

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anime adalah singkatan dari *animation* yang berarti animasi. Kata ini berasal dari Jepang dan digambar dengan tangan maupun komputer yang menjadi salah satu kebudayaan Jepang. Beberapa budaya Jepang yang menyebar luas di media massa, seperti *anime* yang sudah dikenal di seluruh dunia. Adapun komunitas pecinta *anime* yang mengulas tentang *anime* seperti IMDB *Anime*, *Anime Lovers* dll, sehingga banyak kalangan umum yang memiliki rasa ketertarikan lebih akan *scene* yang disajikan didalam serial *anime*, antusias kalangan umum dengan beberapa idola mereka dalam serial *anime* terlihat dari banyaknya umum yang mengikuti perkembangan para idola mereka dan tidak jarang juga mereka mengikuti gosip tentang idola karakter *anime* yang mereka kagumi.<sup>1</sup>

Salah satu contoh serial *anime* yang sering diketahui oleh kalangan pecinta *anime* yakni *One Piece* dimana *anime* ini bercerita tentang kehidupan seorang pemuda yang ingin menjadi raja bajak laut, mulai dari merekrut kru di sepanjang perjalanan hingga melawan para bajak laut lain untuk mewujudkan impian pemuda tersebut. Serial *anime* ini ada dengan

---

<sup>1</sup> Elzbeytha Diana Pricillia, "Perkembangan Budaya Cosplay Jepang Dikalangan Komunitas Cosplay Di Jakarta" (Universitas Darma Persada, 2018), hal. 11.

berbagai macam alur cerita menarik yang dapat membuat banyak kalangan umum menonton berbagai jenis tayangan sehingga membuat mereka mengikuti perkembangan apa saja yang ada dalam serial *anime* tersebut, seperti halnya gaya busana yang dipakai oleh karakter dalam serial *anime*. jika berbicara tentang gaya busana maka kalangan pecinta *anime* memiliki cara unik untuk mengekspresikan gaya berpakaian mereka dengan memakai kostum yang sama dengan karakter idola mereka atau biasa disebut *Cosplay*. *Cosplay* di Jepang sendiri sudah sangat populer, popularitas *cosplay* di Jepang muncul karena adanya ketertarikan beberapa kalangan karakter dalam serial *anime* dan manga, respon dan antusias masyarakat di dunia (khususnya Pecinta *anime*) muncul dengan adanya internet dan media massa, terutama dalam hal budaya Jepang yang diakui di dunia dengan melesatnya perkembangan *anime* dan manga. Ketenaran *anime* dan manga di dunia membuat penikmatnya tidak ingin kelewatan *update-an* terbaru di setiap episode atau *chapter* dari *anime* atau manga tersebut, bahkan penikmatnya dari anak-anak, remaja bahkan dewasa hingga yang sudah menikah pun masih menikmatinya.<sup>2</sup>

Dari banyaknya pecinta *anime*, adapun yang sudah berumah tangga. Rumah tangga sendiri adalah bentuk terkecil dari sebuah masyarakat, sangat berpotensi terjadinya konflik, dan konflik pasti terjadi dalam sebuah kehidupan manusia, tidak terbatas pada komunitas saja, bahkan akal dan batin diri sendiri pun kerap terjadi dalam mempertimbangkan suatu hal.

---

<sup>2</sup> Ibid, hal. 12.

Konflik akan terjadi ketika ada beberapa kepentingan yang berbeda dalam suatu hubungan sosial, dari hal tersebut dapat dipahami bahwa konflik merupakan realitas yang tidak terhindarkan dalam relasi sosial sebagaimana keluarga, rumah tangga, komunitas dll. Dalam event *cosplay* yang diadakan di Indonesia tidak sedikit anggota komunitas yang sudah berumah tangga, namun tetap mengikuti beberapa event *cosplay* tersebut, hal ini dapat menyebabkan suatu konflik dalam keluarga dan menjadikan sebuah rumah tangga menjadi tidak kondusif. Beragam konflik bisa terjadi dalam sebuah rumah tangga, penyebab konflikpun beragam, diantaranya lebih mengikuti event jejepangan daripada keluarga atau ada yang lebih mengutamakan menonton *anime* daripada memenuhi kepentingan keluarga.

Membina rumah tangga menuju sebuah keluarga yang sakinah, mawaddah, warahmah, jelas tak segampang yang di bayangkan, membangun keluarga sakinah adalah suatu proses, keluarga sakinah bukan berarti keluarga yang diam tanpa masalah, namun lebih kepada adanya keterampilan dalam mengelola sebuah konflik yang terjadi di dalamnya.<sup>3</sup> Meski konflik begitu akrab serta tidak terhindarkan dalam sebuah kehidupan manusia, namun tentu saja tidak seorangpun yang menginginkan konflik terjadi dalam rumah tangganya, dalam menyelesaikan konflik di dalam keluarga dibutuhkan suatu cara agar dapat mengolah konflik, mengatasi ataupun menyelesaikan konflik maka dari itu diperlukan adanya manajemen konflik.

---

<sup>3</sup> Abdullah Gymnastiar, *Meraih Bening Hati Dengan Manajemen Qolbu* (Jakarta: Germa Insani Press, 2002), hal 82.

Manajemen konflik itu sendiri dapat dipahami sebagai sebuah tugas untuk memecah permasalahan yang muncul akibat adanya kesalahpahaman atau perselisihan yang dilakukan oleh setiap individu atau kelompok. Manajemen konflik sama juga dengan cara penanggulangan konflik atau resolusi konflik. Selain itu, sering disebut juga dengan cara mengatasi konflik dan perselisihan yang muncul, baik dalam diri sendiri antar individu maupun kelompok. Apabila pertentangan atau konflik dapat ditangani dengan baik, maka hubungan akan meningkat dan dapat mencapai sebuah kesepakatan, sedangkan manajemen konflik yang buruk dapat menyebabkan kesalahpahaman dan hubungan semakin memburuk.<sup>4</sup>

Peneliti memutuskan untuk melakukan sebuah penelitian di Kota Surabaya, tepatnya pada Event *Cosplay* Surabaya karena peneliti melihat banyak benefit jika melakukan penelitian di tempat tersebut seperti :

1. Peneliti juga termasuk anggota komunitas Event *Cosplay* Surabaya.
2. Termasuk Event *Cosplay* terbesar di Jawa Timur.
3. Jarak yang relatif dekat dengan tempat tinggal sehingga membuat biaya operasional peneliti lebih ringan.
4. Peneliti lebih mudah menggali informasi dengan banyak informan yang telah dikenal.

Penelitian ini akan dilakukan pada saat acara Event *Cosplay* Surabaya berlangsung dan peneliti berupaya terlibat langsung dalam acara tersebut, berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk

---

<sup>4</sup> Cisilia Asti Kurniasari, "Perbedaan Manajemen Konflik Suami Dan Istri" (Universitas Sanata Dharma, 2007), hal, 5.

menulis penelitian berjudul “Manajemen Konflik Keluarga Pada Komunitas Pecinta *Anime* (*Anime Lovers*) dalam Mewujudkan Keluarga Sakinah”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari konteks penelitian diatas supaya menjadi lebih terarah maka peneliti akan merumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konflik keluarga yang dihadapi anggota komunitas anime lovers?
2. Bagaimana dampak konflik keluarga yang dihadapi anggota komunitas anime lovers?
3. Bagaimana anggota komunitas anime lovers dalam mengelola konflik keluarga demi terwujudnya keluarga sakinah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka secara umum tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi konflik keluarga serta mencari solusi atas permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini secara spesifik adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui konflik keluarga yang dihadapi anggota komunitas anime lovers.
2. Untuk mengetahui dampak konflik keluarga yang dihadapi anggota komunitas anime lovers.
3. Untuk mengetahui anggota komunitas anime lovers dalam mengelola konflik keluarga demi terwujudnya keluarga sakinah.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat atau kegunaan secara teoritis-akademis dan praktis-empiris, sebagaimana berikut :

1. Teoritis atau Akademis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengeahuan mengenai gambaran event jejepangan secara umum.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya inovasi ilmu berkeluarga dengan tren jejepangan masa kini.
2. Praktis atau Empiris
  - a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengasah kemampuan pola pikir serta keterampilan menulis sebuah karya ilmiah dan sebagai salah satu sarana dalam mengungkap keagungan Allah SWT melalui keluasan ilmunya.
  - b. Bagi para peneliti di masa yang akan datang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai konflik keluarga serta dampak yang ditimbulkannya.
  - c. Bagi para anggota komunitas pecinta *anime* (*anime lovers*). Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta pengetahuan para anggota komunitas agar dapat membentuk pola pikir yang kreatif dan inovatif di masa yang akan datang.

Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai salah satu rujukan atau sebagai pedoman untuk mengelola konflik keluarga masing-masing.

## **E. Penegasan Istilah**

Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini, dibagi dalam dua kategori yaitu penegasan secara konseptual dan operasional.

### **1. Penegasan Konseptual**

Agar di dalam penelitian tidak terjadi adanya penafsiran yang berbeda dengan maksud peneliti, maka peneliti akan menjelaskan istilah pada judul penelitian ini. Istilah yang perlu peneliti jelaskan adalah, sebagai berikut:

#### **a. Manajemen Konflik**

Manajemen konflik merupakan suatu metode mengidentifikasi dan menangani konflik secara bijaksana, adil, dan efisien serta tiga bentuk metode pengelolaan konflik yakni stimulasi konflik, pengurangan/penekanan konflik, dan penyelesaian konflik. Pengelolaan konflik membutuhkan suatu kemahiran seperti berkomunikasi secara efektif, pemecahan masalah, serta bernegosiasi dengan fokus pada penyelesaian konflik. Konflik sebenarnya bisa menjadi suatu potensi yang bagus (fungsional) yang bisa mendorong produktifitas apabila konflik tersebut dikelola dengan baik, akan tetapi konflik biasanya dianggap

sebagai suatu yang negatif (difungsional) serta dapat mengganggu dan menurunkan produktifitas.<sup>5</sup>

b. Komunitas Anime Lovers

Animasi khas jepang atau biasa disebut dengan Anime, yang identik dengan gambar-gambar warna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam bentuk, lokasi, dan cerita, yang ditujukan kepada berbagai penonton, anime sendiri dipengaruhi oleh gaya gambar dari manga atau komik khas jepang, Dalam budaya populer jepang seringkali cenderung terbentuk kelompok atau membentuk suatu komunitas atau biasa disebut fandom, fandom adalah istilah yang dipakai untuk sebuah subkultur yang terdiri dari para penggemar yang ditandai dengan adanya rasa empati serta persahabatan dengan orang lain yang memiliki minat yang sama. Para penggemar biasanya tertarik dengan hal-hal yang detail dan rinci mengenai objek kegemarannya, mereka juga lebih memilih untuk menghabiskan sebagian besar energi dan waktu untuk terlibat dalam suatu fandom.

c. Keluarga Sakinah

Kata keluarga berasal dari bahasa Nusantara yaitu bahasa sansekerta. Definisi kata keluarga dari bahasa sansekerta yang memiliki arti dari dua kata, kula dan warga. Dari dua kata tersebut

---

<sup>5</sup> David Tjahjana Eko Sudarmanto, Diana Purnama Sari et al., *Manajemen Konflik* (Makassar: Yayasan Kita Menulis, 2021), hal, 1.



digabungkan menjadi satu yaitu keluarga. Arti dari kata tersebut adalah anggota atau kelompok kerabat. Jadi menurut penafsiran para ahli bahasa, keluarga adalah beberapa orang yang hidup di satu lingkungan yang memiliki hubungan darah. Dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki defeni yang berbeda-beda tentang konsep keluarga. Kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan bahwa keluarga adalah kumpulan ayah, ibu, dan anak yang mempunyai hubungan kekerabatan di masyarakat. Dari pengertian tersebut dalam struktur sosial, keluarga merupakan unit terkecil yang berfungsi sebagai makhluk sosial dalam mewujudkan kehidupan yang aman, damai, dan sejahtera.<sup>6</sup>

Salah satu tujuan yang paling dekat dalam sebuah pernikahan untuk setiap pasangan yakni meraih sakinah, mawaddah, dan warahmah, dan tujuan akhirnya adalah melaksanakan tugas kekhilafahan dalam pengabdian kepada allah swt, sehingga lahirlah fungsi-fungsi yang harus diemban oleh sebuah keluarga.<sup>7</sup>

Jodoh atau istri merupakan salah satu tanda kekuasaan allah sebagaimana yang tertera dalam surat arum ayat 21 sebagai berikut

:

---

<sup>6</sup> Heri Bahtiar, dkk, *Konsep Dan Aplikasi Keperawatan Keluarga* (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2022), hal, 3.

<sup>7</sup> M. Quraish Shihab, *Pengantin Al-Qur'an; Kalung Permata Buat Anak-Anakku* (Jakarta: Lentera Hati, 2007), hal, 80.

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ

بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً ۗ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١٢﴾

Artinya : “Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah Dia menciptakan untukmu isteri-isteri dari jenismu sendiri, supaya kamu cenderung dan merasa tenteram kepadanya, dan dijadikan-Nya diantaramu rasa kasih dan sayang. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum yang berfikir.” (QS. al-Ruum: 21).

## 2. Penegasan Operasional

Berdasarkan definisi konseptual di atas, maka yang dimaksud dengan judul “Manajemen Konflik Keluarga pada Komunitas Pecinta Anime dalam Mewujudkan Keluarga Sakinah” adalah bagaimana cara anggota komunitas Aremania dalam mengelola permasalahan atau perselisihan dalam rumah tangganya guna mewujudkan keluarga sakinah dan menciptakan rumah tangga yang bahagia dan diridhai Allah SWT.

## F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika dalam skripsi ini disusun sedemikian rupa dalam bab-bab yang terdiri dari sub-sub bab yang sistematikanya meliputi halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak. Bagian isi terdiri dari enam bab. Masing-masing bab nantinya akan memiliki

bagian-bagian pembahasan yang menjelaskan secara rinci dan sistematis.

Bagian-bagian dalam skripsi peneliti antara lain:

BAB I : Pendahuluan terdiri dari : Konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, pembatasan masalah, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Kajian teori meliputi : Kajian teori yang membahas tentang penjabaran dasar teori yang digunakan, kajian penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.

BAB III : Metode penelitian, terdiri dari : pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV : Laporan hasil penelitian diantaranya terdiri dari paparan data, temuan penelitian, dan analisis data.

BAB V : Pembahasan, terdiri dari hasil temuan dan keterkaitannya dengan kajian teori dan penelitian terdahulu yang telah ada, serta pembahasan dari hasil paparan data.

BAB VI : Penutup dari keseluruhan pembahasan-pembahasan yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Bagian akhir laporan penelitian berisikan daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup peneliti.