

Japanese animation viewing habits and self-concept among adolescents in Indonesia: A correlational study

Putu Eka Putra Adnyana¹, Suhartiningsih², Maria Yosevina Agata³

¹Bachelor Nursing Student, College of Health Science (STIKES) Mataram, 83121, Indonesia

^{2,3}Lecturers, College of Health Science (STIKES) Mataram, 83121, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 27 November 2025

Revised: 30 Desember 2025

Accepted: 31 Desember 2025

Keywords:

Adolescent psychology; anime viewing habits; community health; Indonesia; self-concept.

Article type:

Research article

Abstract

Background: Japanese animation (anime) has grown into a global phenomenon, significantly impacting adolescent culture, including in Indonesia. Beyond mere entertainment, anime consumption plays a role in self-expression, lifestyle choices, and the formation of adolescent identity.

Objective: This study aimed to investigate the relationship between anime viewing habits and self-concept among members of a youth community in Mataram City, Indonesia.

Methods: We employed a quantitative approach with a cross-sectional correlational design. A total sampling technique was used to recruit 70 respondents from the "Anime no Sekai" youth community. Data were collected using validated questionnaires that assessed anime viewing habits and various dimensions of self-concept, including self-esteem, body image, self-ideal, roles, and personal identity. The data were analysed using the Spearman Rank correlation test.

Results: The findings indicated that the majority of respondents (79%) reported a high frequency of anime viewing, while 69% showed a moderate level of self-concept. Statistical analysis revealed a significant, albeit weak, positive correlation between anime viewing habits and adolescent self-concept ($p = 0.004$; $r = 0.344$).

Conclusion: A statistically significant relationship exists between Japanese animation consumption and self-concept formation among the youth group studied.

Implications: These findings suggest that parents, educators, and community health nurses should actively guide adolescents to balance their media consumption with activities that promote a positive and healthy self-concept.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



*Corresponding Author:

Putu Eka Putra Andyana

Bachelor Nursing Student, College of Health Science (STIKES) Mataram, 83121, Indonesia

Email: putue138@gmail.com

1. Latar Belakang

Berbagai budaya populer semakin berkembang di masyarakat, khususnya di kalangan remaja, sehingga budaya asing kini sangat mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak budaya luar negeri yang kini dikenal luas dan menyebar ke berbagai negara, salah satunya adalah budaya Jepang. Jepang dikenal sebagai negara maju yang tetap mempertahankan nilai tradisionalnya, namun juga berhasil mempopulerkan budaya

modern yang disebut Japanese Pop Culture. Bentuk budaya pop Jepang yang digemari remaja antara lain manga (komik), anime (animasi), game, J-music, dan drama. Kegemaran terhadap budaya Jepang telah menjadi fenomena global, termasuk di Indonesia, di mana kelompok usia remaja (12–18 tahun) menjadi penggemar terbesar. Salah satu bentuk budaya pop Jepang yang paling digemari adalah animasi Jepang atau anime (Gumelar Alfah Rezi 2022)

Ketertarikan terhadap anime ini tidak hanya sebatas tontonan hiburan, tetapi juga memengaruhi cara remaja mengekspresikan diri. Banyak remaja mulai meniru karakter anime yang mereka sukai, baik dari segi penampilan, gaya berpakaian, maupun perilaku sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara kebiasaan menonton anime dengan pembentukan konsep diri. Konsep diri merupakan aspek penting dalam perkembangan psikologis individu, terutama pada masa remaja, yang ditandai dengan perubahan fisik, emosional, dan sosial yang signifikan. Pada tahap ini, remaja mulai mencari identitas diri yang akan memengaruhi perilaku dan keputusan mereka di masa depan. Ketertarikan terhadap anime dapat memberikan dampak positif, seperti meningkatkan wawasan terhadap budaya luar dan menumbuhkan kreativitas melalui kegiatan cosplay.(Ifi Gama 2024) Namun, di sisi lain, keterikatan berlebihan pada dunia anime dapat berdampak negatif, seperti kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial dan mengidentifikasi diri dengan karakter fiksi. Beberapa remaja bahkan menganggap karakter dua dimensi (2D character) seperti waifu (istri) dan husbando (suami) sebagai pengganti hubungan nyata, yang dalam jangka panjang dapat memengaruhi pandangan terhadap relasi sosial dan pernikahan.(Masithoh et al. 2023)

Animasi Jepang atau anime telah menjadi fenomena global dengan penggemar dari berbagai kalangan usia, termasuk remaja. Di Kota Mataram, antusiasme terhadap anime juga cukup tinggi. Remaja pecinta anime sering kali mengidentifikasi diri sebagai bagian dari komunitas penggemar anime yang tidak hanya menonton, tetapi juga aktif mengikuti berbagai kegiatan terkait seperti cosplay, menghadiri acara bertema anime, serta bergabung dalam komunitas baik secara daring maupun luring. Ketertarikan terhadap anime ini dapat memberikan pengaruh terhadap pembentukan konsep diri remaja. Anime umumnya menampilkan karakter dan alur cerita yang sarat dengan nilai-nilai kehidupan, persahabatan, perjuangan, dan cita-cita. Tokoh-tokoh dalam anime sering dijadikan panutan oleh remaja sehingga memengaruhi cara mereka memandang diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, keterlibatan dalam komunitas pecinta anime dapat menumbuhkan rasa memiliki dan identitas sosial yang kuat, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pembentukan konsep diri remaja. (Bagus Pratama et al. 2023)

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Juli 2025 di Kota Mataram, terdapat beberapa komunitas pecinta animasi Jepang, salah satunya yaitu komunitas Anime no Sekai. Komunitas ini aktif mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap karakter anime melalui berbagai kegiatan, dan berlokasi di Taman Sangkareang, Kota Mataram. Berdasarkan hasil observasi, jumlah anggota komunitas ini mencapai 70 orang. Dari jumlah tersebut, sekitar 12 orang sangat gemar melakukan perubahan penampilan dengan menirukan karakter anime melalui kegiatan cosplay, bahkan beberapa

di antaranya melakukan crossdressing yakni laki-laki berdandan sebagai perempuan dan sebaliknya. Fenomena ini masih menimbulkan kontroversi di Kota Mataram karena dinilai tidak sesuai dengan norma masyarakat, sehingga dalam beberapa acara tertentu peserta crossdressing dilarang mengikuti kegiatan tersebut. Selain itu, sebanyak 28 anggota mengaku memiliki waifu atau husbando (tokoh anime yang dijadikan pasangan ideal), sedangkan 30 anggota lainnya bergabung hanya untuk menambah relasi dan pertemanan. Sebagian remaja juga menunjukkan ketertarikan terhadap budaya Jepang melalui penggunaan pakaian tradisional seperti yukata.(Storey arkantly 2020)

Selain perubahan dalam gaya berpakaian dan perilaku sosial, remaja pecinta anime juga kerap mengalami gangguan pola tidur. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan menonton anime hingga larut malam, yang berdampak pada menurunnya konsentrasi dan produktivitas belajar di sekolah. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa minat yang berlebihan terhadap anime dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja, termasuk kesehatan fisik dan sosial. (Hastuti and Ahmad 2022) Beberapa remaja menjadi terlalu fanatik terhadap karakter anime, hingga meniru gaya hidup yang digambarkan dalam cerita, seperti mengurung diri di kamar, enggan bersosialisasi, dan sulit membedakan antara dunia nyata dan dunia fiksi (M. Sholihul Amri Nasution and Haris Wijaya 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan menonton animasi Jepang dengan konsep diri remaja, khususnya pada komunitas Anime no Sekai di Kota Mataram. Penelitian ini difokuskan untuk melihat sejauh mana intensitas dan kebiasaan menonton anime berhubungan dengan berbagai aspek konsep diri, meliputi citra tubuh, ideal diri, harga diri, peran, dan identitas diri. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh budaya populer terhadap pembentukan konsep diri remaja dalam konteks sosial modern. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pihak terkait, seperti orang tua, pendidik, maupun komunitas, untuk mengarahkan remaja agar mampu menyalurkan ketertarikan terhadap anime secara positif tanpa mengabaikan perkembangan konsep diri yang sehat dan seimbang.(Ikhwan, Ma, and Adpen Lazzavietamsi 2024).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan total sampling, melibatkan 70 remaja anggota komunitas. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur kebiasaan menonton anime serta aspek konsep diri (harga diri, citra tubuh, ideal diri, peran, dan identitas diri). Analisis data dilakukan menggunakan uji Spearman Rank.

3. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini sebagai respondennya adalah kelompok remaja pada komunitas Anime No Sekai yang sesuai dengan kriteria sampel yaitu sebanyak 70 responden. Pemaparan karakteristik responden akan diuraikan dalam data umum yaitu berdasarkan jenis kelamin dan usia.

a. Data Umum Karakteristik Responden

Tabel 1. karakteristik responden (n=70)

Kebiasaan menonton	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	55	79%
Sedang	15	21%
Rendah	0	0%
Total	70	100%

Berdasarkan tabel 1 di atas, sebagian besar berada pada kategori usia remaja akhir (18–19 tahun) sebesar 54,3%. Hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap animasi Jepang lebih dominan pada remaja perempuan dan mayoritas responden berada pada tahap perkembangan di mana pembentukan konsep diri sedang berlangsung secara intens.

b. Data Khusus

Tabel 2 distribusi responden berdasarkan kebiasaan menonton animasi Jepang pada kelompok remaja *Anime No Sekai* di Kota Mataram (n=70)

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Usia Remaja	Remaja Awal (13-14 tahun)	3	4,3%
	Remaja Tengah (15-17 tahun)	29	41,4%
	Remaja Akhir (18-19 tahun)	38	54,3%

Berdasarkan tabel 2, sebagian besar responden memiliki kebiasaan menonton animasi Jepang yang tinggi (79%), sedangkan 21% berada pada kategori sedang dan tidak ada responden dengan kebiasaan menonton rendah. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja komunitas *Anime no Sekai* memiliki intensitas tinggi dalam menonton animasi Jepang.

Tabel 3. distribusi responden berdasarkan konsep diri pada kelompok remaja *Anime No Sekai* di Kota Mataram

Konsep diri	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	15	21%
Cukup	48	69%
Kurang	7	10%
Total	70	100%

Berdasarkan tabel 3 di atas, sebagian besar responden memiliki konsep diri dalam kategori cukup (69%), sedangkan 21% memiliki konsep diri baik dan 10% memiliki

konsep diri kurang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja komunitas *Anime no Sekai* memiliki konsep diri yang tergolong cukup.

Tabel 4. Analisis hubungan kebiasaan menonton animasi Jepang dengan konsep diri pada kelompok remaja *Anime no Sekai* di kota Mataram

Correlations				
			kebiasaan_menoton	konsep_diri
Spearman's rho	kebiasaan_menoton	Correlation Coefficient	1.000	.344**
		Sig. (2-tailed)	-	.004
		N	70	70
	konsep_diri	Correlation Coefficient	.344**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.004	-
		N	70	70

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman's rho, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) = 0,344 dengan nilai signifikansi (p) = 0,004 ($p < 0,01$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kebiasaan menonton animasi Jepang dan konsep diri remaja komunitas *Anime no Sekai* di Kota Mataram. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

4. Diskusi

Berdasarkan data analisis yang telah dilakukan bahwa responden didominasi oleh kelompok remaja akhir (54%), yaitu usia 18-19 tahun yang dimana proses pencarian dan pembentukan identitas (*Identity vs. Role confusion* menurut Erikson) mencapai puncaknya. Mayoritas responden menunjukkan identitas diri yang kurang (49%). Fakta ini mengindikasikan bahwa subjek penelitian berada pada fase rentan dalam perkembangan konsep diri mereka terlepas dari kebiasaan menonton. Oleh karena itu, hubungan antara kebiasaan menonton animasi jepang dan konsep diri yang ditemukan dalam penelitian ini perlu dilihat dalam konteks perkembangan normatif remaja akhir yang memang sedang berada dalam fase krusial pembentukan jati diri.

a. Kebiasaan menonton animasi Jepang pada kelompok remaja *Anime No Sekai* di Kota Mataram

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar 55 responden (79%) kebiasaan menonton yang tinggi, selanjutnya 15 responden (21%) kebiasaan menonton yang sedang dan tidak ada responden dengan kebiasaan menonton rendah. Dari hasil penelitian menunjukkan sebagian besar 55 responden (79%) memiliki kebiasaan menonton yang tinggi mereka memiliki kecanduan dalam menonton animasi jepang hingga mereka memilih menonton animasi Jepang dibandingkan berbaur dengan

teman sebayanya beberapa faktor yang mempengaruhi responden yang memiliki kebiasaan menonton yang buruk seperti responden merasa kurang produktif, lebih memilih menonton animasi Jepang dari pada bersosialisasi, sering di marah orang tua karena mengabaikan tanggung jawab dirumah, merasa kurang tidur. Hal ini yang menghambat kemampuan mereka untuk melakukan kegiatan sehari-hari.

Setelah dilakukan yang paling terlihat pada responden dengan kebiasaan menonton yang tinggi adalah merasa ketagihan dan sulit mengurangi kebiasaan menonton animasi Jepang, rela menunda tugas demi menonton animasi Jepang, dan kurangnya dukungan terhadap keluarga karena responden tidak pernah bersosialisasi dengan keluarga. Tanpa dukungan dari orang terdekat responden merasa sulit bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya dan juga orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden (79%) memiliki kebiasaan menonton animasi Jepang yang tinggi, yang mengarah pada kecanduan. Kebiasaan ini menyebabkan mereka lebih memilih menonton daripada bersosialisasi dengan teman sebayanya, serta mengabaikan tanggung jawab di rumah. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap kebiasaan menonton yang buruk meliputi penurunan produktivitas, kurangnya tidur, dan seringnya mendapat teguran dari orang tua.

Responden dengan kebiasaan menonton yang tinggi juga cenderung mengalami ketagihan, sulit mengurangi durasi menonton, serta rela menunda tugas demi menonton animasi Jepang. Selain itu, kurangnya dukungan keluarga semakin memperburuk kondisi ini, menyebabkan mereka kesulitan bersosialisasi dan menghadapi tantangan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan menonton yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap keseimbangan kehidupan sosial dan produktivitas individu.dapi tantangan sehari-hari.

Dari hasil penelitian didapatkan responden dengan kebiasaan menonton animasi Jepang 15 responden (21%) dengan kebiasaan menonton yang sedang menunjukkan bahwa mereka dapat mengontrol kebiasaan menonton mereka. meskipun mereka memiliki hobby menonton animasi jepang, mereka masih mampu mengelola kebiasaan menonton mereka sehari-hari dengan cara yang wajar. Kebiasaan menonton tidak mengganggu mereka menjalani kehidupan sehari-hari. Beberapa faktor yang dapat di teliti yang mempengaruhi kebiasaan menonton yang sedang dengan cara mereka menonton animasi Jepang lebih dari 5 jam, lebih memilih menonton animasi Jepang daripada bersosialisasi dengan teman atau orangtua, lebih memilih menonton animasi Jepang meskipun keesokan harinya ada kegiatan penting, menunda pekerjaan atau tugas demi menonton animasi Jepang.

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa 15 responden (21%) memiliki kebiasaan menonton animasi Jepang dalam kategori sedang. Meskipun mereka memiliki hobi menonton, mereka tetap mampu mengontrol kebiasaan tersebut agar tidak mengganggu aktivitas sehari-hari. Namun, beberapa faktor yang mempengaruhi kebiasaan menonton dalam kategori ini mencakup durasi menonton yang lebih dari 5 jam, kecenderungan untuk lebih memilih menonton dibandingkan bersosialisasi, serta menunda pekerjaan atau tugas demi menonton. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun

kebiasaan menonton masih dalam batas wajar, terdapat indikasi bahwa sebagian responden mulai memprioritaskan menonton animasi Jepang dibandingkan aktivitas lain yang juga penting.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Nazhifa Ghina Azzah 2023) yang dimana menemukan adanya hubungan signifikan antara kebiasaan menonton animasi jepang dengan konsep diri remaja menunjukkan bahwa fenomena ini bersifat umum pada komunitas penggemar anime terdapat hubungan antara konsep diri dengan peran kelompok remaja pecinta animasi Jepang yang artinya semakin tinggi konsep diri semakin tinggi peran mereka terhadap komunitas mereka kelompok *cosplayer* (yang secara aktif mengimitasi) memiliki konsep diri yang lebih tinggi dari pada kelompok *Non-Cosplayer*, terutama pada dimensi peran dan identitas diri. Hasil analisis menunjukkan aspek Peran responden berkategori Baik dan memiliki hubungan korelasi yang paling kuat ($p=0,001$) dengan kebiasaan menonton. Angka ini mengindikasikan bahwa Komunitas Anime no Sekai di Mataram berfungsi sebagai wadah yang mendukung. Di dalam komunitas, remaja yang memiliki kebiasaan menonton tinggi dapat menjalankan peran sosial mereka (sebagai teman, penggemar, atau penyelenggara *event*) dengan rasa percaya diri, sehingga aspek Peran mereka menjadi lebih positif, terlepas dari tantangan pada aspek Identitas Diri individu.

b. Konsep diri pada kelompok remaja Anime No Sekai di Kota Mataram

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri pada kelompok remaja Anime No Sekai dapat difokuskan pada hasil penelitian menunjukkan distribusi konsep diri pada kelompok remaja yaitu, 48 responden (69%) dengan konsep diri yang cukup, 15 responden (21%) dengan konsep diri yang baik, 7 responden (10%) dengan konsep diri yang kurang. Dari hasil penelitian menunjukkan sebagian besar 48 responden (69%) memiliki konsep diri remaja yang cukup meskipun mereka menghadapi beberapa tantangan dalam kegiatan sehari-hari, mereka masih mampu mengelola kehidupan sehari-hari dengan cara yang wajar. dengan kosep diri mereka yang kurang mereka mampu beradaptasi dengan teman sebaya mereka dan memahami kekuatan dan kelemahan mereka sendiri beriku faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri yang baik pada responden yaitu Saya merasa diterima dalam kelompok sosial saya, Saya merasa bahwa orang lain memahami peran saya dalam lingkungan sosial, Saya merasa bahwa saya memiliki kontribusi dalam kelompok saya, Saya memiliki prinsip yang memandu keputusan hidup saya. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 48 orang (69%), memiliki konsep diri yang cukup.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 15 responden (21%) memiliki konsep diri yang baik. Meskipun mereka menghadapi beberapa tantangan dalam hidup mereka, mereka masih mampu mengelola kehidupan sehari-hari dengan cara yang wajar. hal yang mempengaruhi konsep diri yang cukup pada responden yaitu, responden merasakan penampilannya tidak sesuai dengan harapannya, mereka sering merasa tidak puas terhadap diri mereka, dan mereka merasa kurang berkontribusi terhadap kelompok mereka. Tetapi mereka dapat menghadapinya dengan lebih

terkendali dan masih mampu beradaptasi dengan lingkungan yang baru.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa 15 responden (21%) memiliki konsep diri yang cukup, yang berarti mereka masih mampu menjalani kehidupan sehari-hari dengan wajar meskipun menghadapi berbagai tantangan. Faktor-faktor yang memengaruhi konsep diri mereka meliputi ketidakpuasan terhadap penampilan, perasaan tidak puas terhadap diri sendiri, serta kurangnya kontribusi dalam kelompok. Meskipun demikian, mereka masih mampu mengendalikan perasaan tersebut dan beradaptasi dengan lingkungan baru.

Dari hasil penelitian menunjukkan sebagian kecil responden memiliki konsep diri yang baik ditunjukkan dengan mereka dapat mengelola konsep diri mereka dengan baik meskipun masih merasa kurang percaya diri. Dari hasil penelitian didapatkan 7 responden (10%) faktor utama yang memengaruhi kurangnya konsep diri remaja pada responden meliputi kurangnya rasa percaya diri dan ketidakpuasan terhadap diri sendiri. Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan baru serta bersosialisasi dengan orang yang baru mereka kenal. Meskipun mereka menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari, mereka masih mampu mengelolanya dengan cara yang wajar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun konsep diri yang rendah dapat memengaruhi interaksi sosial dan adaptasi individu, faktor lain seperti dukungan sosial dan pengalaman pribadi juga dapat membantu mereka dalam menghadapi tantangan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syahraeni et al. (2020b) juga memaparkan hasil dari penelitian yang dilakukan dimana konsep diri yang baik bermakna responden puas dengan kondisi diri mereka saat ini. Mayoritas kebutuhan fisik, psikologis, sosial dan lingkungan responden dapat terakomodir dengan baik. Hal ini tentu berlawanan dengan konsep diri yang tidak baik.(Syahraeni et al. 2020b).

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa konsep diri memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa. Siswa dengan konsep diri yang positif cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih baik, yang menunjukkan kemampuan mereka dalam mengelola tantangan akademik.(Dimas Fikria Nur, Dai Pratama, and Adrio Kusmareza Adim 2022).

c. Hubungan kebiasaan menonton animasi Jepang dengan konsep diri pada kelompok remaja *Anime no Sekai* di kota Mataram

Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman's rho diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,344 dengan nilai signifikansi $p = 0,004$ ($p < 0,01$), yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kebiasaan menonton animasi Jepang dengan konsep diri remaja pada komunitas *Anime no Sekai* di Kota Mataram. Hal ini berarti semakin sering remaja menonton animasi Jepang, maka semakin terbentuk pula konsep diri mereka, terutama dalam hal bagaimana mereka memahami dan mengekspresikan diri melalui nilai-nilai yang diperoleh dari tayangan animasi Jepang.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Dimas Fikria Nur, Dai Pratama, dan Adrio Kusmareza Adim (2022) yang menyatakan bahwa mahasiswa otaku di Kota Bandung

menunjukkan pembentukan konsep diri yang dipengaruhi oleh karakteristik tokoh dalam anime yang mereka tonton. Tokoh-tokoh tersebut menjadi representasi ideal atau panutan yang memengaruhi pandangan diri individu terhadap peran, tujuan, dan nilai hidupnya. Hal serupa juga diungkapkan oleh M. Sholihul Amri Nasution and Haris Wijaya (2023) bahwa penggemar anime, khususnya perempuan, cenderung membangun konsep diri melalui identifikasi terhadap tokoh anime yang dianggap kuat, mandiri, dan inspiratif.

Jika dilihat lebih rinci berdasarkan masing-masing aspek konsep diri, hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek peran ($p = 0,001$) dan identitas diri ($p = 0,043$) memiliki hubungan yang signifikan dengan kebiasaan menonton animasi Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa tontonan anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran sosial yang memengaruhi bagaimana remaja memahami dan menjalankan perannya di lingkungan sosial. Dalam hal ini, anime sering menampilkan karakter dengan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja keras, solidaritas, dan keberanian, yang kemudian diinternalisasi oleh penontonnya (Ikhwan, Ilzamudin, & Lazzavietamsi, 2024).

Selain itu, aspek identitas diri juga berhubungan signifikan dengan kebiasaan menonton anime. Remaja yang sering menonton anime cenderung lebih mudah menemukan kesamaan nilai atau sifat dengan karakter yang mereka sukai, sehingga hal ini memperkuat identitas diri mereka. Seperti yang dikemukakan oleh Gumilar Alfah Rezi (2022), remaja penggemar anime di komunitas *Genesis Art Semarang* mengonstruksi identitas diri melalui karakter anime yang mereka kagumi, baik dalam hal gaya berpakaian, cara berpikir, maupun nilai-nilai kehidupan yang dianut. Proses identifikasi ini dapat memperkuat rasa keunikan dan keutuhan diri remaja, yang merupakan bagian penting dari pembentukan konsep diri (Syahraeni, 2020a).

Sementara itu, pada aspek harga diri ($p = 0,066$), citra tubuh ($p = 0,930$), dan ideal diri ($p = 0,277$) tidak ditemukan hubungan yang signifikan. Hal ini dapat diartikan bahwa kebiasaan menonton anime tidak secara langsung memengaruhi bagaimana remaja menilai dirinya, memandang bentuk tubuhnya, atau membentuk sosok ideal yang ingin mereka capai. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nazhifa Ghina Azzah (2023) yang menunjukkan bahwa walaupun remaja cenderung menghabiskan waktu cukup lama untuk menonton anime, tingkat kecanduan menonton tersebut tidak selalu berbanding lurus dengan perubahan pada konsep diri secara keseluruhan, terutama pada aspek personal seperti harga diri dan citra tubuh.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengaruh kebiasaan menonton animasi Jepang terhadap konsep diri remaja lebih kuat pada aspek sosial dan identitas (peran dan identitas diri) dibandingkan pada aspek personal. Anime berperan sebagai sumber inspirasi dalam memahami nilai-nilai sosial dan moral, serta membantu remaja dalam menemukan jati diri di tengah perkembangan identitas pada masa remaja (Syahraeni et al. 2020b).

5. Implikasi dan Limitasi Penilitian

Secara praktis, temuan ini memberikan wawasan bagi perawat komunitas, pendidik, dan orang tua untuk lebih proaktif dalam mendampingi kebiasaan bermedia remaja. Intervensi keperawatan dapat difokuskan pada promosi konsep diri yang positif melalui keseimbangan antara hobi dan interaksi sosial nyata.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada ukuran sampel yang kecil ($n=70$) dan pengambilan data yang terbatas pada satu komunitas spesifik di Kota Mataram, sehingga generalisasi hasil ke populasi remaja Indonesia yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, desain cross-sectional tidak dapat menjelaskan hubungan sebab-akibat secara mendalam.

6. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara kebiasaan menonton animasi Jepang (anime) dengan pembentukan konsep diri pada remaja di komunitas "Anime no Sekai", meskipun kekuatan korelasinya tergolong lemah. Hal ini menunjukkan bahwa konsumsi media merupakan salah satu faktor yang berkontribusi pada bagaimana remaja memandang diri mereka sendiri.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pengurus dan anggota komunitas "Anime no Sekai" Mataram yang telah bersedia berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini.

Kontribusi Penulis

Penulis pertama bertanggung jawab atas pengambilan data, tinjauan literatur, dan penulisan draf awal naskah. Penulis kedua dan ketiga bertindak sebagai pembimbing yang merancang desain metodologi, melakukan verifikasi analisis statistik, serta melakukan revisi substansial dan finalisasi naskah untuk publikasi.

Konflik kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan finansial maupun personal dalam pelaksanaan dan pelaporan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Bagus Pratama, Rio, Agus Naryoso, Program S. Studi, and Ilmu Komunikasi. 2023. Perilaku Imitasi Budaya Jepang Remaja Aktif Anime One Piece Di Streaming Netflix. Diponegoro.
- Dimas Fikria Nur, Dai Pratama, and Adrio Kusmareza Adim. 2022. "Konsep Diri Mahasiswa Otaku Di Kota Bandung(Analisis Terhadap Konsep Diri Yang Dimiliki Oleh Mahasiswa Otaku Ada DiKota Bandung)." (konsep diri otaku di kota bandung).
- Gumelar Alfah Rezi, Yoga. 2022. "Analisis Terhadap Konsep Diri Remaja Pecinta Anime Di Komunitas Genesis Art Semarang." 34(1).

- Hastuti, Cintya Dwi, and Hafiz Aziz Ahmad. 2022. Pengaruh Adaptasi Bahasa Visual Jepang Pada Film Animasi Indonesia “Battle of Surabaya” The Effect of Japanese Visual Language Adaptation on Indonesian Animation Film “Battle of Surabaya.” Vol. 4. <https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak/workflow/index/868/5>.
- Ifi Gama, Fitri. 2024. Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang.
- Ikhwan, Khairul, Ilzamudin Ma, and Fandy Adpen Lazzavietamsi. 2024. Nilai-nilai Pendidikan Akhlak Dalam Animasi Riko The Series Musim 3 Dan Implementasinya Terhadap Penguatan Pendidikan Karakter. Vol. 10.
- M. Sholihul Amri Nasution, and Haris Wijaya. 2023. “Konsep Diri Perempuan Pecinta Film Anime.”
- Masithoh, Dinda Suci, Rully Sumarlin, Dan Rifky, and Taufik Afif. 2023. Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Dengan Judul (AM I ENOUGH) Untuk Menumbuhkan Kesadaran Kesehatan Mental Kepada Mahasiswa Untuk Lebih Mencintai Diri Sendiri. Vol. 10.
- Nazhifa Ghina Azzah. 2023. Hubungan Konsep Diri Dan Kecanduan Film Anime. Surakarta.
- Storey arkantly. 2020. Pengertian Budaya Artistik Manga Dan Anime (Animasi). <https://www.youtube.com/watch?v=-KGZLFzXvws>.
- Syahraeni, Andi, Jurusan Bimbingan, Penyuluhan Islam, Fakultas Dakwah, Komunikasi Uin, and Alauddin Makassar. 2020a. PEMBENTUKAN KONSEP DIRI REMAJA. Vol. 7.
- Syahraeni, Andi, Jurusan Bimbingan, Penyuluhan Islam, Fakultas Dakwah, Komunikasi Uin, and Alauddin Makassar. 2020b. PEMBENTUKAN KONSEP DIRI REMAJA. Vol. 7.