

ームをしました。彼らの関係はより親密になり、とても親しい友人になりました。この2つのプロセスが、2人のキャラクターが馴染む形成に非常に近づく主な要因です。この研究の結論は、森岡さんは仕事中にトラウマを抱え、もう働きたくないという理由でネット、つまりきかたであるということです。

キーワード：ネット、隔たると馴染む、ネット充のススメ、アニメ

PENDAHULUAN

NEET singkatan dari *Not in Employment, Education, or Training*, dengan kata lain orang yang tidak dalam suatu pekerjaan, pendidikan atau masa pelatihan tertentu. *NEET* umumnya diberikan kepada kaum muda sekitar umur 15 – 34 tahun yang tidak bersekolah, tidak menikah dan tidak bekerja. (Genda; 2005)

NEET berawal dari Inggris yang lebih ditujukan kepada lulusan sekolah berumur 16-17 tahun. Lalu, Jepang mengadaptasi *NEET* pada tahun 1990-an. Runtuhnya gelembung ekonomi Jepang saat itu, menjadi penyebab meningkatnya pengangguran terutama bagi kalangan muda. Pekerjaan kaum muda dipangkas oleh banyak perusahaan untuk melindungi pekerja senior dan paruh baya. (Genda and Kosugi; 2005).

Anime *Net-juu no Susume* (2017) diproduksi oleh Signal MD yang diadaptasi dari manga karya Rin Kokuyo. Anime ini memiliki 10 episode dan satu episode special dengan durasi 23 menit setiap episode. Anime ini memiliki rating 7.3/10 oleh IMDb (*Internet Movie Database*). Anime ditayangkan oleh beberapa stasiun tv di Jepang seperti, Tokyo-MX (2017), Yomiuri-TV Enterprise (2017), AT-X (2017). Bukan hanya TV Jepang, Anime ini juga ditayangkan di Amerika dalam Channel Crunchyroll dan FUNimation Entertainment (2017).

Anime *Neto-juu no Susume* (ネト充のススメ) atau dalam bahasa Inggris

Recovery of an MMO Junkie, menceritakan seorang perempuan *NEET* bernama Morioka Moriko berumur 30 tahun. Ia menjadi seorang *NEET* karena baru saja berhenti bekerja dari tempat kerjanya setelah 11 tahun. Morioka berhenti dari bekerja karena sudah merasa tidak nyaman. Ia merasa lebih nyaman bermain game online dibandingkan mencari kerja. Kesehariannya, Morioka menghabiskan waktu untuk bermain game bernama *Fruits de mer*. Morioka seorang pemalu jika bertemu dengan orang yang belum ia kenal. Berbeda saat ia bermain game, ia bisa dengan berbicara dengan santai walau lawan bermainnya baru dikenal. Hingga suatu hari ia tidak sengaja bertemu dengan Sakurai Yuta. Semenjak itu ada perubahan terhadap Morioka. Sebelumnya dia hanya bermain dan mengobrol di dalam game tersebut. Hingga, ia mulai berinteraksi terhadap orang diluar rumah, terutama Sakurai Yuta.

NEET selalu dihubungkan dengan *Hikikomori*, karena kesamaan seperti tidak bekerja dan hanya berdiam diri di rumah. Namun di anime ini tidak digambarkan seperti itu, karena Morioka masih keluar rumah untuk datang ke minimarket untuk membeli makanan dan voucher game. Seperti kata Kosugi Reiko (2005) *NEET* memiliki 4 tipe yaitu:

1. *Yankee kata*, merupakan orang yang suka bersenang-senang daripada bekerja;
2. *Hikikomori kata*, merupakan orang yang tidak bersosial atau menarik diri didalam rumah;

3. *Tachitsukumu kata*, merupakan orang yang ragu dan tidak bisa memilih pekerjaan; dan
4. *Tsumazuki kata*, merupakan orang yang pernah bekerja namun mengalami kegagalan sehingga tidak ingin bekerja.

Hedataru dan najimu merupakan gambaran hubungan jarak fisik dan psikologis antar individu di Jepang. *Hedatari* (隔たり) berasal dari kata *hedataru* (隔たる) yang berarti “memisahkan satu dari yang lain”, dan digunakan juga dalam hubungan manusia dengan nuansa seperti “mengasingkan, memisahkan, atau menyebabkan perpecahan antar teman”. Hubungan tanpa *hedatari* berarti dekat. Disisi lain, *najimu* (馴染む) berarti “melekat pada, menjadi akrab dengan, atau terbiasa”. Contohnya, jika seorang siswa “*najimu*” dengan gurunya, berarti siswa tersebut sangat dekat dengan sang guru. Hubungan dijalin melalui *hedataru* kemudian diperdalam oleh *najimu*, dan dalam proses ini dianggap penting tiga tahapan: memelihara *hedatari*, bergerak melalui *hedatari*, dan memperdalam persahabatan oleh *najimu*. Yang mendasari gerakan ini adalah nilai-nilai pengendalian diri orang Jepang. Di Jepang, hubungan tidak dibangun dengan memaksakan sudut pandang seseorang, tetapi membutuhkan waktu, sikap pendiam, dan kesabaran. Akibatnya, dalam masyarakat Jepang penting untuk memahami dan menggunakan jarak pribadi dengan benar untuk membangun hubungan manusia yang lebih baik (Roger dan Osamu; hlm 109).

Dalam Konsep *hedataru* dan *najimu* memang tidak bisa dipisahkan dari istilah *uchi* dan *soto*. Orang Jepang umumnya menyebut orang dari negara lain *gaijin* tidak peduli berapa lama mereka tinggal di Jepang atau seberapa baik mereka

berbicara bahasa Jepang. Beberapa suami memanggil istrinya uchi no mono (istri saya), dan orang di luar keluarga dekat disebut soto no hito (orang luar). Pembagian ini mencerminkan dikotomi dasar dalam cara berpikir orang Jepang yang dikenal dengan uchi dan soto. Uchi dapat didefinisikan sebagai (1) di dalam, (2) rumah dan rumah saya, (3) kelompok tempat kami berada, dan (4) istri atau suami saya; sebaliknya, soto berarti (1) di luar, (2) di luar rumah, (3) kelompok lain, dan (4) di luar rumah (Kokugo Jiten, 1991, hlm. 99 & 706). Orang Jepang dengan jelas membedakan orang dalam dari orang luar dalam kehidupan sehari-hari, tergantung pada apakah orang lain termasuk dalam kelompok uchi atau soto. Meskipun perbedaan ini dapat dilihat sampai taraf tertentu di seluruh dunia, perbedaan ini mendasar dan tersebar luas di Jepang, di mana konsep ganda uchi/soto memiliki pengaruh besar pada masyarakat Jepang, terutama dalam hal hubungan antar manusia. (Roger dan Osamu; hlm 217).

Penelitian terdahulu mengenai *NEET* dilakukan oleh Susanti dkk (2022) yang berjudul “*Hubungan NEET dan Hikikomori dengan Budaya Amae dalam Anime Welcome to NHK!?*”. Kesimpulan dalam artikel ini adalah karena sifat *amae* yang diberikan oleh keluarga Sato dan Yuichi yang menyebabkan mereka sangat nyaman menjadi *hiki-NEET*. Sedangkan perbedaan dari penelitian sebelumnya subjek penelitiannya merupakan anime “*Welcome to NHK*” dan teori yang digunakan penelitian sebelumnya adalah *amae*.

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Anjani Ramadhini (2022) yang berjudul “*FENOMENA NEET DALAM DRAMA ORE NO HANASHI WA NAGAI KARYA NAKAJIMA SATORU*” kesimpulan dalam artikel ini adalah karakter Mitsuru yang memang tidak mau bekerja dan hanya bermalas-malasan.

Serta keluarga yang selalu memenuhi kebutuhan Mitsuru sehari-hari. Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah subjek penelitiannya merupakan drama “*Ore no hanashi ga nagai*”. Lalu menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang mengaitkan tiga komponen utama yang bersifat triadik dan trikotomi yaitu representamen, objek dan interpretant.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Ary Fauziah Amini (2020) yang berjudul “*Analisis Karakteristik Penduduk Usia Muda Tidak Bekerja, Sekolah, Atau Mengikuti Pelatihan (Not In Employment, Education Or Training/Neet) Tahun 2018*”. Kesimpulan dalam artikel ini adalah Penduduk usia muda yang berpeluang menjadi *NEET* adalah mereka yang berjenis kelamin perempuan berstatus menikah, berpendidikan rendah, penyandang disabilitas, tinggal bersama kepala rumah tangga yang tidak bekerja, tinggal di pedesaan, dan berada di pulau Jawa masing-masing dengan proporsi sebesar 29,7 persen, 34,9 persen, 30,3 persen, 49,4 persen, 23,5 persen, 21,5 persen, dan 24,3 persen. Data yang digunakan merupakan Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas) pada tahun 2018.

Berdasarkan pendahuluan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Mengapa Morioka memilih menjadi *NEET*?
2. Bagaimana proses pendekatan Morioka dengan Sakurai dalam konsep *hedataru* dan *najimu* di anime *net-juu no Susume*?

Tujuan dari penelitian ini menjelaskan secara teori perkembangan Morioka dari orang penyendiri yang tidak suka interaksi sosial secara *real life* menjadi orang yang mulai terbuka setelah ada seorang yang mencoba mendekatinya.