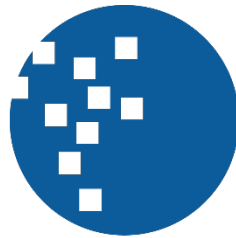


**PEMAKNAAN OTAKU MENGENAI INTERAKSI SOSIAL DI
KEHIDUPAN NYATA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

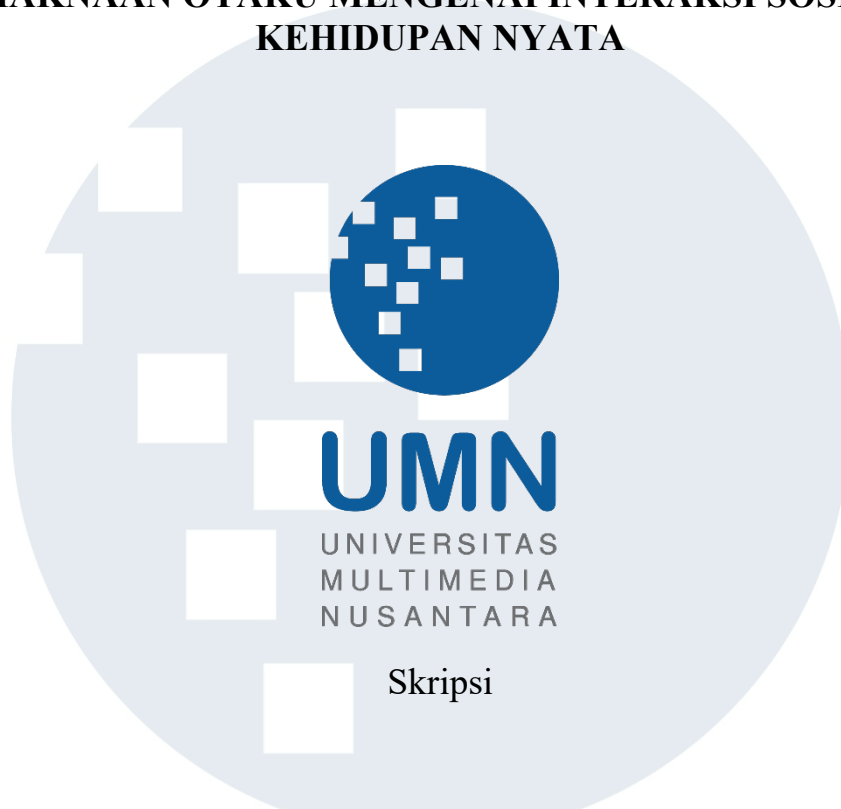
Skripsi

Hidayah Kayyang

0000039907

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PEMAKNAAN OTAKU MENGENAI INTERAKSI SOSIAL DI
KEHIDUPAN NYATA**



Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Hidayah Kayyang

0000039907

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Hidayah Kayyang

Nomor Induk Mahasiswa : 00000039907

Program studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

“PEMAKNAAN OTAKU MENGENAI INTERAKSI SOSIAL DI KEHIDUPAN NYATA”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 15 Juni 2023



(Hidayah Kayyang)

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**“PEMAKNAAN OTAKU MENGENAI INTERAKSI SOSIAL DI
KEHIDUPAN NYATA”**

Oleh

Nama : Hidayah Kayyang

NIM : 00000039907

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 20 Juni 2023

Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Hanif Suranto, S.Sos., M.Si.
0306027102

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
0304078404

Pembimbing

Intan Primadini, S.Sos, M.Si.
0326098501

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hidayah Kayyang
NIM : 00000039907
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi/Tugas Akhir~~

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

“PEMAKNAAN OTAKU MENGENAI INTERAKSI SOSIAL DI KEHIDUPAN NYATA”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 15 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Hidayah Kayyang)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah swt. atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “PEMAKNAAN OTAKU MENGENAI INTERAKSI SOSIAL DI KEHIDUPAN NYATA” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) dalam Fakultas Ilmu Komunikasi dengan Jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Multimedia Nusantara. Selanjutnya, terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing saya selama masa perkuliahan hingga penelitian ini selesai dilaksanakan. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara, dan juga Penguji sidang skripsi yang telah memberikan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Intan Primadini, S.Sos, M.Si., sebagai Pembimbing yang telah membantu dan mendampingi saya sejak awal penelitian ini direncanakan sampai pada dilaksanakan hingga selesai. Terima kasih sebesar-besarnya saya sampaikan kepada bu Intan atas arahan, masukan, serta motivasi dalam proses penyusunan Skripsi ini. Berada di bawah bimbingan bu Intan menjadi salah satu momen berkesan selama masa perkuliahan saya berlangsung, saya selalu merasa sangat bersyukur bisa menjadi salah satu mahasiswa bimbingan bu Intan.
5. Hanif Suranto, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memimpin jalannya sidang skripsi dan memberikan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Allah swt. yang telah memberikan hikmat dan karunia-Nya kepada saya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
7. Mamah, Bapak, Aa Ilham, Aa Agung, dan Teh Risa yang telah memberikan kepercayaan dan kasih sayang tanpa batas kepada saya

sampai detik ini. Terima kasih atas pengertian, dukungan, dan kehangatan yang selalu saya rasakan di rumah, sehingga memberikan ketenangan dan kenyamanan dalam diri saya di tengah-tengah proses penelitian ini berlangsung.

8. Michelle Yonathan, Michelle Aprillia, dan Cut Keumala sebagai sahabat dan teman seperjuangan selama masa perkuliahan dari semester pertama sampai detik ini. *Thanks for all the late night phone calls, from assignment discussions to deep conversations full of laughs. Because of you, my college days were filled with laughter.*
9. Teman-teman semasa kuliah saya, Fiona Angeline, Nadia Revania, Sagung Kartika, Zaza Toni, Kevin Hernando, Hendy Layardi, Haiqel Richardi, Dimas Wahab, Michael, Hendry Qaff, dan masih banyak lagi yang belum saya sebutkan. Terima kasih sudah menemani saya selama masa perkuliahan.
10. Teman-teman seperbimbingan bu Intan, terima kasih atas kebersamaan dan waktu yang selama ini kita lewatkan bersama untuk menyelesaikan penelitian ini. *It was a delight to meet all of you.*
11. Tepe dan Aul. Terima kasih sudah selalu hadir dan menemani saya selama ini.
12. Keempat partisipan, Tiara, Kak Shafirra, Kezia, dan Kak Fadhli yang sudah bersedia bercerita dan membagikan pengalamannya kepada saya untuk penelitian ini.

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca baik sebagai sumber informasi maupun inspirasi.

Tangerang, 15 Juni 2023



(Hidayah Kayyang)

PEMAKNAAN OTAKU MENGENAI INTERAKSI SOSIAL DI

KEHIDUPAN NYATA

Hidayah Kayyang

ABSTRAK

Salah satu budaya populer yang banyak menarik perhatian adalah budaya populer Jepang, yang di antaranya adalah anime. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya penggemar anime yang kerap kali disebut sebagai Otaku. Kegemaran para Otaku sering kali ditunjukkan dengan berbagai sikap yang akhirnya memunculkan fanatisme di masing-masing individu Otaku. Sikap fanatik dari Otaku ini sering kali dipandang negatif oleh masyarakat sekitar, sehingga banyak Otaku yang memisahkan diri dan memilih hanya berinteraksi dengan sesama penggemar. Hal ini sejalan dengan bagaimana dijelaskan oleh Thorne dan Burner bahwa fanatisme mendorong penggemar memiliki interaksi sosial dengan sesama penggemar. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk pemaknaan Otaku mengenai interaksi sosial di kehidupan nyata. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis dengan pendekatan kualitatif eksploratif dan metode *interpretative phenomenological analysis* (IPA). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara mendalam, dan kemudian dianalisis dengan teknik dari Smith, Flower, dan Larkin (2009). Hasil penelitian menunjukkan fanatisme terhadap anime mendorong penggemar untuk berinteraksi dengan penggemar lainnya, bahkan hingga melibatkan diri ke dalam komunitas atau perkumpulan untuk berinteraksi di dalamnya. Hal ini dilakukan untuk bertukar informasi dan pendapat mengenai anime yang penggemar sukai, tanpa membicarakan hal lain yang bersifat mendalam. Dengan begitu penggemar dapat melaksanakan praktik penggemarnya bersama-sama, sehingga fanatisme yang dimilikinya dapat terealisasi. Banyak penggemar yang memilih untuk berinteraksi dengan sesama penggemar karena kesamaan hobi yang dimiliki, sehingga penggemar akan merasa mudah dipahami dan diterima. Proses interaksi sosial ini pun terjadi secara berkala dalam bentuk individu ataupun kelompok dan melalui media ataupun secara langsung.

Kata kunci: anime, fanatisme, interaksi sosial, otaku

THE MEANING OF REAL LIFE SOCIAL INTERACTION

BY OTAKU

Hidayah Kayyang

ABSTRACT

Japanese popular culture, such as anime, is one that garners a lot of attention. This is demonstrated by the large number of anime lovers, often known as Otaku. The enthusiasm of the Otaku is frequently exhibited in many attitudes that finally lead to fanaticism in each individual Otaku. The enthusiastic attitude of Otaku can frequently be viewed negatively by the surrounding community, hence many Otaku are believed to have secluded themselves and decided to interact mostly with fellow fans. This is compatible with Thorne and Burner's explanation that fanaticism motivates fans to socialize with other fans. As a result, the goal of this study is to comprehend Otaku's understanding of social interaction in real life. This study employs a constructivist paradigm, an explorative qualitative technique, and an interpretive phenomenological analysis (IPA) method. In-depth interviews were used to collect data, which was afterwards analyzed using Smith, Flower, and Larkin (2009) techniques. The study's findings show that enthusiasm for anime motivates viewers to communicate with other fans, even immersing themselves in communities or associations to interact in them. This is done to exchange information and thoughts regarding anime that fans love without delving into other topics. Fans can then carry out fan practices together, allowing their fanaticism to be realized. Many fans like to communicate with other fans because they share similar interests, making them feel understood and appreciated. This process of social interaction occurs on a regular basis in the form of individuals or organizations, as well as through the media or directly.

Keywords: anime, fanaticism, social interaction, otaku

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Kegunaan Penelitian.....	10
1.5.1 Kegunaan Akademis.....	10
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	10
1.5.3 Kegunaan Sosial.....	10
1.5.4 Keterbatasan Penelitian.....	10
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP.....	11
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Teori atau Konsep yang digunakan.....	18
2.2.1 Fanatisme.....	18
2.2.2 Interaksi Sosial.....	21
2.2.3 Anime.....	24
2.3 Alur Penelitian.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Paradigma Penelitian.....	28
3.2 Jenis dan Sifat Penelitian.....	28
3.3 Metode Penelitian.....	29
3.4 Partisipan.....	31

3.5	Teknik Pengumpulan Data	32
3.6	Keabsahan Data	33
3.7	Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Subjek dan Objek Penelitian	38
4.1.1	Objek Penelitian	38
4.1.2	Subjek Penelitian	39
4.2	Hasil Penelitian	41
4.2.1	Tema-Tema Hasil Riset	42
4.2.2	Pola Pemaknaan Antarkasus	60
4.2.3	Identifikasi Tema Berulang	63
4.3	Pembahasan	64
4.3.1	Fanatisme Terhadap Anime	65
4.3.2	Dampak Fanatisme	71
4.3.3	Fanatisme dan Interaksi Sosial	75
4.4.4	Proses Interaksi Sosial Antarsesama Penggemar	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		87
5.1	Simpulan	87
5.2	Saran	88
5.2.1	Saran Akademis	88
5.2.2	Saran Praktis	88
5.2.3	Saran Sosial	88

U M M N
 U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	15
Tabel 4.1 Tema-Tema Partisipan 1	42
Tabel 4.2 Tema-Tema Partisipan 2	47
Tabel 4.3 Tema-Tema Partisipan 3	51
Tabel 4.4 Tema-Tema Partisipan 4	56
Tabel 4.5 Tema Master Antarkasus	60
Tabel 4.6 Tabel Identifikasi Tema Berulang	64
Tabel 4.7 Ringkasan Struktur Tabel Master	65

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Anime Studio Ghibli.....	2
Gambar 1.2 Anime Naruto dan One Piece	2
Gambar 1.3 Gambaran Seorang Otaku.....	3
Gambar 1.4 Cosplayer di Seinen No Matsuri.....	4
Gambar 1.5 Pernikahan dengan Karakter Anime.....	5
Gambar 1.6 Jasa Prewedding dengan Karakter Anime.....	5
Gambar 2.1 Anime Astro Boy	25
Gambar 2.2 Alur Penelitian	27

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Bukti Turnitin	94
Lampiran B Formulir Konsultasi Skripsi.....	95
Lampiran C Transkrip Wawancara	97
Lampiran D Panduan Pertanyaan Wawancara.....	136
Lampiran E Curriculume Vitae	138

