sama meskipun terkadang subjek penelitian merasa tidak dihargai karena ada beberapa sesama penggemar Senin yang kurang menghargai subjek penelitian akibat adanya perbedaan pendapat.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi didapatkan bahwasanya mahasiswa yang mengalami ketergantungan anime di Fakultas Dakwah di Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember menunjukkan cara menghargai yang berbeda-beda terlihat dari cara penyampaian dan perbincangan terhadap peneliti terdapat subjek penelitian yang ekspresif mengenai apa yang dia sampaikan, dapat menjawab pertanyaan wawancara dari peneliti dengan mengalir tanpa peneliti bertanya ulang. Terdapat juga

subjek penelitian yang kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan dari peneliti⁸².

Melalui wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa dua diantara subjek penelitian menunjukkan dukungan kepada teman atau keluarga yang memiliki kegemaran atau minat yang berbeda dengan cara yang sama yakni dengan tidak menghakimi, mengejek minat orang lain, dan dengan menyimak cerita dari orang lain yang bukan penggemar anime, terkadang subjek penelitian mencari tahu melalui internet mengenai maksud dari pembicaraan yang sedang dibicarakan orang lain yang bukan penggemar anime. Satu diantara tiga subjek penelitian menunjukkan sikap mendukung orang lain yang tidak memiliki minat atau kegemaran yang sama apabila orang yang bukan penggemar anime tersebut menghargai dan mendukung kegemaran dan minat yang subjek penelitian miliki. Ketiga subjek penelitian secara keseluruhan subjek penelitian merasa menjadi sumber dukungan bagi orang lain yang memiliki kegemaran atau minat yang sama, dengan cara terbuka untuk diajak sharing menanggapi ketika diajak cerita, saling bercerita satu sama lain dan saling merekomendasikan atau berbagi rekomendasi anime, meskipun salah satu subjek penelitian terkadang tidak merasa menjadi sumber dukungan bagi orang lain yang memiliki kegemaran atau minat yang sama.

⁸²Wawancara dan observasi, 6 Januari 2025.

d. Sikap Positif (*Positiveness*)

Sikap Positif (*Positiveness*), adanya sikap positif dan rasa akan nyaman dengan diri sendiri dapat menjadi motivasi orang lain agar dapat berpartisipasi lebih aktif dalam interaksi sehingga akan tercipta suatu lingkungan komunikasi yang menyenangkan dan mendukung satu sama lain sehingga akan memperkuat hubungan antar individu dan dapat menjadi fasilitas kerja sama yang lebih efektif⁸³.

Pada aspek ini diungkapkan oleh subjek penelitian Yazid yang merupakan salah satu mahasiswa Fakultas penggemar anime melalui wawancara, sebagai berikut:

“Kalo ada yang ga suka sama apa yang saya suka, atau terganggu dengan apa yang saya suka ya saya diemin aja, ga saya bahas juga tentang anime ke mereka, dan saya tertutup aja, lebih milih buat bahas soal kuliah biar nyambung sama mereka. Tapi, saya tetap menunjukkan kesukaan saya, mas. Saya ga merasa kalo ketergantungan saya ke anime ini punya dampak besar ke hubungan saya dan orang lain, tapi saya ngerasa ada hiburan dengan anime ini mas. Saya jelasin kalo misal saya mau, tapi daripada adu pendapat saya mending diem aja mas”⁸⁴.

Subjek penelitian menjelaskan kepada orang lain yang memandang negatif tentang anime, akan tetapi subjek penelitian memilih diam untuk menghindari konflik dan memilih topik lain yang lebih netral. Namun,

⁸³Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik*. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

⁸⁴Wawancara Yazid, 6 Januari 2025.

subjek penelitian tetap menunjukkan kegemaran atau minat yang dimiliki terhadap anime kepada orang lain.

Pernyataan lain melalui wawancara juga dijelaskan oleh subjek penelitian Yusuf yang merupakan salah satu mahasiswa Fakultas penggemar anime melalui wawancara, sebagai berikut:

“Saya sih mas biasanya berbagi rekomendasi anime ke temen-temen saya yang suka anime juga, bahas tentang alur cerita dan karakter anime. Anime bikin saya paham dan ngehargai perbedaan budaya dan sudut pandang mengenai budaya yang beda, jadi saya ngerasa lebih toleran dan terbuka tentang perbedaan di setiap negara kayak Jepang, perbedaan di setiap orang, terutama di sekitar saya. Saya menanggapi ya dengan dengerin pendapat mereka mas, dan ga maksain pendapat saya tentang anime, karena saya ga mempermasalahin itu juga, daripada fokus ke hal negati mending fokus ke hal yang positifnya”⁸⁵.

Berdasarkan penjelasan subjek penelitian melalui wawancara, dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian berbagi rekomendasi anime dengan teman-teman yang memiliki kegemaran atau minat yang sama dan merasa bahwa anime memberikan dampak positif berupa memahami dan menghargai perbedaan budaya dan perbedaan pendapat terutama di sekitar subjek penelitian. Subjek penelitian menanggapi pendapat negatif terhadap anime dengan cara mendengarkan pendapat tersebut, tidak memaksakan pendapat, dan memilih fokus pada hal positif daripada hal negatif.

Pernyataan lain diungkapkan oleh subjek penelitian Dani melalui wawancara dengan peneliti, sebagai berikut:

⁸⁵Wawancara Yusuf, 6 Januari 2025.

“Saya biasanya sih mas cerita pengalaman saya selama nonton anime, dan apa saja yang menarik di anime ke orang yang tertarik aja sih. Saya punya kenalan baru yang suka anime, saya jadi punya hubungan yang baik lah mas sama temen-temen yang suka anime juga, dan ada pengetahuan dan nasehat yang saya dapetin dari anime. Kadang saya ya kepikiran, tapi lama-lama kayak yaudahlah ya mas. Saya nyoba buat ga begitu serius nanggapi pendapat negatif soal anime, setiap hal kan juga ada sisi negatifnya ga hanya anime tok”⁸⁶.

Berdasarkan pernyataan dari subjek penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian menunjukkan sikap positif mengenai anime dalam interaksi dengan orang lain yakni dengan cara berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang anime dengan orang yang tertarik. Subjek penelitian merasakan dampak positif dari ketergantungan anime pada hubungan dengan orang lain yakni subjek penelitian merasa bahwa ini membantu dalam memiliki hubungan baik dengan teman-teman yang memiliki minat yang sama menambah, serta relasi dan teman baru. Subjek penelitian menghadapi pendapat negatif mengenai anime dengan mencoba untuk tidak terlalu serius tentang pendapat negatif mengenai anime dan memahami bahwa setiap hal memiliki sisi negatif.

Berdasarkan berbagai wawancara diatas, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian Yazid cenderung memilih diam dan menghindari konflik ketika mendapati pendapat negatif tentang anime dan memilih topik yang netral, namun tetap menunjukkan minat dan kegemaran terhadap anime kepada orang lain dengan cara yang santai dan tidak

⁸⁶Wawancara Dani, 6 Januari 2025.

memaksakan pendapatnya. Subjek penelitian Yusuf yakni dengan berbagi rekomendasi anime dengan teman-teman yang memiliki minat dan kegemaran yang sama, subjek penelitian merasa bahwa anime memberikan dampak positif dalam memahami perbedaan budaya dan pendapat serta menanggapi pendapat negatif mengenai anime dengan cara mendengarkan, tidak memaksa pendapat, dan fokus pada hal-hal positif. Serta subjek penelitian Dani menunjukkan sikap positif dengan berbagi pengalaman dan pengetahuan, subjek penelitian merasakan bahwa adanya dampak positif pada hubungan sosial dengan memiliki teman baru dan relasi yang baik dengan mereka yang memiliki minat dan kegemaran yang sama serta subjek penelitian menghadapi pendapat negatif mengenai anime dengan tidak terlalu serius dan memahami bahwa setiap hal memiliki sisi negatif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat didapati bahwa subjek penelitian menunjukkan sikap positif dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, terlihat ketika subjek penelitian sedang berinteraksi bersama teman-temannya dan ketika berinteraksi dengan peneliti. sehingga secara keseluruhan subjek penelitian memiliki aspek sikap sisi positif terhadap lingkungannya⁸⁷.

Melalui wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan kembali bahwa secara keseluruhan pada aspek sikap

⁸⁷Wawancara dan observasi, 6 Januari 2025.

positif secara keseluruhan ketiga subjek penelitian menunjukkan sikap positif dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Subjek penelitian menunjukkan sikap positif dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dengan cara yang berbeda-beda seperti lebih memilih untuk menghindari konflik dengan diam ketika menunjukkan sikap positif mengenai anime dalam interaksi dengan orang lain, berbagi rekomendasi anime dengan orang lain yang memiliki minat atau kegemaran kepada orang lain yang memiliki minat atau kegemaran yang sama berbagi pengalaman dan pengetahuan mengenai anime.

Dua dari tiga subjek penelitian juga merasakan dampak positif terhadap kecanduan anime seperti memahami perbedaan budaya dan pendapat, memiliki hubungan sosial dan relasi baru yang baik dengan mereka yang memiliki minat atau kegemaran yang sama titik sedangkan satu dari subjek penelitian tidak merasakan dampak positif yang dihasilkan terhadap ketergantungan anime ke dalam hubungan subjek penelitian dan orang lain akan tetapi subjek penelitian merasakan adanya hiburan saja. Ketiga subjek penelitian tidak terlalu mempermasalahkan mengenai pendapat negatif tentang anime, tetapi subjek penelitian sesekali memberikan pemahaman tanpa memaksakan pendapat atas pemahaman yang mereka sampaikan, dan tidak terlalu serius dalam menanggapi pendapat

negatif mengenai anime subjek penelitian memahami bahwa setiap hal pasti memiliki sisi negatif.

e. Kesetaraan (*Equality*)

Kesetaraan (*Equality*), merupakan suatu kondisi yang setara dan sejajar, sehingga tidak ada ketimpangan ketika melakukan komunikasi. Komunikasi dapat dikatakan efektif apabila adanya sikap saling menghargai dan menghormati antar kedua belah pihak sehingga dapat menciptakan suasana yang setara dan mendukung. Hal ini dapat menjadikan suasana yang nyaman pertukaran ide dan sudut pandang yang dapat berlangsung secara terbuka titik sehingga membuat individu merasa dihargai dan diterima tanpa adanya syarat, tanpa merasa adanya ketimpangan, dan dapat meningkatkan kualitas hubungan dan efektivitas komunikasi⁸⁸.

Mengenai aspek ini dalam wawancara subjek penelitian Yazid memaparkan, sebagai berikut:

“Menurut saya setara itu kan berarti setiap orang punya hak dan apa yang masuk kayak ruang gitu buat mengekspresikan diri, termasuk ketika ada orang lain yang punya kesukaan yang beda sama kita, jadi gak boleh asal ngejudge, asal ngapain ataupun asal bilang aneh karena minoritas. Saya mikir kalau ketergantungan saya ini bisa berpengaruh lah dalam kesetaraan hubungan saya dan orang lain, soalnya kan kalau kita temenan nih mas kalau nggak frekuensi kan juga hitungannya nggak setara, jadi saya lebih milih terbuka soal komunikasi lah terutama tentang itu ke orang yang punya kesukaan yang sama kayak saya. Pasti orang lain atau temen-temen yang enggak suka ening juga ngerasa kalau saya dan mereka itu nggak

⁸⁸Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik*. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

sefrekuensi ya itungannya juga nggak setara, saya nyoba memahami dan dengerin pendapat dan perasaan mereka itu, Tapi saya lebih nyoba buat Ya udahlah nggak ngerti terlalu serius tentang itu. Jadi, saya juga harus tahu gimana caranya berkomunikasi sama mereka dan yang satu kesukaan sama saya. Kayak tahu penempatan bertemanlah mas kalau sama yang enggak suka anime ya saya cenderung lebih baik milih pembahasan yang netral kayak kuliah kayak pembahasan lain lah misal tentang tugas-tugas juga tentang sepak bola atau hal-hal lain lah yang nggak menjurus ke admin titik tapi, kalau sama orang atau temen-temen yang kesukaannya sama kayak saya ya saya bahasnya anime anime ke mereka jadi taulah porsinya berteman itu gimana”⁸⁹.

Pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian memahami kesetaraan sebagai hak setiap orang untuk mengekspresikan diri, termasuk dalam memiliki kegemaran atau minat yang berbeda. Subjek penelitian berfikir bahwa ketergantuan terhadap anime berpengaruh dalam kesetaraan hubungan dengan orang lain, karena ketika berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain ketika tidak satu frekuensi berarti tidak setara. Subjek penelitian juga merasa bahwa orang lain pun merasakan hal yang sama, jadi subjek penelitian memilih membahas anime dengan sesama penggemar anime dan memilih pembahasan yang netral kepada orang yang tidak menyukai anime. Menurut subjek penelitian, berteman harus memiliki porsi dan ada penempatannya masing-masing agar setara.

⁸⁹Wawancara Yazid, 6 Januari 2025.

Pernyataan lain dipaparkan oleh subjek penelitian Yusuf yang merupakan salah satu mahasiswa Fakultas penggemar anime melalui wawancara, sebagai berikut:

“Menurut saya mas, setara dalam minat yang beda dengan orang lain itu kesempatan buat saling menghargai dan menghormati perbeda yang ada, mulai dari kesukaan, pendapat, dan lain-lain. Ga mandang punya minat yang sama atau engga. Saya ngerasa engga begitu ngaruh seh mas, soalnya saya masih bisa berkomunikasi dengan orang lain meskipun kesukaannya beda. Saya mendengarkan pendapat mereka, tapi saya juga jelasin ke mereka, kalo saya masih bisa kok usaha buat diajak berhubungan yang nyambung biar setara sama mereka”⁹⁰.

Pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian memahami kesetaraan dalam minat yang berbeda sebagai kesempatan untuk saling menghargai dan menghormati perbedaan. Subjek penelitian juga berusaha untuk menderkan pendapat, memberikan penjelasan, dan berusaha mencari tau percakapan yang dapat terhubung dengan orang lain agar setara.

Pernyataan lain juga diungkapkan oleh subjek penelitian Dani melalui wawancara dengan peneliti, sebagai berikut:

“Kalo saya sih mas kesetaraan itu saling memahami bermacam-macam perbedaan apapun itu, termasuk kesukaan. Saya ga punya pikiran kalo kesukaan dan kebiasaan ini jadi pengaruh saya buat ngerasa ga setara sama orang lain, setara-setara ajaa kok mas, saya juga masih nyambung diajak ngomong hal-hal yang netral ataupun hal-hal lain. Kalo ada yang ngerasa ga setara gara-gara kesukaan saya ini, ya saya ga mau bahas anime kok mas, tapi ya repot juga sebenarnya mas hehe.

⁹⁰Wawancara Yusuf, 6 Januari 2025.

Menurut saya juga orang itu sedikit menghargai, dan saya harus menghargai juga”⁹¹.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian memahami kesetaraan adalah suatu hal yang harus saling memahami dan menghargai perbedaan yang ada disetiap orang. Subjek penelitian tidak merasa bahwa kegemaran atau minatnya dapat mempengaruhi kesetaraan hubungan dan komunikasi subjek penelitian dengan orang lain. Agar orang lain tidak merasa bahwa tidak setara dengan subjek penelitian dikarenakan kegemaran dan minatnya terhadap anime, subjek penelitian memilih berkomunikasi membahas hal-hal lain, meskipun subjek penelitian harus merasa sedikit kesulitan untuk menanggapi hal tersebut.

Berdasarkan berbagai pernyataan wawancara yang ada, dapat diringkas bahwa subjek penelitian memahami kesetaraan sebagai hak untuk mengekspresikan diri dan memiliki kegemaran yang berbeda dan memiliki kegemaran yang berbeda, serta memilih untuk berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan keasaman minat atau dengan pembahasan netral untuk menjaga kesetaraan dalam hubungan. Kemudian subjek penelitian yang kedua memahami kesetaraan sebagai kesempatan untuk saling menghargai dan menghormati perbedaan, serta berusaha untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan cara yang dapat terhubung dan menjaga kesetaraan. Subjek penelitian yang ketiga memahami kesetaraan sebagai saling

⁹¹Wawancara Dani, 6 Januari 2025.

memahami dan menghargai perbedaan, tidak merasa bahwa minat atau kegemarannya mempengaruhi kesetaraan, dan memilih berkomunikasi dengan cara yang netral untuk menjaga kesetaraan meskipun terkadang merasa sedikit kesulitan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi didapati bahwa subjek penelitian memiliki kesetaraan terhadap berinteraksi dan komunikasi dengan orang lain subjek penelitian ketika berada di sekitar orang-orang yang tidak menyukai anime cenderung diam dan membahas pembahasan lain⁹².

Melalui wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa ketiga subjek penelitian memiliki kesamaan dalam memahami kesetaraan mengenai memahami minat yang berbeda dengan orang lain yakni kesetaraan merupakan suatu hak yang dimiliki setiap orang untuk mengekspresikan diri sebagai kesempatan untuk saling menghargai dan menghormati perbedaan yang ada. Satu diantara tiga subjek penelitian merasa bahwa ketergantungan terhadap anime ini berpengaruh dalam kesetaraan hubungan dengan orang lain karena menurut subjek penelitian ketika berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain yang tidak satu pemikiran dan tidak satu kegemaran atau minaberarti tidak setara, subjek penelitian akan memilih pembahasan yang netral untuk menjaga kesetaraan dalam hubungan dengan orang lain. Dua diantara tiga subjek penelitian

⁹²Wawancara dan observasi, 6 Januari 2025.

memiliki pemahaman yang sama bahwa ketergantungan terhadap anime tidak mempengaruhi kesetaraan dalam hubungan dengan orang lain dengan cara mendengarkan pendapat memberikan penjelasan dan berusaha mencari tahu percakapan netral yang dapat terhubung dengan orang lain agar saling merasa setara.

Pada penelitian ini peneliti juga menggali data mengenai pola komunikasi interpersonal berdasarkan penyajian data mengenai komunikasi interpersonal pada penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang kemudian dianalisis menggunakan teori pola komunikasi Joseph A Devito. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya pola komunikasi interpersonal penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember berpola setara (*equality pattern*) dan pola tak seimbang terbelah (*unbalanced split pattern*).

2. Peran anime sebagai media yang dipilih mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dalam membentuk pola komunikasi interpersonal

Guna mengetahui secara terperinci peran anime sebagai media yang mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dalam membentuk pola komunikasi interpersonal berikut uraian wawancara yang dilakukan oleh peneliti:

Pertama, subjek penelitian merasa jika berkomunikasi dengan mahasiswa sesama penggemar anime dapat membantu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal, memberikan kesempatan dan peluang untuk dapat berpartisipasi dalam diskusi dan menyampaikan pendapat mengenai anime yang dapat menjadi pembelajaran untuk mengungkapkan pendapat dan mempertahankan pendapat, dan berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama mahasiswa penggemar anime dapat membantu membangun hubungan sosial yang positif dan memperluas jaringan sosial.

Kedua, adanya karakter anime yang positif dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dan memberikan contoh nilai-nilai seperti empati, kerjasama, dan komunikasi yang efektif, dan karakteristik anime yang positif dapat memberikan pengaruh keterampilan komunikasi interpersonal dengan memberikan contoh perilaku yang efektif dan

kerjasama dalam membangun hubungan sosial yang positif. Seperti yang telah disampaikan oleh subjek penelitian Yazid dalam wawancara, sebagai berikut:

“Saya awalnya cuma suka naruto pas SD, terus pas SMA itu temen saya ngajak nonton anime one peace, ya saya suka, lebih suka ke genre shounnen. Awalnya saya ga suka anime, jadi suka ternyata seru. Kalo itu, ya saya bisa cerita dan nyampaikan pendapat dan pengalaman saya selama ngewibu heheh, saya juga bisa tau pendapat, pengalaman, cerita, ya tau sudut pandang orang lain lah mas. Anggepannya saya bisa dengerin dan ngerespon orang lain kan.”⁹³.

Pernyataan lain juga disampaikan oleh subjek penelitian Yusuf dalam wawancara, sebagai berikut:

“Saya awalnya malah ga suka sama sekali anime, tapi suka karena nonton attack on titan, tapi ya anime lainnya nonton, tapi lebih ke genre action. Komunikasi, yang ngobrol gitu mas sama interaksi lah ya ke mahasiswa sesama kayak saya ini ya bisa bantu saya buat komunikasi ke orang lain ya yang lebih personal lah. Soalnya kan kalau udah komunikasi atau interaksi gitu biasanya juga kita itu diskusi, berbagi cerita, kadang juga buat ya tentang seputar anime-anime gitu, jadi saya kan bisa belajar buat apa ya menyampaikan pendapat terus juga mempertahankan pendapat saya ya bertukar pikiran lah mas kayak gitu sejauh ini yang saya rasain sih”⁹⁴.

Kemudian, diperkuat dengan pernyataan lain yang diungkapkan oleh subjek penelitian Dani dalam wawancara, sebagai berikut:

“Saya emang suka naruto dari SD, nah smp itu saya mulai cari tau tentang anime yang lainnya, kalo saya semua biasanya genre shounnen action, petualangan, shoujun ya persahabatan itu, semua mas. Kecuali yang menyimpang dan romantis. Kalau saya sih mas yang bantu sih ngebantu ningkatin apa tadi komunikasi interpersonal itu buat nyediain kesempatan lah buat kenal lebih banyak orang biar berinteraksi sama banyak orang yang punya kesukaan yang sama kebiasaan yang sama dan minat yang sama jadi tuh saya sebanyak belajar lah membangun

⁹³Wawancara Yazid, 9 Januari 2025.

⁹⁴Wawancara Yusuf, 9 Januari 2025.

hubungan sosial yang positif, dan punya koneksi, ya relasi, ya teman baru yang banyak”⁹⁵.

Melalui pernyataan dan penjelasan diatas dapat diketahui dan dapat disimpulkan bahwasannya peran anime sebagai media yang dipilih mahasiswa penggemar anime untuk membentuk pola komunikasi interpersonal adalah interaksi dan komunikasi dengan sesama mahasiswa yang penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dan membantu membangun hubungan sosial yang positif. Karakter anime yang positif dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan memberikan contoh nilai-nilai seperti empati, kerjasama, komunikasi yang efektif sehingga dapat membantu hubungan sosial yang positif.

Akan tetapi terdapat tantangan ketika anime dipilih sebagai media yang mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dalam membentuk pola komunikasi interpersonal, yaitu:

Pertama, mahasiswa penggemar anime dapat menyebabkan isolasi sosial dan mengurangi interaksi dengan orang lain karena lebih memilih untuk menghabiskan waktu menonton anime daripada berinteraksi dengan orang lain, sehingga mereka menjadi kurang terlibat dalam kegiatan sosial dan kehilangan

⁹⁵Wawancara Dani, 9 Januari 2025.

kesempatan untuk membangun hubungan dengan orang lain, menjadi terlalu fokus kepada dunia anime dan kehilangan kesadaran akan kebutuhan sosial mereka sendiri, sehingga mereka menjadi kurang peduli dengan interaksi sosial dan lebih memilih untuk sendirian, dan merasa tidak nyaman atau bahkan merasa tidak terbuka untuk berinteraksi dengan orang lain yang tidak memiliki kegemaran atau minat yang sama aku sehingga menjadikan mereka menjadi suka untuk menghindari interaksi sosial dan memilih untuk menonton anime, dan tidak jarang dari mereka menjaga jarak bahkan untuk menghindari konflik dengan membahas hal-hal yang netral saja.

Kedua, adanya ekspektasi yang tidak realistis tentang hubungan sosial dan interaksi dengan orang lain sehingga mereka menjadi kecewa ketika ekspektasi mereka tidak sesuai dengan realita yang ada, memiliki kesulitan dalam membedakan antara apa yang nyata dan fiksi sehingga mereka menjadi bingung dan tidak tahu bagaimana perilaku dalam menghadapi situasi sosial yang nyata, dan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain yang mana dapat mempengaruhi cara untuk memandang dan berinteraksi dengan orang lain.

Ketiga, streatip atau stigma mengenai penggemar anime dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain karena merasa kurang percaya diri atau malu karena minat mereka karena diejek dan dihakimi. Adanya stigma tersebut dapat menjadikan penanime merasa kurang dipahami dan tidak dihargai oleh orang lain, dan cenderung

lebih tertutup ketika berkomunikasi dengan orang lain, terutama mengenai minat mereka. Seperti yang diungkapkan oleh subjek penelitian Yazid sebagai berikut:

“Ya, kayak tadi yang saya bilang itu mas di wawancara sebelumnya, sayang ngurangin interaksi sama orang lain buat nonton anime doang, Ya, saya tertutup juga sama orang yang kurang suka anime, kayak tertutuplah dalam komunikasi hal kayak gini saya juga bodo amat kalau mereka merasa keganggu sama kegiatan saya ini, dan kayak lebih nyaman gitu kalau ngobrol sama ke yang saya suka, soalnya saya menghindari konflik kalau membahas tentang gitu jadi saya bahas yang netral-netral aja. Kadang saya juga pas lihat anime gitu terbawa ke dunia nyata kayak di anime kayak gini tapi kok di kehidupanku gak ada yang kayak gini, jadi kan saya kepikiran kayak yo ngerasa kecewa, mas. Saya juga kayak ngerasa kadang bingung mau ngadepin situasi di hidup saya itu gimana mau ngadepin situasi yang bisa apa ya bersosialisasi kan tiap orang beda-beda toh nah itu saya kadang ini tapinya juga kesulitan. Saya juga ngerasa kalau saya tuh cara pandang orang lain dan interaksi sama orang lain itu kayak 'nanti aku dikatain wibu, jangan sampe bahas anime, nanti pasti dibilang mesti', dan lain-lain. Kesannya kayak gimana gitu mas, kurang dihargai ya iya”⁹⁶.

Pernyataan lain juga disampaikan oleh subjek penelitian Yusuf dalam wawancara, sebagai berikut:

“Iya sih mas, saya juga kadang mending sendiri nonton ini begitu daripada harus interaksi sama orang lain tapi ya itu tadi saya masih bisa ngerem bisa nahan diri, biar setidaknya juga ada interaksi sama orang lain saya juga melakukan kegiatan-kegiatan saya, apalagi tanggung jawab saya. Kalau nggak bisa bedain sama realita itu nggak ya mas, paling cuma kalau ending ya nggak sesuai ekspektasi atau kadang sedih itu juga ke bawah mas ke dunia kayak saya galau gitu loh, kadang juga pas kalau endingnya happy terus saya juga senang dibawa ke dunia nyata kayak senang aja gitu loh, semringah. Baling-baling kalau ngadepin situasi di dunia nyata di interaksi sosial itu paling bingungnya kalau sudah ada yang contohnya ngejudge wibu bau bawang gitu, saya diem soalnya bingung mau nanggepi, ga mau ada konflik juga saya mas. Kadang ngerasa ga dipahami, padahal saya

⁹⁶Wawancara Yazid, 9 Januari 2025.

ya masih bisa interaksi sama mereka. Tapi, saya ga terlalu yang gimana-gimana mas”⁹⁷.

Kemudian, diperkuat dengan pernyataan lain yang diungkapkan oleh subjek penelitian Dani dalam wawancara, sebagai berikut:

“Ya iya mas saya interaksi sama orang yang nggak suka anime gitu tertutup, ga sefrekuensi, jadi lebih milih bahas yang lain, yang kiranya nyambung. Kalo waktu luang dan nggak ada waktu luang pun saya lebih milih nonton anime. Ya kalau ekspektasi gitu ya kadang iya sih mas kayak gitu perbedaan itu dihargai gitu ya di anggap unik lah tapi kalau di sini tuh di dunia nyata kayak malah dijudge, ga sesuai sama realita kan haha. Kadang juga saya mikir kalo pasti nanti dikatain gitu, kan sudut pandang saya ke yang nggak suka anime kadang gitu. Iya saya jadinya kurang percaya diri mas soalnya kan stigma ke orang itu gini tuh nggak baik jadi saya kadang ngerasa nggak dihargai gitu loh”⁹⁸.

Melalui pernyataan dan penjelasan diatas dapat diketahui dan dapat disimpulkan bahwasannya peran anime sebagai media yang dipilih mahasiswa penggemar anime untuk membentuk pola komunikasi interpersonal adalah intensitas menonton anime yang sangat tinggi dapat menjadi penyebab isolasi sosial dikarenakan penggemar anime lebih memilih menonton anime daripada berinteraksi dengan orang lain. Penggemar anime mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial karena ekspektasi yang tidak realistis kesulitan membedakan antara realita dan fiksi, dan cara pandang yang berbeda terhadap orang lain. Meskipun salah satu dari subjek penelitian merasa biasa saja. Stigma dan stereotip terhadap penggemar anime membuat mereka merasa kurang percaya

⁹⁷Wawancara Yusuf, 9 Januari 2025.

⁹⁸Wawancara Dani, 9 Januari 2025.

diri, tidak dipahami, dan merasa kurang dihargai, sehingga cenderung lebih tertutup dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara, peran anime sebagai media yang dipilih mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sangat berkaitan dengan teori uses and gratification. Dalam teori ini, ada tiga kebutuhan utama yang ingin dipenuhi seseorang ketika memilih media, yaitu kebutuhan kognitif, afektif, dan sosial.

Pertama, dari kebutuhan kognitif, mahasiswa penggemar anime menonton anime untuk belajar hal-hal baru. Anime memberikan mereka contoh nilai positif seperti empati, kerja sama, dan cara berkomunikasi yang baik. Hal ini terlihat dari pernyataan para subjek yang merasa menonton anime membantu mereka belajar menyampaikan pendapat, memahami sudut pandang orang lain, dan mempertahankan pendapat dalam diskusi.

Kedua, dari kebutuhan afektif, mahasiswa menonton anime untuk mendapatkan hiburan dan mengisi waktu luang. Mereka merasa senang, terhibur, bahkan emosional ketika menonton anime. Beberapa subjek mengaku suasana hati mereka bisa ikut terbawa oleh jalan cerita anime, misalnya merasa senang jika ending-nya bahagia, atau sedih jika ceritanya berakhir menyedihkan.

Ketiga, dari kebutuhan sosial, anime menjadi sarana bagi mahasiswa untuk berkomunikasi dengan teman-teman yang juga menyukai anime.

Berdasarkan wawancara, mereka merasa lebih mudah akrab, lebih nyaman berdiskusi, dan bisa membangun pertemanan dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa masalah. Pertama, menonton anime terlalu sering bisa membuat mahasiswa lebih suka menyendiri dan mengurangi interaksi dengan orang lain di dunia nyata. Kedua, mereka bisa memiliki harapan yang tidak sesuai dengan kenyataan, karena cerita di anime seringkali berbeda jauh dengan kehidupan nyata. Ketiga, adanya stigma atau pandangan negatif terhadap penggemar anime membuat beberapa mahasiswa merasa minder, takut dihakimi, dan akhirnya menjadi tertutup ketika berkomunikasi dengan orang lain yang tidak menyukai anime.

Dengan demikian, anime memang bisa membantu mahasiswa memenuhi kebutuhan kognitif, afektif, dan sosial, sesuai dengan teori *uses and gratification*. Tetapi, kalau digunakan secara berlebihan atau tanpa kontrol, bisa muncul dampak negatif seperti menarik diri dari lingkungan sosial dan rasa minder karena stigma.

C. Pembahasan Temuan

Temuan penelitian ini mengungkapkan beberapa hal terkait topik penelitian yang telah diteliti, yaitu:

1. Pola Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime Di Prodi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini peneliti menggunakan teori dari Joseph A.Devito mengenai aspek-aspek komunikasi interpersonal meliputi, keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*)⁹⁹.

- a. Aspek keterbukaan (*openness*) merupakan kemampuan dalam komunikasi untuk merespon informasi dengan positif, baik, dan berbagi dengan orang lain secara selektif hal ini dapat diartikan bahwa adanya sikap jujur dan transparan saat berbagi informasi yang relevan tanpa harus mengungkapkan segala hal. Keterbukaan dalam komunikasi dapat menunjukkan sikap yang santai dan responsif memungkinkan pertukaran ide dan emosi serta jujur dan konstruktif satu dengan lainnya¹⁰⁰. Berdasarkan temuan penelitian mengenai komunikasi interpersonal terhadap mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember memiliki kebiasaan menonton anime tanpa batas waktu dan

⁹⁹Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

¹⁰⁰Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

tempat, serta lebih nyaman berinteraksi dengan sesama penggemar anime. Mereka cenderung tertutup dengan orang yang bukan penggemar anime karena khawatir diejek atau tidak dipahami. Meskipun demikian, mereka masih terbuka untuk berkomunikasi dengan orang yang tidak suka anime jika responnya positif. Namun, secara umum, subjek penelitian kurang terbuka terhadap orang yang tidak menyukai anime karena takut dihakimi. Komunikasi yang terbuka dengan sesama penggemar anime dapat membantu mengurangi ketergantungan mereka terhadap anime.

- b. Empati (*Empathy*) merupakan suatu kemampuan dalam memahami perasaan orang lain dari perspektif mereka, sehingga dapat melibatkan perasaan yang lebih mendalam dan lebih personal dibandingkan dengan simpati. Individu yang memiliki empati dapat berkomunikasi dengan memahami secara efektif, baik melalui kata-kata, maupun isyarat non verbal, sehingga menciptakan ikatan yang lebih kuat dan mendalam dengan orang lain¹⁰¹. Berdasarkan temuan penelitian mengenai komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu mahasiswa penggemar anime memahami dan menghargai perbedaan minat orang lain, tidak memaksakan orang lain menyukai anime, dan mencari cara untuk tidak

¹⁰¹Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik*. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

mengganggu. Namun, ada perbedaan dalam empati dan kesadaran diri di antara mereka, ada yang cenderung kurang peduli dan ada yang memiliki kesadaran diri akan kepedulian memahami perasaan orang lain.

- c. Sikap Mendukung (*Supportiveness*), merupakan suatu sikap positif dan penuh dengan deskriptif ketika berkomunikasi, sehingga dapat menciptakan suasana yang mendukung, dan dapat sebagai fasilitas keberhasilan suatu interaksi. Ketika menunjukkan sikap yang positif, individu dapat membuat orang lain merasa nyaman didukung dan dihargai hal tersebut merupakan suatu hal yang sangat penting agar komunikasi efektif dan produktif dapat tercapai¹⁰². Berdasarkan temuan penelitian mengenai komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu mahasiswa penggemar anime menunjukkan dukungan dengan cara yang berbeda-beda meliputi tidak menghakimi dan berbagi pengetahuan, mendengarkan dan merekomendasikan anime (dengan batasan tertentu), dan memberikan dukungan berdasarkan perlakuan orang lain terhadap minatnya, meskipun cenderung memilih diam jika tidak dihargai.
- d. Sikap Positif (*Positiveness*), adanya sikap positif dan rasa akan nyaman dengan diri sendiri dapat menjadi motivasi orang lain agar dapat

¹⁰²Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang”. Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

berpartisipasi lebih aktif dalam interaksi sehingga akan tercipta suatu lingkungan komunikasi yang menyenangkan dan mendukung satu sama lain sehingga akan memperkuat hubungan antar individu dan dapat menjadi fasilitas kerja sama yang lebih efektif¹⁰³. Berdasarkan temuan penelitian mengenai komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember menunjukkan dukungan dengan cara yang berbeda-beda meliputi mendukung dengan tidak menghakimi dan berbagi minat, dan mendukung jika orang lain menghargai minatnya, dan mereka merasa menjadi sumber dukungan bagi sesama penggemar anime dengan berbagi cerita dan rekomendasi.

- e. Kesetaraan (*Equality*), merupakan suatu kondisi yang setara dan sejajar, sehingga tidak ada ketimpangan ketika melakukan komunikasi.

Komunikasi dapat dikatakan efektif apabila adanya sikap saling menghargai dan menghormati antar kedua belah pihak sehingga dapat menciptakan suasana yang setara dan mendukung¹⁰⁴. Berdasarkan temuan penelitian mengenai komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember menunjukkan sikap positif

¹⁰³Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik*. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

¹⁰⁴Nana Yulianta, Yulianti Fajar Wulandari, Sultan Himawa, “*Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*”. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik*. Vol. 1, No. 6, (2024), 99.

dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, meskipun dengan cara yang berbeda-beda. Diantaranya menghindari konflik dengan diam, berbagi rekomendasi anime dan memahami perbedaan budaya, serta berbagi pengalaman dan pengetahuan. Mereka juga menanggapi pendapat negatif dengan santai dan tidak memaksakan pendapat. Secara keseluruhan, mereka menunjukkan sikap positif dan tidak terlalu mempermasalahkan pendapat negatif tentang anime.

Penelitian ini menggunakan teori mengenai pola komunikasi menurut Joseph A Devito yang terdiri dari empat macam pola komunikasi, yaitu *equality pattern*, *balance split pattern*, *unbalance split pattern*, dan *monopoly split pattern*. Akan tetapi pada penelitian ini, peneliti menemukan bahwa pola komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember berpola *equality pattern* dan *unbalance split pattern*.

Berikut ini merupakan uraian penjelasan mengenai pola setara (*equality pattern*) dan pola tak seimbang terbelah (*unbalanced split pattern*) dalam komunikasi interpersonal penggemar anime berdasarkan teori pola komunikasi Joseph A Devito, sebagai berikut:

a. Pola Setara (*Equality Pattern*)

Komunikasi interpersonal penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember berpola setara (*equality pattern*) kepada sesama penggemar anime, hal ini berdasarkan dari wawancara yang dilakukan peneliti mengenai komunikasi interpersonal menggunakan konsep aspek teori interpersonal milik Joseph A Devito. Dikatakan berpola setara (*equality pattern*) pada komunikasi interpersonal antar sesama penggemar anime dikarenakan ketika subjek penelitian berkomunikasi kepada sesama penggemar anime, ketiga subjek penelitian antusias dan merespon secara terbuka ketika berkomunikasi, seperti saling diskusi seputar anime, bertanya rekomendasi anime.

Adanya pola komunikasi interpersonal yang setara pada sesama penggemar anime timbul akibat adanya kegemaran yang sama, adanya perasaan dihargai, adanya dukungan, serta adanya rasa percaya diri ketika berkumpul dan berkomunikasi dengan individu yang memiliki kegemaran atau latar belakang yang sama.

b. Pola tak seimbang terbelah (*unbalanced split pattern*)

Berdasarkan teori Joseph A. Devito, pola komunikasi tak seimbang terbelah (*unbalanced split pattern*) terjadi kalau satu pihak lebih aktif, sementara pihak lain pasif atau menutup diri. Temuan penelitian pada mahasiswa penggemar anime menunjukkan mereka lebih terbuka dan

nyaman berkomunikasi dengan sesama penggemar anime. Namun, mereka cenderung tertutup dengan orang yang bukan penggemar karena takut diejek atau tidak dimengerti. Ini membuat komunikasi tidak berjalan seimbang karena hanya aktif dengan orang yang satu minat saja.

Selain itu, meskipun diantara mereka berusaha memahami orang lain, sebagian mereka kurang peduli dengan perasaan orang yang tidak suka anime. Mereka lebih sering mendukung teman yang sependapat dan memilih diam kalau tidak dihargai (pasif). Hal ini menunjukkan pola komunikasi mereka sesuai dengan pola tak seimbang terbelah, karena komunikasi berjalan baik hanya di satu sisi dan tidak setara dengan pihak lain.

2. Peran anime sebagai media yang dipilih mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dalam membentuk pola komunikasi interpersonal

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa hasil temuan menunjukkan bahwa anime dipilih mahasiswa penggemar anime karena bisa memenuhi tiga kebutuhan utama menurut teori *uses and gratification*, meliputi kebutuhan kognitif.

Anime memainkan peran sebagai media yang dipilih dalam membentuk pola komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi

Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dengan membantu mahasiswa belajar mengungkapkan pendapat, mempertahankan argumen, dan mengasah keterampilan komunikasi interpersonal melalui diskusi dengan sesama penggemar. Interaksi ini membuat mereka merasa lebih percaya diri saat berbicara, serta membuka peluang membangun relasi sosial yang positif dengan orang yang memiliki minat sama. Di sisi lain, intensitas menonton anime yang terlalu tinggi dapat menimbulkan isolasi sosial, menurunkan keterlibatan dalam interaksi nyata, dan menciptakan ekspektasi yang tidak realistis terhadap hubungan sosial. Hal ini diperparah dengan adanya stigma negatif terhadap penggemar anime yang membuat mereka merasa minder, tidak dipahami, dan enggan terbuka kepada orang lain yang bukan penggemar anime.

Temuan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teori *uses and gratification* yang dikembangkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch. Teori ini menjelaskan bahwa individu secara aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Berikut merupakan uraian mengenai hasil temuan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

- a. Kebutuhan kognitif, yaitu kebutuhan untuk memperoleh informasi, pengetahuan, dan pemahaman tentang lingkungan sekitar. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa penggemar anime menggunakan anime sebagai sarana untuk memahami alur cerita, karakter, nilai-nilai persahabatan, kerja

sama, hingga nilai moral yang disampaikan dalam anime. Pengetahuan yang diperoleh kemudian mereka gunakan sebagai bahan diskusi, sehingga membantu mereka belajar menyampaikan dan mempertahankan pendapat.

b. Kebutuhan afektif, yaitu kebutuhan untuk memperoleh hiburan, kesenangan, dan pengalaman emosional. Anime memenuhi kebutuhan ini dengan alur cerita yang seru, adegan emosional, dan karakter yang menghibur. Mahasiswa penggemar anime mengaku merasakan kebahagiaan saat menonton anime yang mereka sukai, dan kesedihan saat menghadapi alur cerita yang tragis, yang kemudian memengaruhi suasana hati mereka di dunia nyata. Pengalaman emosional ini juga membuat mereka memiliki bahan cerita yang menarik untuk dibagikan kepada teman-temannya.

c. Kebutuhan isosial, yaitu kebutuhan untuk berinteraksi, menjalin hubungan, dan mempertahankan ikatan sosial dengan orang lain. Anime menjadi alat yang efektif untuk menjembatani komunikasi antar mahasiswa yang memiliki minat sama, mempermudah mereka menemukan teman dengan ketertarikan serupa, serta menciptakan ruang diskusi yang intens. Mahasiswa dapat belajar keterampilan komunikasi interpersonal seperti mendengarkan, merespons, berdebat dengan santun, dan memahami sudut pandang orang lain. Akan tetapi, teori uses and gratification juga menunjukkan bahwa kepuasan yang diperoleh dari media dapat berdampak negatif bila digunakan secara berlebihan. Dalam penelitian ini, ditemukan

bahwa beberapa mahasiswa memilih menonton anime terus-menerus dibanding berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Ini membuat mereka rentan mengalami isolasi sosial, menurunkan keterlibatan dalam kegiatan sosial, dan menciptakan kesulitan dalam membedakan antara fantasi dan realita. Ketika ekspektasi yang mereka bentuk dari anime tidak sesuai dengan kenyataan, mereka merasa kecewa, bingung, bahkan kehilangan kepercayaan diri dalam menghadapi situasi sosial nyata. Stigma terhadap penggemar anime semakin memperburuk kondisi ini karena membuat mereka enggan terbuka dengan orang lain yang bukan penggemar anime, sehingga pola komunikasi interpersonal mereka menjadi semakin tertutup.

Dengan demikian, *teori uses and gratification* membantu menjelaskan bahwa anime dipilih mahasiswa sebagai media untuk memenuhi kebutuhan kognitif, afektif, dan sosial mereka. Namun, penggunaan yang tidak seimbang berisiko menimbulkan dampak negatif, terutama terkait kemampuan mereka berkomunikasi dan bersosialisasi secara sehat di dunia nyata.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pola komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember cenderung terbuka dan aktif berkomunikasi dengan sesama penggemar anime, sehingga muncul pola komunikasi setara (*equality pattern*). Namun, mereka cenderung menutup diri dan pasif jika berkomunikasi dengan orang yang bukan penggemar anime karena takut diejek atau tidak dipahami. Hal ini menunjukkan juga adanya pola komunikasi tak seimbang (*unbalanced split pattern*), karena komunikasi berjalan baik hanya dengan orang yang satu minat saja.

Peran anime dalam membentuk pola komunikasi dipilih karena dapat memenuhi kebutuhan kognitif (belajar hal baru), afektif (hiburan), dan sosial (mempermudah pergaulan dengan sesama penggemar). Namun, terlalu sering menonton anime membuat sebagian mahasiswa lebih suka menyendiri, memiliki harapan tidak realistis, serta minder saat harus berkomunikasi dengan orang yang tidak menyukai anime.

B. Saran

1. Bagi Penulis Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dengan melakukan penelitian yang

lebih komprehensif, seperti menambah jumlah subjek penelitian atau melakukan perbandingan dengan penelitian serupa di lokasi yang berbeda, sehingga dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi yang lebih signifikan.

2. Bagi Mahasiswa Penggemar Anime

Bagi mahasiswa penggemar anime, disarankan untuk meningkatkan kesadaran diri tentang dampak negatif dan mengembangkan strategi manajemen waktu yang efektif untuk menyeimbangkan kegiatan menonton anime dengan aktivitas lain. Dengan demikian, mahasiswa dapat mengelola kebiasaan menonton anime dengan lebih seimbang dan meningkatkan kualitas hidup mereka.

3. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang fenomena ketergantungan anime di kalangan mahasiswa dan bagaimana mengelola kebiasaan tersebut. Penelitian ini juga dapat menjadi inspirasi bagi pembaca untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajat Rukajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Alaluddin Rahmat. (2000). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Albi Anggito, J.S. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Al-Qur'an. Mushaf Aisyah, *Al-Qur'an dan Terjemah untuk Wanita*. (2010). Bandung: Penerbit Jabal.
- Arni Muhammad. (2014). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arimbawa, Brillyan Gita Abigamika, dkk. (2020). *Analisa Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Universitas PGRI Banyuwangi*. Jurnal Bina Ilmu, Vol.2, No.1.
- Ariesta, I Gusti Bagus Bayu Baruna. (2020). *Anime Dan Teknologi Animasi*. Jurnal Senada: Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur, Vol.3, No.1.
- Artyka Dewi Anugrahani. (2017). *Studi Fenomenologi Internalisasi Nilai-Nilai Budaya Jepang Melalui Anime Dikalangan Otaku*. Skripsi, Almamater Wartawan.
- Bayutiarno, N. (2015). *Pola Komunikasi Komunitas Otaku di Kota Surakarta*. Jurnal Ilmu Komunikasi.
- Cangara Hafied. (2018). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada.
- Deddy Mulyana. (2007). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Devito, J.A. (2011). *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Profesional Books.
- Effendy, Onong Uchjana. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. (1994). Bandung: Remadja Rosdakarya.
- Effendi. *Kepemimpinan dan Komunikasi*. (1996). Yogyakarta: Al-Amin Press.
- Elvionita, Vini. (2022). *Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Skripsi: Universitas Islam Riau.

- Endzrizatta, Ridhoillah. (2019). *Gambaran Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Yang Mengalami Ketergantungan Anime*. Naskah Publikasi: Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Diakses pada <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/6031/>.
- Firdaus, Yusnizal, Yulia Pebrianti, dan Titi Andriyani. (2018). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*. Jurnal Riset Terapan Akuntansi, Vol. 2, No. 2.
- Gama, Fitri Ifa. (2024). *Pengenalan Anime Sebagai Budaya Popular Jepang*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani, Vol.4, No.1.
- Ghaita, Siti Salwa Ratu. (2020). *Komunikasi Interpersonal Antara Orangtua Dan Anak Pasca perceraian (Studi Kasus Di Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin)*. Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 3, No. 1.
- Handaningtias, Uliviana Restu, dan Helmy Agustina. (2017). *Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime*. Jurnal Kajian Komunikasi, Vol 5, No 2.
- Lenaini, Ika. (2021). *Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling*. Jurnal Kajian, Penelitian, dan Pengembangan Pendidikan Sejarah, Vol 6, No 1.
- Michel, H.d. (2014). *Analisis Data Kualitatif (terjemahan Ruhidi)*. Jakarta: UI Press.
- Miles, Huberman, dan Saldana. *Qualitative Data Analysis*. (2014). America: SAGE Publications.
- Ngalimun. (2017). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta.
- Ni Wayan Putri Suantari. (2016). *Ebook: Dunia Animasi*. Denpasar Timur: Miia Art.
- Patriana Eva. (2014). *Komunikasi Interpersonal Yang Berlangsung Antara Pembimbing Kemasyarakatan dan Keluarga Anak Pelaku Pidana di Bapas Surakarta*. Jurnal Pedesaan dan Perkembangan. Vol.5, No.2.
- Purwanto, Djoko. *Komunikasi Bisnis*. (2006). Jakarta: Erlangga.
- Ranang A.S. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Rangkuti, Freddy. *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. (2015).
- Rafiq Mohd. (2012). *Dependency Theory*. Jurnal Hikmah.

- Ridhoillah, Endrizatta. (2019). *Gambaran Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Yang Mengalami Ketergantungan Anime*. Skripsi Thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Rosyid, A.Ramli, dkk. (2024). *Analisis Pengaruh Menonton Animasi Jepang Terhadap Nasionalisme Pada Generasi Z*. Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies, Vol.4, No.3.
- Sapril. (2011). *Komunikasi Interpersonal Pustakawan*. Jurnal Iqro'.
- Sakinah Biznilla Yulian, Muhammad Syahriar Sugandi. (2019). *Perilaku Komunikasi Otaku Dalam Interaksi Sosial*. Jurnal Komunikasi.
- Syarif, Nurlaelah. (2015). *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK TI Airlangga Samarinda*. Ejournal Ilmu Komunikasi, Vol.3, No.2. Diakses pada [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/05/LALA%20JURNAL1%20\(05-21-15-03-35-25\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/05/LALA%20JURNAL1%20(05-21-15-03-35-25).pdf).
- Soselisa, Rebecca. (2012). *Penggunaan Anime Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20160972-RB08Y312b-Budaya%20populer.pdf>. Diakses pada 06 Juni 2022 pukul 22.54 WIB.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. (2022). Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun. (2020). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. JEMBER: IAIN JEMBER PRESS.
- The Daily Japan. *Sejarah Perkembangan Anime di Jepang*. <http://the-dailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang>. Diakses pada 06 Juni 2022 pukul 22.58 WIB.
- <https://kbbi.lektur.id/ketergantungan>. Diakses pada 02 Juni 2022 pukul 20.40 WIB.
- <https://fdakwah.uinkhas.ac.id/>. Diakses pada 01 Januari 2025.
- <https://creatormedia.my.id/pengertian-anime-menurut-para-ahli/>. Diakses Kamis 02 Juni 2022 pukul 14.20 WIB.
- Widjaja, H.A.W. (2000). *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- www.depkes.go.id.

Yulianta, Nana, Yulianti Fajar Wulandari, dan Sultan Himawa. (2024). *Komunikasi Interpersonal dalam Keharmonisan Hubungan Pernikahan Pada Individu Dewasa Muda di Kelurahan Pulogebang*. Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial, dan Ilmu Politik, Vol. 1, No. 6.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Hildan Hakiki

NIM : D20181111

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pola Komunikasi Interpersoanl Terhadap Mahasiswa Yang Mengalami Ketergantungan Anime Di Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Kecuali pengutipan yang telah disebutkan sumbernya. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran didalamnya dengan sikap ilmiah yang dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa tekanan atau paksaan dari pihak manapun.

Jember, 06 Mei 2025
Saya yang menyatakan



Muhammad Hildan Hakiki
NIM. D20181111

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1 : Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Fokus Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pola Komunikasi Interpersonal Terhadap Mahasiswa Penggemar Anime Di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	1. Bagaimana pola komunikasi interpersonal mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember? 2. Apa alasan ketertarikan mahasiswa penggemar anime di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah	1. Pola Komunikasi 2. Komunikasi Interpersonal	Macam-macam pola komunikasi Devito: 1. <i>Equality pattern</i> 2. <i>Balance split pattern</i> 3. <i>Unbalance split pattern</i> 4. <i>Monopoly pattern</i> Aspek komunikasi Interpersonal: 1. Keterbukaan (<i>Oppenness</i>) 2. Empati (<i>Empathy</i>) 3. Sikap Mendukung (<i>Supportiveness</i>) 4. Sikap Positif (<i>Positiveness</i>) 5. Kesetaraan (<i>Equality</i>)	1. Sumber data primer: buku, jurnal, artikel, dan skripsi 2. Informan atau subjek penelitian: Mahasiswa aktif penggemar anime Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Achmad Siddiq Jember 3. Keabsahan data: triangulasi sumber dan triangulasi teknik	1. Metode penelitian kualitatif, pendekatan deskriptif 2. Subjek penelitian (<i>purposive sampling</i>) 3. Teknik pengumpulan data (wawancara, observasi dan dokumentasi) 4. Teknik analisis data (kondensasi, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi) 5. Keabsahan data (triangulasi metode atau teknik dan

	Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember?	3. Teori <i>Uses and Gratification</i>	Komponen teori <i>uses and gratification</i> : 1. Kognitif 2. Afektif 3. Sosial		triangulasi sumber)
--	--	--	--	--	---------------------



Lampiran 2: Pedoman Wawancara

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Wawancara

1. Komunikasi Interpersonal

1.	Keterbukaan (<i>Openness</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana anda berbagi minat dan hobi anda tentang anime dengan orang lain? 2. Apakah anda merasa nyaman untuk membicarakan tentang anime dengan teman atau keluarga? 3. Bagaimana anda menanggapi ketika seseorang tidak memahami atau tidak menyukai anime?
2.	Empati (<i>Empathy</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana anda memahami perasaan teman atau keluarga yang tidak menyukai anime? 2. Apakah anda dapat memahami mengapa seseorang mungkin tidak menyukai anime? 3. Bagaimana anda menanggapi ketika seseorang merasa terganggu oleh ketergantungan anda pada anime?
3.	Sikap Mendukung (<i>Supportiveness</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana anda menunjukkan dukungan kepada teman atau keluarga yang memiliki minat yang berbeda? 2. Apakah anda merasa bahwa Anda dapat menjadi sumber dukungan bagi

		<p>orang lain yang memiliki minat yang sama?</p> <p>3. Bagaimana anda menanggapi ketika seseorang membutuhkan saran atau bantuan terkait dengan anime?</p>
4.	Sikap Positif (<i>Positiveness</i>)	<p>1. Bagaimana anda menunjukkan sikap positif tentang anime dalam interaksi dengan orang lain?</p> <p>2. Apakah anda merasa bahwa ketergantungan anda pada anime memiliki dampak positif pada hubungan anda dengan orang lain?</p> <p>3. Bagaimana anda menanggapi ketika seseorang memiliki pendapat negatif tentang anime?</p>
5.	Kesetaraan (<i>Equality</i>)	<p>1. Bagaimana anda memahami konsep kesetaraan dalam hubungan dengan orang lain yang memiliki minat yang berbeda?</p> <p>2. Apakah anda merasa bahwa ketergantungan anda pada anime mempengaruhi kesetaraan dalam hubungan anda dengan orang lain?</p> <p>3. Bagaimana anda menanggapi ketika seseorang merasa bahwa ketergantungan anda pada anime membuat mereka merasa tidak setara?</p>

2. Peran anime dalam membentuk komunikasi

No	Pertanyaan
1.	1. Sejak kapan suka anime? 2. Apa yang membuat anda tertarik untuk menonton anime? 3. Apa informasi atau pengetahuan baru yang anda dapatkan dari menonton anime? 4. Seberapa sering anda mencari informasi tambahan yang berkaitan dengan jepang, contohnya Jepang, sejarah, teknologi setelah menonton anime? 5. Bagaimana anime membantu anda memahami hal-hal yang sebelumnya tidak Anda ketahui? 6. Apakah anda merasa bahwa Anda harus menonton anime secara terus-menerus untuk merasa puas?
2.	1. Bagaimana perasaan anda saat menonton anime tertentu? 2. Apakah anime menjadi sarana hiburan yang membantu anda melepas stres? 3. Anime seperti apa yang paling bisa membuat anda merasa terhibur atau terhubung secara emosional?

B. Pedoman Observasi

1. Lokasi penelitian Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Mengamati kegiatan subjek penelitian terutama pada komunikasi interpersonal.
3. Melihat suasana Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Suasana di Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, seperti komunikasi mahasiswa yang pnrngmar anime.

5. Mengamati sarana dan prasarana Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

C. Pedoman Dokumentasi

1. Lokasi penelitian Prodi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Visi dan Misi Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Kegiatan Wawancara.
4. Kegiatan menonton anime subjek penelitian mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.



Lampiran 3 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian	TTD
1.	Sabtu 03/06/2024	Wawancara pra penelitian	fel
2.	Senin 04/01/2025	Observasi penelitian	fel
3.	Senin 06/01/2025	Observasi penelitian	fel
4.	Senin 06/01/2025	Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi	fel
5.	Kamis 09/01/2025	Wawancara	fel
6.	Senin 13/01/2025	Wawancara dan Observasi	fel
7.	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI		
8.	KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ		
	J E M B E R		
9.			
10.			

Lampiran 4 : Surat Permohonan Tempat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaliwates Jember, Kode Pos 58135
 email : fakultasdakwah@uinkhas.ac.id website: http://dakwah.uinkhas.ac.id



Nomor : B. 2388/Un.22/D.3.WD.1/PP.00.9/ J /2025 23 mei 2025
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.
 Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kyai Haji
 Achmad Siddiq Jember

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Muhammad Hildan Haliki
 NIM : D20181111
 Fakultas : Dakwah
 Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
 Semester : XII (dua belas)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

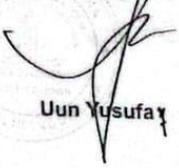
Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Pola Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Yang Ketergantungan Anime Di Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Siddiq Jember"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

UIN
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Uun Yusuf



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: fakultasdakwah@uinkhas.ac.id
Website: http://fdakwah.uinkhas.ac.id/



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: B.2537/Un.22/D.3.K/PP.00.9/05/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sunarto,SE.
NIP : 197412272003121007
Pangkat,Golongan Ruang : Pembina (IV/a)
Jabatan : Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Dakwah
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut:
Nama : Muhammad Hildan Haliki
NIM : D20181111
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Semester : XIV(Empat Belas)

Telah selesai melaksanakan penelitian di Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember terhitung mulai tanggal 23 Mei – 28 Mei 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pola Komunikasi Interpersonal Mahasiswa yang Ketergantungan Anime di Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 28 Mei 2025
a.n. Dekan
Kabag TU,



Sunarto

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : u4dp3ooK



Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Wawancara Dengan Subjek Penelitian di Prodi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Siddiq Jember.

DOKUMENTASI PENELITIAN



(Dokumentasi Wawancara Subjek Penelitian Yazid)



(Dokumentasi Wawancara Subjek Penelitian Yusuf)



(Dokumentasi Wawancara Subjek Penelitian Dani)

Lampiran 8 : Anime yang disukai Subjek Penelitian di Prodi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Siddiq Jember.

1. Classroom The Elite (Sekolah dan Thriller Psikologi)

Anime yang menceritakan tentang SMA Tokyo Koudo Ikusei, sebuah sekolah elite yang bertujuan untuk mendidik generasi muda terbaik Jepang.



(Salah satu anime yang disukai Subjek Yazid)

2. One Piece (Petualangan, Fantasi, dan Aksi)

Anime yang menceritakan seorang anak laki-laki Monkey D. Luffy yang bercita-cita ingin menjadi raja bajak laut.



(Salah satu anime yang disukai Subjek Yusuf)

3. Haikyuu (Olahraga, Komedi, dan Kedewasaan)

Adalah sereal anime olahraga yang berpusat pada Shiyo Hinata, seorang siswa SMP yang terinspirasi menjadi pemain voli hebat setelah menyaksikan pertandingan “raksasa kecil” dari SMA Karasuno.



(Salah satu anime yang disukai Subjek Dani)

Lampiran 9 : Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**A. Identitas Diri**

1. Nama : Muhammad Hildan Hakiki
2. NIM : D20181111
3. Tempat/Tgl Lahir : Lumajang, 20 Januari 2000
4. Fakultas : Dakwah
5. Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
6. Alamat Rumah : Ranupakis, Klakah, Lumajang
7. Email : muhammadhildanhakiki@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Negeri Ranupakis 1
2. SMP : MTS Nurul Badri
3. SMK : SMK Negeri 01 Wonorejo Pasuruan