SKRIPSI

Anime sebagai Media Komunikasi dalam Membentuk Perilaku Interaksi Sosial *Otaku* pada Komunitas Japan Matsuri Surabaya

Oleh:

IRFAN RAMADHANI

20191700411015

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN USHULUDDIN

INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM

MOJOKETO

2023

ABSTRAK

Ramadhani, Irfan. 2023, ***Anime* sebagai Media Komunikasi dalam Membentuk Perilaku Interaksi Sosial *Otaku* pada Komunitas Japan Matsuri Surabaya,** Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ushuluddin Institut Pesantren KH. Abdul Chalim, Pembimbing: M. Alfin Fatikh, M.I.Kom

Kata kunci: *Anime*, *otaku*, interaksi sosial, Japan Matsuri Surabaya

Penelitian Ini dilatar belakangi dengan pentingnya hiburan dan budaya populer Jepang, terutama *anime* dan manga, dalam membentuk interaksi sosial para penggemar (*otaku*) di Indonesia. Terlepas dari popularitas budaya populer Jepang seperti *anime* dan manga, para penggemar (*otaku*) sering dihadapkan pada stigmatisasi sebagai "aneh" atau orang yang *introvert* oleh masyarakat umum. Terutama dalam konteks budaya populer yang dinilai seharusnya hanya ditujukan kepada anak-anak. Meskipun budaya ini awalnya dianggap aneh dan kurang dimengerti, komunitas-komunitas seperti Japan Matsuri Surabaya muncul sebagai tempat bagi *otaku* untuk berinteraksi dan menjadi tempat di mana *otaku* dapat berinteraksi tanpa takut akan stigma dan merasakan kenyamanan dalam lingkungan sebaya.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dan teori interaksionisme simbolik sebagai pisau analisis dalam penelitian ini. Peneliti mendapatkan 7 informan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel snow ball yang artinya cara pengambilan subyek penelitian secara bertahap dimana subyek yang diteliti diminta untuk menunjukkan orang lain yang relevan untuk dijadikan sebagai subyek penelitian yang selanjutnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *anime* memiliki peran yang signifikan dalam membentuk perilaku interaksi sosial di kalangan *otaku* dalam komunitas tersebut. Penggunaan simbol-simbol dalam *anime*, seperti *cosplay*, karakter *anime*, dan elemen lainnya, memberikan fondasi bagi bentuk-bentuk interaksi sosial yang dalam dan bermakna. *Anime* juga berperan sebagai media komunikasi yang kuat dalam membentuk perilaku interaksi sosial di kalangan *otaku* dalam Komunitas Japan Matsuri Surabaya. Konsep interaksionisme simbolik mengungkapkan bahwa individu berkomunikasi melalui penggunaan simbol-simbol yang memiliki makna khusus. Dalam kasus ini, *anime* merupakan kumpulan simbol-simbol yang mencerminkan pesan dan nilai-nilai, dan anggota komunitas *otaku* menggunakan simbol-simbol ini untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama.

ABSTRACT

Ramadhani, Irfan. 2023, ***Anime* as a Communication Medium in Shaping the Social Interaction Behavior of *Otaku* in the Japan Matsuri Surabaya Community,** Thesis of Islamic Communication and Broadcasting Study Program, Faculty of Da'wah and Ushuluddin, KH Islamic Boarding School. Abdul Chalim -Mojokerto, Supervisor M. Alfin Fatikh, M.I.Kom

Kata kunci: *Anime*, *otaku*, interaksi sosial, Japan Matsuri Surabaya

This research is motivated by the importance of Japanese entertainment and popular culture, especially *anime* and manga, in shaping the social interactions of fans (*otaku*) in Indonesia. Despite the popularity of Japanese popular culture such as *anime* and manga, fans (*otaku*) often face stigmatization as "peculiar" or *introverted* individuals by the general public. This is particularly prominent in the context of popular culture that is commonly perceived as suitable only for children. Despite the initial perception of this culture as strange and not well understood, communities like the Japan Matsuri Surabaya have emerged as spaces for *otaku* to interact, where they can engage without fearing social stigma and experience comfort within a peer group.

This research employs a qualitative approach and the theory of symbolic interactionism as an analytical framework. The researcher identified 7 informants using the snowball sampling technique, wherein subjects were gradually selected, and those already studied were asked to recommend other relevant subjects for subsequent research.

The results of this study indicate that *anime* plays a significant role in shaping social interaction behaviors among *otaku* within these communities. The use of symbols in *anime*, such as *cosplay*, *anime* characters, and other elements, provides a foundation for meaningful and profound forms of social interaction. *Anime* also functions as a powerful means of communication in shaping social interaction behaviors among *otaku* within the Japan Matsuri Surabaya Community. The concept of symbolic interactionism reveals that individuals communicate through the use of symbols with specific meanings. In this case, *anime* represents a collection of symbols that reflect messages and values, and members of the *otaku* community utilize these symbols to interact and communicate with one another.

ملخص

في (أوتاكو) محبي لدى الاجتماعي التفاعل سلوك تشكيل في اتصال كوسيلة أنمي .2023 .عرفان ،رمضاني الدعوة كلية ،الإسلامية والدعوة الاتصال دراسات برنامج رسالة .سورابايا ماتسوري جاپان مجتمع في ماجستير ،فاتيخ الفين .م :الرسالة مشرف .الخالم عبد للشيخ الديني المعهد معهد ،الدين وأصول الاتصال

سورابايا ماتسوري جاپان ،اجتماعي تفاعل ،أوتاكو ،أنمي :الرئيسية الكلمات

التفاعلات تشكيل في ،والمانغا الأنمي وخاصة ،الشعبية والثقافة الياباني الترفيه أهمية إلى الدراسة هذه تستند من يتجزأ لا جزءًا والكوميكس اليابانية المتحركة الرسوم أصبحت .إندونيسيا في (أوتاكو) لمحبي الاجتماعية شهرة من الرغم على .السهل الوصول من تمكّن التي المباشر والبث الإنترنت مثل وسائط مع ،الحديث المجتمع أفراد أو "غريبون" أنهم على للتنميط (أوتاكو) محبو يتعرض ما غالبًا ،والمانغا الأنمي مثل اليابانية الشعبية الثقافة تُعتبر ما عادة التي الشعبية الثقافة سياق في خاص بشكل يظهر وهذا .العام الجمهور قبل من أنفسهم على منغلقين ظهرت ،جيد بشكل مفهومة وغير غريبة أنها على الثقافة لهذه الأولي الانطباع من الرغم على .فقط للأطفال مناسبة دون المشاركة يمكنهم حيث ،للتفاعل (أوتاكو) لمحبي كمساحات Japan Matsuri Surabaya مثل مجتمعات سلوكيات تشكل والتفاعلات التجارب تلك .الأقران مجموعة ضمن بالراحة ويشعروا الاجتماعي التنميط يخشوا أن أوتاكو فرد كل في إيجابية اجتماعية.

معلوماتين 7 بتحديد الباحث قام .تحليلي كإطار الرمزي التفاعل ونظرية نوعي نهج على الدراسة هذه تعتمد دراستهم تم الذين الأشخاص توصية طلب وتم تدريجياً الأشخاص اختيار تم حيث ،الثلجية الكرة عينة تقنية باستخدام الملاحظة خلال من البيانات مصادر على الحصول تم .بعد فيما للبحث صلة ذوي آخرين بأشخاص بالفعل والوثائق والمقابلات.

والأوتاك بين الاجتماعي التفاعل سلوكيات تشكيل في كبيرًا دورًا يلعب الأنمي أن إلى الدراسة هذه نتائج تشير أسسًا ،أخرى وعناصر ،الأنمي وشخصيات ،التنكر مثل ،الأنمي في الرموز استخدام يوفر .المجتمعات هذه ضمن سلوكيات تشكيل في للاتصال قوية كوسيلة أيضًا الأنمي يعمل .الاجتماعي التفاعل من وعميقة معنوية لأشكال أن الرمزي التفاعل مفهوم تكشف .Japan Matsuri Surabaya مجتمع ضمن الأوتاكو بين الاجتماعي التفاعل من مجموعة الأنمي يمثل ،الحالة هذه في .المحددة المعاني ذات الرموز استخدام خلال من يتواصلون الأفراد بعضهم مع والتواصل للتفاعل الرموز هذه الأوتاكو مجتمع أعضاء ويستخدم ،وقيم رسائل تعكس التي الرموز البعض.