

Perilaku Komunikasi *Otaku* dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung)

Sakinah Biiznilla Yulian¹

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

nlikan12@gmail.com

Mohammad Syahriar Sugandi

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

mohsyahriar@gmail.com

Abstract. *Otaku is a term referring to those who fond of Japanese pop culture like anime and manga. Because of some activities, negative views on Otaku developed in the society. This causes Otaku to tend to experience difficulties in interacting with non-Otaku, then they create or join groups or communities that are in accordance with their vision and mission towards Japanese popular culture. With this communities Otaku can interact openly without fear of misunderstanding. This study aims to reveal Otaku's communication behavior in social interactions. This research method is qualitative research with a phenomenological approach and uses constructivism paradigm. Data collection techniques are carried out by interviews, observation and literatures. Based on the research result revealed that Otaku does some communication behavior in social interaction. In social interaction it produces an associative and dissociative process when Otaku interacting with both other Otaku and non-Otaku.*

Keywords: *Communication Behavior, Otaku, Social Interaction*

Abstrak. *Otaku adalah orang yang menggemari budaya populer Jepang, seperti anime dan manga karena pandangan-pandangan kurang baik di masyarakat, Otaku cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan non-Otaku. Mereka lalu bergabung dengan komunitas yang sesuai dengan visi misi mereka. Dengan adanya komunitas itu mereka dapat berinteraksi dengan terbuka tanpa perlu takut akan munculnya kesalahpahaman. Riset ini bertujuan mengungkap perilaku Otaku dalam interaksi sosial. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dan menggunakan paradigma konstruktivisme. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan literatur. Riset ini menemukan bahwa Otaku melakukan perilaku komunikasi dalam interaksi berupa proses asosiatif dan disosiatif ketika berinteraksi baik dengan Otaku lainnya maupun non-Otaku.*

Kata Kunci: *Perilaku Komunikasi, Otaku, Interaksi Sosial*

¹ Penulis Korespondensi

Pendahuluan

Budaya populer Jepang (*Japanese popular culture*) telah berhasil menarik perhatian masyarakat internasional. Budaya populer Jepang adalah budaya yang berasal dari Negara Jepang yang dikenal, dinikmati, dan dikonsumsi oleh masyarakat dunia tak terkecuali masyarakat Indonesia.

Beberapa contoh budaya populer Jepang adalah *manga* dan *anime*. *Manga* adalah sebutan untuk komik dari Jepang. *Manga* punya bermacam jenis. Ia laris di pasaran baik di Jepang maupun di negara-negara lain. *Anime* yang merupakan animasi dari Jepang juga menarik perhatian banyak penonton di seluruh dunia.

Dari kedua produk kebudayaan Jepang tersebut, ada yang disebut sebagai *Otaku*. *Otaku* adalah istilah yang merujuk kepada seseorang, laki-laki atau perempuan, yang sangat menggemari budaya populer Jepang *anime* dan *manga*. *Otaku* merupakan istilah yang secara umum mengacu kepada kegemaran terhadap *anime*, *manga*, *video games*, *computers*, *science fiction*, *special-effects films*, *anime figurines*, dan sebagainya (Azuma, 2009:3).

Otaku seringkali dekat dengan makna yang negatif; orang yang tertutup. Asosiasi itu terutama sejak kasus Miyazaki, seorang *Otaku* yang menculik dan memerkosa empat anak perempuan di Jepang pada 1988. Sejak peristiwa itu, banyak media mengkonotasikan *Otaku* sebagai orang yang *introvert* atau manusia yang lebih berkaitan dengan dunia dalam pikiran manusia itu sendiri, cenderung menutup diri dari kehidupan luar. Bahkan, ada yang menganggap bahwa semua *Otaku* ada sosiopat seperti Miyazaki (Azuma, 2009: 4).

Otaku lalu merasa bahwa lingkungan sekitar mereka tidak mampu memahami dan mengerti identitas mereka sebagai *Otaku*. Ini menjadi salah satu alasan mereka, para *Otaku*, menarik diri dari kehidupan sosial.

Sebagai makhluk sosial, manusia punya kebutuhan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan manusia lainnya. Tujuannya bisa macam-macam seperti untuk bertukar informasi pengalaman, ataupun membuat sebuah relasi dalam kehidupan sosial. Demikian juga seorang *Otaku*.

Adanya komunitas dan acara-acara kebudayaan Jepang merupakan hal yang sangat berguna bagi *Otaku*. Mereka dapat berinteraksi dengan terbuka tanpa perlu takut akan munculnya kesalahpahaman, juga merasa nyaman dengan lingkungan sekitarnya. Komunitas-komunitas ini pun juga saling berhubungan satu sama lain sehingga para *Otaku* pun dapat mengenal dan berinteraksi dengan *Otaku* lainnya yang ada di luar lingkungan mereka.

Komunitas Jepang *Soshonbu* (*Association of Highschool Nihon no Kurabu*) di Bandung merupakan komunitas Jepang pertama yang memiliki konsep organisasi semi formal dan berorientasi pada pendidikan. *Soshonbu* merupakan komunitas Jepang pertama kelas pelajar SMA di Kota Bandung. Komunitas ini bertujuan sebagai wadah untuk menyalurkan hobi, mengembangkan minat dan bakat, dan memperluas relasi sesama pecinta *manga* dan *anime*. *Soshonbu* juga sudah menjalin kerjasama dengan Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Kota Bandung.

Adanya komunitas ini mempermu- dah *Otaku* untuk membangun hubungan dengan individu lainnya, baik sesama *Otaku* ataupun bukan. Peneliti tertarik untuk mengamati bagaimana perilaku

komunikasi komunitas Jepang *Soshonbu* dalam interaksi sosial, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perilaku komunikasi *Otaku* dalam interaksi sosial?.

Konsep interaksi sosial dalam penelitian ini dibagi menjadi dua sebagaimana Gillin dan Gillin (Bungin 2008: 58) kemukakan, yakni proses asosiatif dan proses disosiatif.

Proses Asosiatif adalah adanya proses timbal balik yang terjadi antara orang per orang atau kelompok satu dengan lainnya, di mana proses ini menghasilkan pencapaian tujuan-tujuan bersama. Proses Disosiatif, di sisi lain, adalah proses perlawanan (oposisi) yang dilakukan oleh individu-individu dan kelompok dalam proses sosial di antara mereka pada suatu masyarakat.

Bentuk perilaku komunikasi *Otaku* dalam penelitian ini akan dibagi menjadi dua, yakni komunikasi verbal dan non-verbal.

Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta pemahaman lebih jauh dan mendalam dan sebagai bahan acuan juga referensi untuk penelitian yang berkaitan dan bagi masyarakat dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat Indonesia mengenai perilaku komunikasi para *Otaku* dalam berinteraksi sosial.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1975), metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif: ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subjek). Pendekatan ini menunjukkan latar dan individu-individu dalam latar itu secara keseluruhan, tidak

dipersempit menjadi variabel yang terpisah atau menjadi hipotesis, tetapi dipandang sebagai bagian dari suatu keseluruhan. (Ahmadi, 2014:15).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan strategi fenomenologi. Creswell (2015: 105) mendeskripsikan fenomenologi sebagai pemaknaan umum dari sejumlah individu terhadap berbagai pengalaman hidup mereka terkait dengan konsep atau fenomena. Fenomenologi melihat bahwa fenomena yang tampak merupakan objek yang penuh makna. Menurut pemikiran Schutz (Kuswarno, 2013: 18), fenomenologi adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui proses penafsiran.

Paradigma merupakan model yang membantu peneliti dalam merumuskan persoalan yang harus dijawab serta menginterpretasikan jawaban yang diperbolehkan. Harmon dalam Moleong (2012: 49) mengartikan paradigma sebagai kumpulan longgar dari sejumlah asumsi yang dipegang bersama, konsep atau preposisi yang mengarahkan cara berpikir dan penelitian.

Paradigma yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Menurut paradigma konstruktivisme, antara peneliti dan subjek yang diteliti, perlu tercipta empati dan interaksi dialektis agar mampu merekonstruksi realitas yang diteliti melalui metode kualitatif seperti observasi partisipasi. Subjek penelitian dalam penelitian ini, yaitu *Otaku* yang menjadi anggota aktif dalam *Soshonbu*. Objek penelitian yang digunakan adalah perilaku komunikasi *Otaku* dalam interaksi sosial.

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam dan observasi partisipatif. Sementara itu, analisis data menggunakan analisis data kualitatif. Bogdan dan Biklen (dalam Moleong 2014: 248) mengatakan analisis data kualitatif

adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Analisis data pada penelitian ini terdiri dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Peneliti juga menggunakan metode triangulasi sumber dengan membandingkan dan mengecek sumber-sumber, baik sumber primer maupun sekunder. Dengan menggunakan metode ini, dapat dibuktikan kenyataan yang sebenarnya pada informan (data primer), observasi lapangan, maupun literatur (data sekunder).

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Dalam analisis, peneliti membaca keseluruhan data yang didapat dari wawancara mendalam dan observasi di lapangan. Kemudian, peristiwa/pengalaman subjek penelitian dikategorisasikan sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

1. Komunikasi Verbal sesama *Otaku*

a. Asosiatif

Otaku lebih nyaman dan terbuka ketika berinteraksi dengan sesama *Otaku*. Ini dikarenakan *Otaku* merasa bahwa sesama *Otaku* akan memahami satu sama lain. Apabila menemui orang yang sama kesukaannya, maka *Otaku* cenderung untuk terbuka dan bertukar pesan mengenai apa yang menyangkut hobi mereka seputar budaya populer Jepang.

Fungsi komunikasi, menurut Effendy dalam bukunya *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik* (2003: 55), adalah menginformasi (*to inform*), mendidik (*to*

educate), menghibur (*to entertain*), dan untuk mempengaruhi (*to influence*). *Otaku* berkomunikasi dengan empat tujuan tersebut.

Otaku saling memberi informasi satu sama lain. Informasi yang diberikan pun tidak berkutat mengenai budaya populer Jepang, tetapi juga sejarah, isu politik, isu yang sedang hangat, dan lain-lain.

Komunikasi *Otaku* juga bertujuan mendidik. *Otaku* saling memberi pengetahuan mengenai negara Jepang itu sendiri.

Otaku memiliki guyonan yang serupa sehingga dapat menghibur satu sama lain. *Otaku* juga dapat menghibur satu sama lain ketika saling membahas informasi mengenai adegan favorit atau adegan yang menarik dari anime.

Otaku juga dapat mempengaruhi satu sama lain. Terlihat ketika saling merekomendasikan *anime* yang bagus dan saat mengingatkan satu sama lain untuk tidak berperilaku menutup diri.

Adanya perilaku verbal informan dengan *Otaku* lainnya menimbulkan hubungan yang terjalin dekat antara sesama *Otaku*. *Otaku* lebih interaktif ketika sedang berkomunikasi dengan satu sama lain. Mereka saling melemparkan pendapat dan ide masing-masing baik dalam suasana formal maupun tidak formal. Mereka menunjukkan adanya kedekatan seperti seorang teman dengan saling memberikan informasi, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi satu sama lain ketika melakukan interaksi. Topik yang dibahas juga beragam mulai dari seputar Jepang sampai isu global. Bahasa yang dominan digunakan adalah Bahasa Indonesia dengan menyerap beberapa kata dari Bahasa Jepang.

b. Disosiatif

Disosiatif yang peneliti temukan dari interaksi komunikasi diantara anggota *Otaku* adalah disosiasi jenis konflik. Konflik antar-*Otaku* tidak dapat dihindari, beberapa informan mengaku pernah mengalami konflik satu sama lain.

Konflik atau perbedaan termasuk interaksi sosial yang bersifat disosiatif. Konflik yang peneliti temukan hanyalah perdebatan *anime* atau karakter yang dijagokan satu sama lain. Konflik yang ditemukan dalam bentuk saling bertukar argumen untuk memperlihatkan keunggulan karakter atau *anime* masing-masing dan tidak sampai kontak fisik.

2. Komunikasi Verbal *Otaku* dengan Non-*Otaku*

a. Asosiatif

Adanya perilaku verbal informan dengan non *Otaku* menimbulkan keterbatasan dalam berinteraksi. Hal ini juga menjadi penyebab hambatan dalam berinteraksi. Menurut Effendy (2003: 45), ada beberapa hal yang merupakan hambatan komunikasi, yaitu gangguan (*noise*), kepentingan, motivasi terpendam, dan prasangka. Dari wawancara, didapatkan kepentingan dan prasangka yang akan diuraikan sebagai berikut.

- Kepentingan. Ini membuat seseorang menjadi selektif dalam menanggapi pesan. *Otaku* akan memilah informasi yang akan ditanggapi sesuai dengan kebutuhannya saja.
- Prasangka. Ini merupakan salah satu hambatan bagi suatu kegiatan komunikasi. *Otaku* merasa non *Otaku* tidak menerima buah pikir dirinya, begitu pula sebaliknya *Otaku* merasa tidak satu pemikiran dengan non-*Otaku*.

Terdapat perubahan yang dirasakan *Otaku* ketika bergabung di *Soshonbu*, yaitu tidak hanya dengan sesama *Otaku* tetap mereka juga berusaha berkomunikasi dalam interaksi sosial dengan non-*Otaku*. Perlahan *Otaku* yang menjadi anggota *Soshonbu* juga memiliki teman dekat di luar *Soshonbu* dan bukan *Otaku*.

Adanya perilaku verbal informan dengan non-*Otaku* memiliki keterbatasan dalam berinteraksi. Hal ini juga menjadi penyebab hambatan dalam berinteraksi. Namun, hal itu yang ingin diubah oleh anggota *Soshonbu* bahwa *Otaku* juga dapat berbaur seperti manusia pada umumnya. Perilaku verbal informan dengan non-*Otaku* memiliki keterbatasan dalam berinteraksi. Hal ini juga menjadi penyebab hambatan dalam berinteraksi. Namun, hal itu yang ingin diubah oleh anggota *Soshonbu* bahwa *Otaku* juga dapat berbaur seperti manusia pada umumnya.

b. Disosiatif

Proses disosiatif yang terjadi di *Otaku* dengan non-*Otaku* juga cenderung bersifat konflik. Konflik biasa terjadi akibat stigma negatif yang ada di masyarakat. Informan sering menerima julukan *Otaku* yang mana di sini *Otaku* memiliki makna yang negatif. Seperti kata Febrian selaku informan keenam, ketika menerima 'ejekan' tersebut, *Otaku* cenderung membiarkan hal tersebut dan tidak mempermasalahkannya. Hambatan komunikasi juga terjadi di proses disosiatif. *Otaku* memiliki kecenderungan untuk diam dan tidak menggubris hal tersebut. Namun, ditemukan di beberapa kondisi membela dirinya bagaimana *Otaku* menurut pandangannya, apa itu sebenarnya *anime* atau *manga*. Ini dilakukan *Otaku* ketika ia sudah 'sangat' tersinggung saat menerima ejekan tersebut. *Otaku* melakukan pembenaran dan pembelaan diri untuk membuktikan bahwa hal-hal negatif tersebut tidak benar adanya dan *Otaku*

bukanlah seseorang yang pantas untuk menerima stigma negatif tersebut.

3. Komunikasi Non Verbal *Otaku* Sesama *Otaku*

Komunikasi non verbal, menurut Duncan (Rakhmat, 2011: 285), ada enam jenis, yaitu kisenik atau gerakan tubuh, paralinguistik atau suara, prosemik atau penggunaan ruangan personal dan sosial, olfaksi atau penciuman, sensitivitas kulit, dan faktor artifaktual seperti pakaian dan kosmetik. Dalam penelitian ini, ada satu komunikasi non verbal yang ditunjukkan oleh informan dari enam jenis komunikasi non verbal menurut Duncan, yaitu Kisenik atau gerakan tubuh. Kisenik atau gerak tubuh yang peneliti temui adalah *facial* dan *gestural*. Perilaku non verbal mempunyai fungsi-fungsi sebagai berikut.

- Perilaku non verbal dapat mengulangi perilaku verbal.
- Memperteguh, menekankan atau melengkapi perilaku verbal.
- Perilaku non verbal dapat menggantikan perilaku verbal.
- Perilaku non verbal dapat meregulasi perilaku verbal.
- Perilaku non verbal dapat membantah atau bertentangan dengan perilaku verbal (Mulyana, 2013: 350).

a. Asosiatif

Pada *facial*, informan menunjukkan komunikasi non verbalnya. Komunikasi non verbal ini mereka gunakan untuk mendukung setiap kata dan situasi yang didapatkan oleh informan. Semua informan menunjukkan ekspresi wajah yang berbeda-beda tergantung pada apa yang ingin mereka ungkapkan. Ekspresi tertawa *Otaku* tunjukkan ketika guyonan yang dikeluarkan satu sama lain diterima, juga ketika mereka membahas adegan *anime* yang lucu. Fungsi yang muncul di

sini adalah melengkapi perilaku verbal. Semua informan juga menunjukkan ekspresi yang senang saat membahas *anime*.

Mengganti perilaku verbal juga muncul ketika *Otaku* setuju akan suatu pernyataan. Mereka akan mengangguk yang mengindikasikan pengakuan atau menyetujui.

Selain *facial*, peneliti juga melihat *gestural* tubuh yang dilakukan oleh informan. Ini dilakukan seperti melakukan gerakan tangan untuk memperagakan adegan yang ada di *anime*, bagaimana Gundam mengeluarkan senjatanya juga bagaimana transformasi yang dilakukan Gundam. Lainnya seperti memperagakan gerakan tangan Naruto saat mengeluarkan jurus. Hal ini dilakukan ketika mereka ingin melengkapi atau menggantikan perilaku verbal.

Peneliti menyimpulkan bahwa *Otaku* lebih ekspresif saat berinteraksi dengan *Otaku* lainnya. *Otaku* merasa nyaman saat mengeluarkan ekspresi-ekspresi dengan sesama *Otaku*. Gestural yang dimunculkan pun sesuai dengan *anime* atau *manga* yang disenangi.

b. Disosiatif

Sama halnya dengan proses asosiatif, pada proses disosiatif pun, *Otaku* leluasa untuk mengekspresikan komunikasi mereka. Saat dalam konflik pun *Otaku* memperlihatkan beberapa komunikasi non verbal. Seperti *facial*, mereka memperlihatkan mata melotot dan alis yang naik, ketika perdebatan antara karakter atau *anime* siapa yang terbaik. *Facial* yang diperlihatkan memperteguh perilaku verbal.

Otaku juga melakukan beberapa *gestural* seperti memperlihatkan telapak tangan atau menunjuk ke arah smartphone untuk memperlihatkan informasi yang

memperkuat argumen mereka. Ini dilakukan saat *Otaku* ingin mempertegas argumen-argumen mereka.

Peneliti menyimpulkan bahwa *Otaku* lebih leluasa untuk mengekspresikan komunikasi mereka. Ini dilakukan dengan memperlihatkan telapak tangan atau menunjuk ke arah *smartphone* untuk memperlihatkan informasi yang memperkuat argumen mereka. Ini dilakukan saat *Otaku* ingin mempertegas argumen-argumen mereka atau mata melotot dan alis yang naik. Ini terjadi saat perdebatan antara karakter atau *anime* siapa yang terbaik.

4. Komunikasi Non Verbal *Otaku* dengan Non-*Otaku*

Berbeda ketika *Otaku* berinteraksi dengan non-*Otaku*. Mereka cenderung pasif dan tidak terlalu memperlihatkan banyak ekspresi juga gestur tubuh.

a. Asosiatif

Saat berkomunikasi dengan non-*Otaku*, ekspresi *facial* yang diperlihatkan *Otaku* tidak terlalu signifikan. Mereka hanya memperlihatkan ekspresi tertawa dan senyum kecil. Terlebih beberapa juga memilih untuk tidak mengeluarkan ekspresi sama sekali. Ketika ada guyonan *Otaku* tertawa tanpa memberi tanggapan.

Gestural yang diperlihatkan juga tidak terlalu signifikan. *Otaku* melakukan gerakan tubuh yang diperlukan saja. *Otaku* juga tidak terlalu merespon atau menanggapi interaksi dari non-*Otaku*.

Dari wawancara dengan informan, peneliti menarik kesimpulan bahwa saat berinteraksi dengan non-*Otaku*, *Otaku* cenderung pasif dalam mengekspresikan komunikasi nya. Ia tidak melakukan banyak gerakan yang signifikan saat berinteraksi. Perilaku non verbal yang

ditunjukkan cenderung berfungsi untuk mengganti perilaku verbal.

b. Disosiatif

Tidak jauh berbeda dengan proses asosiatif, saat merasa diganggu *Otaku* lebih memilih hanya sekadar melirik dan tidak menggubris hal yang mengganguya tersebut. Ia juga tidak memperlihatkan ekspresi sedih atau kesal. *Otaku* juga menghindari kontak mata dengan lawan bicara.

Gestural yang diperlihatkan *Otaku* cenderung menghindari interaksi. Mereka kerap menundukkan kepala fokus dengan *smartphone*-nya saat dikerumunan ramai dan menggunakan headset. Henokh, misalnya, yang merupakan informan pertama, saat mengikuti Henokh menuju tempat wawancara Henokh kebanyakan menunduk dan memperhatikan *smartphone*-nya. Hal ini juga dilakukan oleh Ney selaku informan keempat. Ia lebih memilih untuk memainkan permainan di *smartphone*-nya saat sedang menunggu informan lainnya datang. Semua informan pun diketahui tengah menggunakan headset saat dalam perjalanan menuju tempat yang sudah ditentukan untuk wawancara.

Peneliti menyimpulkan bahwasanya *Otaku* cenderung menghindari interaksi dengan non-*Otaku*. Hal ini dapat dilihat dari beberapa gerakan tubuh seperti *facial* yang menghindari tatap mata, dari *gestural* yang fokus dengan *smartphone* masing-masing dan menggunakan headset saat berada dikerumunan ramai.

2. Kesimpulan dan Saran

Dalam Proses Asosiatif interaksi yang terjadi *Otaku* menjadi leluasa ketika berkomunikasi dengan sesama *Otaku*. Ia merasa nyaman untuk mengeluarkan buah pikir bersama seseorang yang sepemahaman dengannya. Topik yang dibicarakan juga beragam, tidak berkutat di satu

pembicaraan saja. Fungsi komunikasi yang terjadi juga terpenuhi yaitu saling bertukar informasi, memberikan edukasi, komunikasi juga dapat menjadi hiburan, dan dapat saling mempengaruhi satu sama lain.

Berbeda halnya ketika *Otaku* berinteraksi dengan non-*Otaku*. Mereka lebih banyak menjadi pendengar dibanding menjadi pembicara. Topik yang diutarakan hanya bersifat informatif saja, seperti membahas tentang pekerjaan dan tugas sekolah, dimana topik ini merupakan suatu keharusan saat menjadi pelajar SMA. *Otaku* juga mengalami hambatan ketika berinteraksi dengan non-*Otaku* dikarenakan kepentingan dan prasangka. Namun, *Otaku* yang tergabung dalam Soshonbu perlahan mengalami perubahan dalam berkomunikasi dengan non-*Otaku* dimana beberapa informan mereka lebih membuka diri dalam berkomunikasi. Dengan tujuan menghilangkan stigma negatif yang menyebar di masyarakat informan satu sama lain saling mengingatkan untuk membuka diri dengan non-*Otaku*.

Perbedaan pendapat merupakan hal yang sudah lumrah saat berinteraksi, dan hal ini pun terjadi pada Proses Disosiatif saat berinteraksi. Konflik yang muncul seputar perdebatan karakter atau *anime* kesukaan siapa yang paling menarik. Saat perdebatan ini pun sesama *Otaku* saling melemparkan argumen-argumen milik mereka, untuk meyakinkan lawan bahwa karakter atau *anime* yang disukainya lah yang terbaik. Ini jarang terjadi ketika sedang berinteraksi dengan non-*Otaku*. Konflik cenderung muncul ketika non-*Otaku* memanggil atau memberi julukan *Otaku* kepada seseorang, yang mana *Otaku* ini memiliki nilai negatif. Namun, *Otaku* tidak mengambil aksi atau memberi tanggapan ketika hal ini terjadi dan lebih memilih untuk diam seakan-akan tidak ada hal yang terjadi. *Otaku* akan memulai membela diri dan memberi

pembenaran jika hal tersebut diperlukan di beberapa situasi seperti muncul dari orang terkasih, yaitu keluarga, atau ketika ledakan tersebut sudah berkali-kali dan semakin mengganggu *Otaku* tersebut. Berbeda ketika sesama *Otaku* saling melemparkan julukan *Otaku*. Julukan *Otaku* tersebut mengindikasikan sesama atau setipe, *Otaku* tidak menganggap julukan tersebut negatif.

Proses Asosiatif pada perilaku non verbal yang muncul condong mengarah ke *facial* atau ekspresi wajah dan *gestural* atau gerak tubuh. Sama halnya dengan komunikasi verbal, *Otaku* lebih banyak mengeluarkan ekspresi atau gerak tubuh saat berinteraksi dengan sesama *Otaku*. Ini dikarenakan *Otaku* tidak merasa ada yang salah dengan ekspresi atau gerakan tubuh yang diperlihatkan oleh *Otaku* lain. Saling memahami atau dalam satu pemahaman menjadi penyebab *Otaku* lebih terbuka satu sama lain dibandingkan saat bersama non-*Otaku*. *Otaku* lebih ekspresif saat berinteraksi dengan sesama *Otaku*.

Saat berinteraksi dengan non-*Otaku*, ekspresi dan gerakan tubuh yang dimunculkan berupa gerakan yang dibutuhkan. Di sini, tidak terlihat keantusiasan ketika berinteraksi dengan non-*Otaku*. Seperti contoh lelucon yang dikeluarkan oleh non-*Otaku*, *Otaku* akan ikut tertawa, tetapi bukan tertawa yang lepas, melainkan bentuk tertawa yang kecil bahkan hanya sekadar tersenyum. *Otaku* belum bisa terbuka ketika berinteraksi dengan non-*Otaku*.

Dalam Proses Disosiatif, ketika konflik terjadi, *Otaku* cenderung menunjukkan ekspresi marah yaitu mata melotot dan alis yang naik, saat sedang memberi argumen pun *Otaku* hanya mengeluarkan gerakan yang diperlukan untuk mempertegas dan memperkuat argumen tersebut. *Otaku* tidak melakukan kontak fisik ketika konflik terjadi.

Ketika dalam suasana keramaian seperti di mall yang banyak orang tidak dikenal, *Otaku* cenderung memilih untuk menggunakan headset atau sibuk melakukan aktivitas seperti memainkan *smartphone* dengan kepala menunduk. Ini dilakukan untuk menghindari kemungkinan terjadinya percakapan. Ketika ada konflik yang terjadi seperti seseorang yang non-*Otaku* menjulukinya seorang *Otaku*. Maka *Otaku* lebih memilih diam, tidak mengeluarkan reaksi apapun, dan bertindak seakan-akan hal itu tidak menggangukannya sama sekali.

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya yang melibatkan aspek perilaku komunikasi, khususnya perilaku komunikasi

Otaku. Bagi peneliti Ilmu Komunikasi, perlu kiranya melakukan penelitian mendalam bagaimana perilaku komunikasi yang dilakukan *Otaku* dalam interaksi sosial guna mengetahui bagaimana perilaku-perilaku yang dimunculkan *Otaku* lainnya selain perilaku yang sudah diteliti oleh peneliti.

Dalam ranah praktis, penelitian ini diharapkan dapat mereduksi stigma negatif yang berkembang di masyarakat. Penelitian ini membuktikan bahwa *Otaku* juga mengembangkan gaya komunikasi sebagaimana masyarakat biasanya. Penelitian ini juga membuktikan bahwa *Otaku* punya kemampuan untuk membuka diri yang dapat mengurangi stigma negative pada *Otaku*.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Rulam. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Azuma, Hiroki. (2009). *Otaku Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Bungin, Burhan. (2008). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Creswell, J.W. (2015). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, O.U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Kuswarno, E. (2013). *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya.
- Moleong, L.J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L.J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukminin, Ferri Amiril. 2016. *Soshonbu, Komunitas Jepang yang Tak Hanya Asyik Berkumpul*.
<http://jabar.tribunnews.com/2016/10/23/soshonbu-komunitas-jepang-yang-tak-hanya-asyik-berkumpul>.
Diakses pada tanggal 10 September 2018 pukul 17:11 WIB.
- Mulyana, D. (2013). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

