

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena adalah peristiwa, kejadian, atau gejala yang terjadi dalam lingkup tertentu dan dapat diamati atau dirasakan secara nyata. Fenomena dapat berupa sesuatu yang terjadi dalam konteks manusia, seperti perubahan tren budaya atau perilaku sosial. Fenomena sering kali menarik perhatian karena keunikannya, dampaknya, atau karena mereka mencerminkan sesuatu yang baru atau tidak biasa dalam suatu konteks tertentu. (Al Fariz dkk., 2024). Fenomena perkembangan budaya populer pada zaman ini makin terasa kehadirannya disekitar masyarakat. Berbagai budaya asing sangat mudah dijumpai dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Kehidupan masyarakat modern antara lain ditandai oleh tingginya lalu lintas budaya antar negara yang didukung oleh kecanggihan teknologi informasi dan peran media massa. Berbagai pilihan budaya yang ditawarkan pun telah jauh melampaui dimensi fisik (geografis) dan mental manusia di seluruh dunia. (Faisal dkk., 2022).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat telah mempermudah proses pertukaran budaya di dunia. Hal ini menyebabkan semakin banyak budaya asing yang dikenal luas di luar wilayah asalnya dan dengan mudah merambah ke negara-negara yang memiliki tingkat keterbukaan budaya tinggi. Salah satu contoh negara yang budayanya tengah menjadi tren di Indonesia adalah Jepang. Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki beragam budaya, baik budaya tradisional maupun budaya pop (budaya populer). Menurut penelitian Dimas Fikria Nur'Dai Pratama dan Adrio Kusmareza Adim (2022) yang berjudul “Konsep Diri Mahasiswa Otaku Di Kota Bandung (Analisis Terhadap Konsep Diri Yang Dimiliki Oleh Mahasiswa Otaku Yang Ada Di Kota Bandung)” menyebutkan bahwa budaya populer Jepang adalah *manga*, *anime*, *dorama*, *cosplay* dan *J-Music*.

Dalam kamus yang diterbitkan Oxford, istilah *otaku* merujuk pada seseorang yang memiliki pengetahuan sangat mendalam mengenai rincian kecil

dari suatu hobi tertentu, serta individu yang mahir dalam penggunaan teknologi komputer dan oleh sebagian orang dianggap kurang memiliki kemampuan dalam berinteraksi sosial. Berdasarkan penjelasan tersebut, penggemar budaya pop Jepang dapat diartikan sebagai individu yang memiliki ketertarikan luar biasa terhadap aspek-aspek tertentu dari budaya Jepang dan berupaya mencari kepuasan dari apa yang disukainya, baik hal tersebut bersifat nyata maupun imajiner. Kehidupan penggemar budaya pop Jepang seringkali berbeda dengan dengan remaja atau mahasiswa pada umumnya. Mereka cenderung tertutup atau introver sehingga hanya mudah untuk berinteraksi dengan sesama penggemar budaya pop Jepang. Hal ini mendorong terbentuknya kelompok atau komunitas yang beranggotakan penikmat subkultur Jepang, yang pada akhirnya membentuk pola komunikasi yang hanya bisa dimengerti oleh anggota komunitas tersebut. (Adhitama, 2022).

Menurut Khoirunnisa Pristianti (2024) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Menonton Animasi Jepang di Internet Terhadap Gaya Hidup Wibu di Yogyakarta” Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah wibu terbanyak di dunia. Pristianti juga menuliskan bahwa wibu atau penggemar budaya pop Jepang kerap berfantasi dan berimajinasi, bahkan seringkali melampaui batas pemikiran manusia. Stereotip terhadap penggemar budaya pop Jepang sangat terkait dengan implikasi negatif, seperti dianggap aneh, kurang pergaulan, dan berbahaya. (Irawan dkk., 2022). Minat yang intens terhadap budaya pop Jepang, seperti *anime* dan *manga*, kerap mendapat kritik karena berpotensi menimbulkan perilaku isolasi sosial serta penghindaran tanggung jawab. Kondisi ini dapat berdampak negatif pada kemampuan individu dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan menjaga keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari.

Kehidupan penggemar budaya pop Jepang sering kali berbeda dari remaja pada umumnya. Mereka cenderung bersifat tertutup atau introver, sehingga lebih mudah berinteraksi dengan sesama penggemar budaya populer Jepang. Kondisi ini mendorong mereka untuk membentuk kelompok atau komunitas khusus, di mana pola komunikasi yang terbentuk hanya dapat dipahami oleh anggotanya. Sementara itu, individu di luar komunitas ini seringkali memiliki persepsi negatif terhadap para anggotanya. Pandangan masyarakat terhadap kelompok ini sangat beragam, dan hal

tersebut turut memengaruhi kondisi psikologis setiap individu yang bersangkutan. Akibatnya, para penggemar budaya pop Jepang kerap merasa bahwa lingkungan sekitar tidak dapat memahami atau menerima identitas mereka. Perasaan tersebut menjadi salah satu faktor yang mendorong mereka untuk menarik diri dari interaksi sosial. (Al Fariz dkk., 2024).

Sejalan dengan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian yang dilakukan oleh Putri (2020) dalam skripsinya yang berjudul *Peran Anime “Slice Of Life” Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatra Utara* menemukan bahwa pengaruh negatif dari menonton *anime* antara lain menyebabkan seseorang menjadi kurang termotivasi untuk bersosialisasi dan kehilangan kesadaran waktu, karena mereka lebih fokus pada dunianya sendiri sehingga menjauh dari lingkungan sekitar. Selain itu, terdapat perubahan gaya hidup yang terlihat dari penampilan para mahasiswa, yang meniru karakter *anime* dalam hal pakaian maupun gaya rambut sehari-hari. Penelitian tersebut menggambarkan bahwa konsumsi *anime* yang berlebihan dapat berdampak pada aspek sosial dan gaya hidup seseorang, seperti menurunnya intensitas sosialisasi serta perubahan dalam identitas diri. Namun, fenomena ini tidak terbatas pada *anime* saja, melainkan juga menunjukkan adanya pola umum dalam bagaimana media hiburan modern mempengaruhi perilaku individu.

Selain dari perubahan dalam perilaku sosial, perhatian terhadap pengaruh tayangan *anime* juga muncul dalam konteks perilaku kekerasan di kalangan remaja. Studi yang dilakukan oleh Irawan, S., Antono, H., dan Windrawanto, Y. (2022) dalam jurnal *Dampak Positif Otaku Anime terhadap Perilaku Mahasiswa* menunjukkan bahwa paparan terhadap *anime* memiliki potensi untuk membentuk perilaku tertentu, tergantung pada bagaimana konten tersebut disikapi oleh penontonnya. Meskipun penelitian tersebut menyoroti aspek positif, temuan ini secara tidak langsung memperkuat bahwa *anime* dapat mempengaruhi perilaku, baik ke arah positif maupun negatif, bergantung pada konteks dan interpretasi individu. Dalam kaitannya dengan *anime* seperti *Naruto*, yang menampilkan berbagai adegan kekerasan, hal ini menjadi relevan untuk dikaji lebih lanjut, mengingat adanya kemungkinan bahwa penonton usia remaja dapat menafsirkan

adegan kekerasan tersebut secara berbeda-beda, dan dalam beberapa kasus dapat mendorong perilaku yang kurang sesuai.

Penelitian tentang *Analisis Kepribadian Mahasiswa Teknik Informatika Penggemar Budaya Pop Jepang Menggunakan Clustering Berbasis IndoBERT* ini memberikan gambaran yang jelas mengenai pola minat dan perilaku mahasiswa terhadap budaya populer Jepang, khususnya kecenderungan perilaku negatif seperti introversi, perilaku menutup diri, dan isolasi sosial yang sering ditemukan pada penggemar budaya pop Jepang. BERT (*Bidirectional Encoder Representations from Transformers*) merupakan model kecerdasan buatan yang dikembangkan oleh Google pada tahun 2018 untuk memahami bahasa manusia secara lebih baik dengan membaca teks dari dua arah, yaitu dari kiri ke kanan dan dari kanan ke kiri, sehingga mampu memahami konteks kata dalam kalimat secara lebih akurat. (Alammery, 2022). Model ini telah banyak digunakan dalam berbagai tugas pengolahan bahasa alami, seperti klasifikasi teks dan analisis sentimen. (Gardazi dkk., 2025). IndoBERT merupakan adaptasi dari model BERT yang dilatih menggunakan korpus besar teks berbahasa Indonesia, sehingga implementasi modelnya dikhususkan untuk bahasa Indonesia. (Anugerah Simanjuntak dkk., 2024). Melalui pemanfaatan teknologi IndoBERT, penelitian ini mengelompokkan mahasiswa Teknik Informatika penggemar budaya pop Jepang berdasarkan indikator kepribadian secara objektif dan terstruktur.

Hasil pengelompokan yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kecenderungan perilaku pada mahasiswa mahasiswa Teknik Informatika yang merupakan penggemar budaya pop Jepang. Selain itu, penggunaan model IndoBERT dalam penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi kecerdasan buatan dapat digunakan untuk menganalisis fenomena sosial di lingkungan akademik. Proses pengolahan data, mulai dari pengumpulan data hingga analisis hasil, membuktikan bahwa metode ini mampu menghasilkan kelompok mahasiswa sesuai dengan karakteristik kepribadian yang terindikasi. Kedepannya, hasil penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambah variabel lain yang relevan, seperti faktor psikologis atau akademik. Selain itu, metode *clustering* yang digunakan juga dapat

dibandingkan dengan metode lain untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam memberikan rekomendasi tindakan atau intervensi yang tepat guna membantu mahasiswa dalam mengurangi kecenderungan perilaku negatif tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik kepribadian pada mahasiswa Teknik Informatika terkait budaya pop Jepang?
2. Bagaimana model IndoBERT mampu digunakan untuk pengelompokan mahasiswa berdasarkan tingkat obsesi budaya Jepang yang dimiliki?
3. Bagaimana hasil clustering dapat dijadikan acuan terhadap rekomendasi untuk mengurangi perilaku negatif pada mahasiswa penggemar budaya pop Jepang?

1.3 Tujuan

1. Mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik kepribadian mahasiswa Teknik Informatika yang berkaitan dengan ketertarikan terhadap budaya pop Jepang.
2. Mengembangkan dan mengimplementasikan model IndoBERT untuk melakukan pengelompokan mahasiswa berdasarkan tingkat obsesi terhadap budaya pop Jepang yang dimiliki.
3. Menganalisis hasil clustering sebagai dasar dalam merumuskan rekomendasi intervensi guna mengurangi kecenderungan perilaku negatif pada mahasiswa penggemar budaya pop Jepang.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis:

1. Memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pengolahan bahasa alami (*Natural Language Processing*) khususnya dalam penerapan model IndoBERT untuk analisis fenomena sosial dan perilaku di lingkungan akademik.
2. Menjadi referensi tambahan untuk penelitian terkait budaya populer, perilaku sosial mahasiswa, serta teknik *clustering* berbasis kecerdasan buatan.

1.4.2 Manfaat Praktis:

1. Memberikan dasar informasi dan pemetaan mengenai kecenderungan perilaku negatif pada mahasiswa Teknik Informatika penggemar budaya pop Jepang, sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam merancang strategi pendampingan yang lebih tepat untuk membantu mahasiswa mengurangi dampak negatif tersebut.
2. Menunjukkan potensi penerapan teknologi kecerdasan buatan untuk memahami dan menganalisis fenomena sosial di lingkungan akademik.

1.5 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya berfokus pada mahasiswa aktif Program Studi Teknik Informatika di institusi negeri daerah Jember.
2. Data yang digunakan merupakan data hasil kuesioner yang berkaitan dengan minat dan perilaku terhadap budaya pop Jepang, khususnya *anime*, *manga*, dan subkultur Jepang lainnya, dengan penekanan pada indikator kepribadian negatif.
3. Metode *clustering* yang digunakan berbasis arsitektur Transformer dengan model IndoBERT.
4. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam aspek psikologis atau faktor akademik mahasiswa, melainkan terbatas pada perilaku dan minat terhadap budaya pop Jepang.
5. Evaluasi hasil *clustering* dilakukan dengan metode evaluasi internal seperti *Silhouette Score*, dan tidak melibatkan validasi eksternal melalui wawancara atau observasi lapangan.