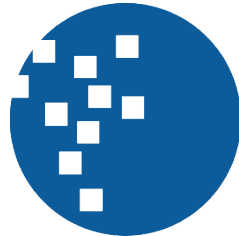


**POLA INTERAKSI SOSIAL DALAM KOMUNITAS ANIME
VIRTUAL FALLEN COMRADES**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Fransiskus Satyanugraha

00000028033

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**POLA INTERAKSI SOSIAL DALAM KOMUNITAS ANIME
VIRTUAL FALLEN COMRADES**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Fransiskus Satyanugraha
00000028033

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fransiskus Satyanugraha

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028033

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul:

POLA INTERAKSI SOSIAL DALAM KOMUNITAS ANIME VIRTUAL FALLEN COMRADES

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Juni 2025



Fransiskus Satyanugraha

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
POLA INTERAKSI SOSIAL DALAM KOMUNITAS ANIME
VIRTUAL FALLEN COMRADES

Oleh
Nama : Fransiskus Satyanugraha
NIM : 00000028033
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 30 Juni 2025
Pukul 08.30 s.d 11.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Digitally signed
by Tangguh
Okta Wibowo
Date: 2025.07.21
13:21:24 +07'00'

Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A.
NIDN 0320109004

Penguji



Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc.
NIDN 0324098002

Pembimbing



Khairul Syafuddin, S.I.Kom., M.A.
NIDN 0309109302

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


Digitally signed
by Cendera Rizky
Anugrah Bangun
Date: 2025.07.24
09:43:50 +07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fransiskus Satyanugraha
NIM : 00000028033
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : POLA INTERAKSI SOSIAL DALAM
KOMUNITAS ANIME VIRTUAL FALLEN
COMRADES

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 30 Juni 2025


Fransiskus Satyanugraha

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan tugas akhir ini yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Khairul Syafuddin, S.I.Kom., M.A., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A., sebagai Ketua Sidang yang telah memberikan masukan dan arahan ketika sidang skripsi.
6. Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc., sebagai Penguji yang telah memberikan masukan dan arahan ketika sidang skripsi.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Rafael Sulaiman Jahja, sebagai teman dekat penulis yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Abil Florida, Adam Bagas Hariyanto, Ajib Kholil Taqi, Edward Dion Dwitama, dan Gerald Lee Badjaji atas dukungan moral dan memberikan informasi yang penting dalam kelancaran penelitian ini.

10. Komunitas Fallen Comrades yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga penelitian ini dapat menjadi referensi pembelajaran, motivasi, dan sumber informasi kedepannya dalam memahami lebih dalam terhadap fenomena budaya populer Jepang di Indonesia. bagi para peneliti dan pembaca khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 30 Juni 2025



Fransiskus Satyanugraha



POLA INTERAKSI SOSIAL DALAM KOMUNITAS ANIME

VIRTUAL FALLEN COMRADES

Fransiskus Satyanugraha

ABSTRAK

Dengan seiringnya perkembangan internet dan media sosial di Masyarakat Indonesia, interaksi sosial secara langsung semakin berkurang dan semakin banyak dilakukan secara online dan berbagai platform media sosial. Komunikasi merupakan aspek terpenting dalam hidup manusia, bahkan jauh sebelum adanya bantuan elektronik seperti telepon, computer, dan media sosial. Keunggulan Discord untuk komunitas virtual adalah kemampuannya menyediakan sarana diskusi yang terstruktur. Dengan fitur-fitur seperti audio chat, dan streaming, untuk kebutuhan komunitas anime platform ini telah memungkinkan komunitas-komunitas seperti Fallen Comrades untuk menjadi lebih akrab dengan sesama anggotanya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pola interaksi sosial dalam komunitas virtual anime Fallen Comrades. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Teori Media Society dan Teori Interaksi Sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota Fallen Comrades sangat dipengaruhi oleh interaksi yang terjadi baik secara online maupun offline, serta memiliki dampak positif dan dampak negatif. Melalui berbagai acara rutin yang diadakan, anggota komunitas memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri dan memperkuat rasa kebersamaan berdasarkan minat yang sama.

Kata kunci: anime, discord, komunitas, media sosial, pola interaksi sosial

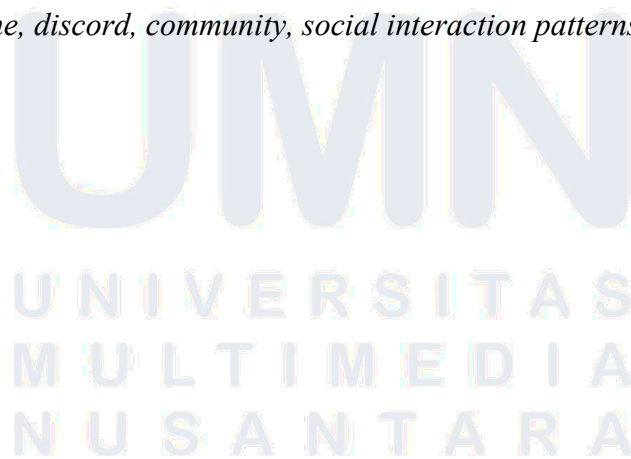
SOCIAL INTERACTION PATTERNS IN FALLEN COMRADES VIRTUAL ANIME COMMUNITY

Fransiskus Satyanugraha

ABSTRACT

With the rapid development of the internet and social media in Indonesian society, face-to-face social interactions are decreasing and increasingly taking place online and on various social media platforms. Communication is a crucial aspect of human life, even long before the advent of electronic devices such as telephones, computers, and social media. Discord's advantage for virtual communities lies in its ability to provide a structured discussion forum. With features such as audio chat and streaming, this platform has enabled communities like Fallen Comrades to become more familiar with their fellow anime communities. The purpose of this study is to determine the patterns of social interaction within the Fallen Comrades virtual anime community. The method used in this study is descriptive qualitative with interview techniques. The theories used in this study are Media Society Theory and Social Interaction Theory. The results show that Fallen Comrades members are strongly influenced by interactions that occur both online and offline, and this has both positive and negative impacts. Through various regular events, community members have the opportunity to express themselves and strengthen a sense of togetherness based on shared interests.

Keywords: *anime, discord, community, social interaction patterns, social media*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Pertanyaan Penelitian	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Kegunaan Penelitian.....	7
1.5.1 Kegunaan Akademis	7
1.5.2 Kegunaan Praktis	7
1.6 Batasan Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Landasan Konsep	17
2.2.1. Pola Komunikasi	17
2.2.2. Komunikasi Massa.....	17
2.2.3. Budaya Populer.....	18
2.2.4. Discord	19
2.2.4. Teori Media Society	21
2.3 Kerangka Pemikiran	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Paradigma Penelitian	27
3.2 Jenis dan Sifat Penelitian	28
3.3 Metode Penelitian	28

3.3.1. Memilih dan Mendefinisikan Kasus	29
3.3.2. Menyusun Rencana Penelitian	30
3.3.3. Mengumpulkan Data.....	30
3.3.4. Menganalisis Data.....	30
3.3.5. Memvalidasi Data	30
3.4 Pemilihan Informan.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Keabsahan Data	32
3.7 Teknik Analisis Data	33
3.7.1. Reduksi Data	33
3.7.2. Penyajian Data.....	33
3.7.3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Subjek dan Objek Penelitian	35
4.1.1. Subjek Penelitian	35
4.1.2. Objek Penelitian.....	37
4.2 Hasil Penelitian	38
4.2.1. Pengaruh kekuasaan dan ketidaksetaraan terhadap pola interaksi sosial dalam komunitas Fallen Comrades	38
4.2.2. Peran Discord sebagai pengembangan identitas diri.....	40
4.2.3. Perubahan sosial dalam kehidupan nyata	42
4.2.4. Pengelolaan interaksi antar anggota	43
4.3 Pembahasan.....	44
4.3.1. Pengembangan identitas dan ketidaksetaraan komunitas.....	44
4.3.2. Identitas, interaksi, dan perubahan sosial	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	49
5.2.1 Saran Akademis	49
5.2.2 Saran Praktis.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3.4.1 Tabel Data Informan.....	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Statistik Utama Komunitas Virtual Discord	3
Gambar 1.2 Tampilan Server pada Aplikasi Discord.....	4
Gambar 1.3 Kategori Pemakaian Umum Discord	5
Gambar 2.3 Olahan Kerangka Pemikiran.....	26
Gambar 4.1 Server Discord Fallen Comrades.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Turnitin	52
Lampiran B. Konsultasi Form	52
Lampiran C. Lembar Persetujuan, Transkrip, dan Hasil Coding	52
Lampiran D. Transkrip Wawancara Abil Florida.....	62
Lampiran E. Transkrip Wawancara Adam Bagus Hariyanto.....	52
Lampiran F. Transkrip Wawancara Ajib Kholil Taqi.....	52
Lampiran G. Transkrip Wawancara Edward Dion Dwitama.....	72
Lampiran H. Transkrip Wawancara Gerald Lee Badjadji	75

