

**INFILTRASI BUDAYA JEPANG MELALUI MEDIA
SOSIAL INSTAGRAM PADA KOMUNITAS *ANIME*
LOVERS LAND MEDAN**

SKRIPSI

Oleh:

RIO DARMA WIGUNA NADAPDAP

1903110106

**Program Studi Ilmu komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat**



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

BERITA ACARA PENGESAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama : Rio Darma Wiguna Nadapdap
NPM : 1903110106
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, tanggal : Kamis, 21 September 2023
Waktu : Pukul 08.00 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom (.....)
PENGUJI II : H. TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom (.....)
PENGUJI III : ASSOC. PROF. Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si (.....)

PANITIA PENGUJI

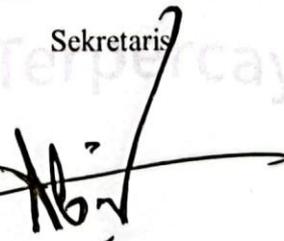
Ketua



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.



Sekretaris



Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh :

Nama : Rio Darma Wiguna Nadapdap
NPM : 1903110106
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram
Pada Komunitas Anime Lovers Land Medan

Medan, 01 Oktober 2023

Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Lewlia Khairani., M.Si

NIDN : 0125018504

Disetujui Oleh

Ketua Program Studi

Akhyar Anshori, S.Sos, M.I.Kom

NIDN : 0127048401

Dekan



Dr. Arifit Saleh, S.Sos. MSP

NIDN : 0030017402

PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya, Rio Darma Wiguna Nadapdap, NPM 1903110106, menyatakan dengan sungguh – sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dengan segala bentuk yang dilarang undang – undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai – nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar keserjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah serjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 01 Oktober 2023

Yang Menyatakan,



Rio Darma
Rio Darma Wiguna Nadapdap

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan kepada peneliti. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Adapun judul dari pada skripsi ini adalah **“Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram Pada Komunitas *Anime Lovers Land Medan*”** penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk dapat memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan.

Peneliti sangat bersyukur atas penyelesaian skripsi ini dan peneliti mengucapkan terimakasih terdalam kepada orang tua tercinta, Ayahanda **Mhd. Syamsuddin Nadapdap** dan Ibunda **Juliani** yang telah memberi dukungan, nasehat, pengorbanan, bimbingan serta doa yang tulus terhadap peneliti.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, nasehat serta dukungan dari banyak pihak. Maka dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.SP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos, M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Assoc Prof. Dr. Leylia Khairani M.Si. Selaku Dosen Pembimbing yang sudah banyak membimbing, mendidik serta membantu peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada peneliti.
9. Kepada pegawai Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu peneliti dalam mengurus berkas perkuliahan.

10. Abangda Henokh Febio Hutagalung sebagai ketua komunitas yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian pada komunitas *Anime Lovers land* Medan. Terimakasih atas izinnya, peneliti memperoleh data sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
11. Kepada teman-teman anggota komunitas *Anime lovers Land* Medan yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi-informasi yang peneliti butuhkan.
12. Kepada teman-teman seperjuangan yang saling mengingatkan dan menguatkan dalam proses pengerjaan penelitian ini. Terima kasih atas bantuan, nasehat dan kasih sayang yang telah diberikan kepada peneliti.
13. Terimakasih untuk semua orang yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Terimakasih telah membantu dan memberikan informasi-informasi kepada peneliti dalam segala hal.

Peneliti menyadari berbagai kelemahan dan kekurangan dalam penelitian ini. Untuk itu diharapkan saran dan kritik untuk perbaikan atas kekurangan dalam penelitian ini. Demikian sebagai kata pengantar, mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat menambah wawasan Ilmu Komunikasi bagi semua pihak. Mohon maaf atas segala kekurangan, peneliti mengucapkan Terima Kasih.

Medan, Agustus 2023
Penulis,

Rio Darma Wiguna Nadapdap

**INFILTRASI BUDAYA JEPANG MELALUI MEDIA SOSIAL
INSTAGRAM PADA KOMUNITAS *ANIME LOVERS LAND* MEDAN**

**RIO DARMA WIGUNA NADAPDAP
1903110106**

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang infiltrasi budaya Jepang melalui media sosial instagram pada komunitas *Anime Lovers Land* Medan. Infiltrasi budaya adalah suatu proses masuknya kebudayaan (budaya asing) ke dalam suatu masyarakat, namun proses masuknya kebudayaan ini bisa di sadari atau tidak di sadari. Permasalahan yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana budaya Jepang dapat berhasil menginfiltrasi komunitas *Anime Lovers Land* Medan melalui media sosial Instagram dan dampak apa yang dihasilkan dari proses infiltrasi ini. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana anggota komunitas *Anime Lovers Land* Medan merespons infiltrasi budaya Jepang, sejauh mana mereka telah mengadopsi elemen-elemen budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari mereka, serta ingin mengetahui apakah *anime* ini tergolong sebagai suatu budaya populer, dan apa sajakah simbol-simbol yang menunjukkan anggota kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan. Dengan memakai pendekatan teori komunikasi “Harold D Lasswel” yang berfokus pada “*With What Effect*” (Dampak yang di timbulkan). Jenis penelitian yang di gunakan adalah deskriptif kualitatif dengan studi kasus yaitu mengambil kelompok anime sebagai subjek dari penelitian ini. Studi kasus yang di lakukan adalah dengan mengekplotasi jumlah anggota komunitas *anime* yang di pilih untuk di wawancara. Dengan menggunakan teknik analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anggota kelompok komunitas anime telah mengadopsi beberapa budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini terutama terlibat dalam hal berpakaian, bahasa-sehari-hari, serta gaya hidup.

Kata Kunci: Infiltrasi Budaya, Jepang, Komunitas, *Anime*.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1. Secara Teoritis.....	7
1.4.2. Secara Praktis.....	7
1.5. Stematika Penulisan	8
BAB II URAIAN TEORITIS.....	9
2.1. Infiltrasi Budaya	9
2.1.1. Infiltrasi Budaya Berdasarkan Teori Komunikasi	11
2.2. Media Sosial	12
2.2.1. Jenis-Jenis Media Sosial.....	14
2.3. Komunitas	14
2.3.1. Bentuk-Bentuk Komunitas	15
2.3.2. Ciri-ciri Komunitas.....	17
2.3.3. Faktor-faktor Terbentuknya Komunitas.....	18
2.3.4. Peranan komunitas	20
2.4. <i>Anime</i>	20
2.4.1. Genre <i>Anime</i>	22
2.4.2. Persebaran <i>Anime</i> di Indonesia.....	25
2.4.3. Pengaruh <i>Anime</i> Terhadap Budaya Lokal.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1. Jenis penelitian	31

3.2. Kerangka Konsep	32
3.3. Defenisi Konsep	32
3.4. Kategorisasi Penelitian	33
3.5. Narasumber	35
3.6. Teknik Pengumpulan Data	36
3.7. Teknik Analisis Data	37
3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian	39
3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1. Hasil Penelitian.....	42
4.1.1. Hasil Observasi.....	42
4.1.2. Hasil Wawancara	44
4.1.3. Perilaku anggota komunitas yang memperlihatkan simbol- simbol dari komunitas <i>Anime Lovers Land</i> Medan	45
4.1.4. Bentuk-bentuk infiltrasi budaya Jepang yang terjadi pada komunitas <i>Anime Lovers Land</i> Medan	51
4.1.5. Proses infiltrasi budaya Jepang melalui media sosial Instagram pada komunitas <i>Anime Lovers Land</i> Medan.....	56
4.2. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP.....	64
5.1. Simpulan.....	64
5.2. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Macam-macam Genre <i>Anime</i>	23
TABEL 3.1 Kategorisasi Penelitian	34
TABEL 3.2 Waktu Penelitian	39
TABEL 4.1 Identitas Informan.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Komunikasi Lasswell	12
Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian	32
Gambar 4.1 Skema Komunikasi Lasswell	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berbicara tentang budaya tentunya juga berkaitan seiring dengan perkembangan zaman dan era. Setiap era memiliki perubahan yang diikuti juga oleh perkembangan budaya. Karena pada dasarnya suatu budaya lahir di tengah-tengah masyarakat dan ikut berkembang juga seiring dengan perkembangan yang terjadi pada masyarakat tersebut. Budaya sudah ada sejak peradaban umat manusia dimulai. karena budaya itu lahir dari individu-individu masyarakat melalui ide, gagasan dan pola pikir. lalu berkembang di kelompok masyarakat tersebut dan mengalami perubahan seiring berjalannya era. Stimulus-stimulus yang mendorong terjadinya perubahan yaitu adanya penyebaran informasi secara cepat dan mudah dan adanya pertemuan budaya melalui media-media globalisasi seperti media televisi, handphone dan lain sebagainya (Sarah, 2015).

Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019 di Indonesia pengguna internet pada tahun 2018 mencapai 171,17 juta pengguna. Jauh lebih tinggi dari 143,26 juta pengguna pada tahun 2017. Angka ini menunjukkan 10,12% pertumbuhan pengguna satu tahun atau 27.916.716 pertumbuhan pengguna internet dari 2017 ke 2018. Hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2018 tersebut, alasan utama pengguna menggunakan internet lebih untuk berkomunikasi melalui pesan. Adapun alasan kedua yakni berselancar dengan media sosial. Hasil riset platform

manajemen media sosial HootSuite dan agensi marketing sosial *We Are Social* berjudul "*Global Digital Reports 2020*", menunjukkan pengguna internet di Indonesia mencapai 175,4 juta orang, dari 272,1 juta total jumlah penduduk Indonesia. Hal ini menunjukkan hampir 64% penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan jaringan internet. Data pengguna internet di Indonesia tersebut menunjukkan 17% pertumbuhan pengguna satu tahun atau 25 juta pengguna internet Indonesia dari 2019 ke 2020. Perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun menjadi pola yang konsisten dalam perkembangan media sosial (Harahap et al., 2021).

Pada dasarnya setiap masyarakat dalam hidupnya akan mengalami perubahan-perubahan. Masyarakat mengalami perubahan karena ia berada dalam kondisi yang dinamis. Menurut Soleman, perubahan itu akan dapat diketahui apabila dilakukan perbandingan, artinya menelaah keadaan suatu masyarakat pada waktu tertentu dan kemudian membandingkannya dengan keadaan masyarakat itu pada masa lalu. Perubahan yang terjadi di dalam masyarakat merupakan proses terus menerus, artinya pada realitanya masyarakat akan mengalami sebuah perubahan (Sarah, 2015). Pada era globalisasi seperti saat sekarang ini, budaya-budaya asing bisa masuk melalui internet (media sosial) dan dapat di akses dengan mudah. Maka dari itu budaya asing tersebut bisa masuk ke suatu masyarakat lain atau juga sebaliknya, hal ini tentunya di sadari oleh suatu masyarakat tersebut dan bisa juga tidak disadari karena mereka menganggap budaya tersebut lebih baik daripada budaya mereka sendiri. Dari hal ini bisa muncul suatu pencampuran budaya yang di sebut Akulturasi, Asimilasi, dan Amalgamasi. Dimana dua budaya bercampur dan

berkembang di suatu masyarakat di era yang baru. Musa (2015) mengemukakan argumennya mengenai akibat dari dominasi kebudayaan baru akan berdampak pada luntur nya budaya asli masyarakat (Puspasari et al., 2023).

Salah satu contoh dari masuknya budaya tersebut adalah banyak remaja (usia 17-25 tahun) yang lebih menggandrungi budaya luar, dari pada budaya mereka sendiri. Salah satu budaya yang sedang populer adalah budaya Jepang budaya Jepang ini telah masuk ke Indonesia melalui sebuah serial animasi yang lebih dikenal dengan nama *anime*.

Anime telah menjadi fenomena budaya populer yang menarik minat dan penggemar di seluruh dunia. Istilah "*anime*" merujuk pada bentuk animasi Jepang yang memiliki ciri khas gaya gambar, cerita yang kompleks, dan tema yang beragam. Sejak awal kemunculannya pada awal abad ke-20, *anime* telah mengalami pertumbuhan yang pesat dan mendapatkan pengikut setia di kalangan berbagai kelompok usia dan latar belakang budaya. Perkembangan teknologi dan penyebaran media massa, seperti televisi, VHS, DVD, dan *streaming online*, telah menjadi faktor utama dalam popularitas *anime* di seluruh dunia. *Anime* tidak lagi terbatas pada pasar domestik Jepang, tetapi telah mencapai pasar *global* dengan penggemar yang tersebar di berbagai negara, termasuk Indonesia. *Anime* telah menjadi bagian *integral* dari budaya populer kontemporer, di mana penggemarnya berbondong-bondong mengikuti serial *anime* terbaru, mengumpulkan *merchandise*, berpartisipasi dalam *cosplay*, dan membentuk komunitas yang bersemangat. Keterkaitan *anime* sebagai fenomena budaya populer melibatkan beberapa aspek yang menarik untuk diteliti. Pertama, *anime* sebagai media *visual* dan *naratif*

memainkan peran penting dalam membentuk identitas budaya dan kepribadian individu yang terhubung dengannya. *Anime* menyajikan cerita yang kompleks, karakter yang menarik, dan tema yang beragam, sehingga dapat memberikan inspirasi, refleksi, dan bahkan pengaruh pada pandangan dunia, nilai-nilai, dan keyakinan penggemarnya, hal ini lah yang menjadi awal perubahan perilaku dan budaya. Kedua, *anime* memiliki kemampuan untuk melintasi batas-batas budaya dan bahasa. *Anime* yang dihasilkan di Jepang dapat di-dub atau diterjemahkan dengan subjudul ke dalam berbagai bahasa, memungkinkan penonton di seluruh dunia untuk mengakses dan menikmatinya. Hal ini menciptakan kesempatan bagi budaya Jepang untuk meresap ke dalam budaya lokal dan berkontribusi pada perkembangan budaya populer yang unik di masing-masing negara. Ketiga, fenomena *anime* juga melibatkan berbagai praktik dan aktivitas yang melampaui konsumsi pasif. Penggemar *anime* sering terlibat dalam *cosplay*, di mana mereka berpakaian dan berperan sebagai karakter *anime* favorit mereka, dan pada titik ini mulai nampak perwujudan dari perubahan budaya dan tingkah laku. Dimana para penggemar *anime* sebagai suatu budaya populer mulai menampilkan simbol-simbol budaya tersebut. Selain itu, komunitas *anime* yang aktif terbentuk di berbagai wilayah, baik secara *offline* maupun *online*, di mana penggemar berbagi minat, pengetahuan, dan pengalaman mereka terkait *anime*. Komunitas ini mendorong interaksi sosial, pertukaran budaya, dan bahkan kolaborasi dalam berbagai proyek kreatif yang berkaitan dengan *anime*.

Selain itu perkembangan kepopuleran *anime* di Indonesia ditandai dengan semakin banyaknya orang yang ingin belajar tentang bahasa Jepang yang

dipengaruhi oleh *anime* (Lubis, 2019). Bukan sekedar sampai di situ saja. Pada saat ini kepopuleran *anime* semakin berkembang dimana para penonton dan fans *anime* membentuk suatu perkumpulan atau komunitas yang berlatar belakang tentang *anime*. Dari komunitas anime yang sudah terbentuk di berbagai daerah, mereka mulai untuk menciptakan suatu *event* guna memperkenalkan apa itu *anime* serta mengundang para pecinta *anime* untuk berkumpul di satu tempat. Mereka menghadiri *event* tersebut dengan berbagai gaya khas Jepang. Seperti memakai kimono, berpakaian seperti karakter yang ada dalam serial *anime*, dan bahkan ada yang mengikuti perilaku atau kebiasaan karakter pada *anime* tersebut. Hal ini tentunya merupakan salah satu bentuk dari Infiltrasi budaya. Karena pada dasarnya Infiltrasi budaya asing merupakan sebuah fenomena di mana pengaruh dan budaya dari luar negeri memasuki suatu negara dan memengaruhi budaya lokal. Infiltrasi budaya asing dapat terjadi melalui berbagai cara, seperti media massa, teknologi, musik, mode, makanan, dan sebagainya (Puspasari et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, dimana budaya Jepang yang masuk melalui *anime* sudah memberikan pengaruh dan dampak yang besar seperti berubahnya tingkah laku dan kebiasaan, maka hal ini menjadi landasan utama serta titik tolak penulis sehingga tertarik untuk mengkaji dan meneliti tentang infiltrasi budaya dengan judul “Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram Pada Komunitas *Anime lovers land* Medan”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang ada di atas, maka penulis merumuskan suatu permasalahan yang akan diteliti adalah :

1. Apa saja perilaku para anggota komunitas yang memperlihatkan simbol-simbol *Anime Lovers land* Medan ?
2. Apa saja bentuk-bentuk infiltrasi budaya Jepang yang terjadi pada komunitas *Anime Lovers land* Medan ?
3. Bagaimana Proses Infiltrasi budaya Jepang melalui media sosial Instagram pada komunitas *Anime Lovers land* Medan ?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

1. Apa saja perilaku para anggota komunitas yang memperlihatkan simbol-simbol *Anime Lovers land* Medan.
2. Apa saja bentuk-bentuk infiltrasi budaya Jepang yang terjadi pada komunitas *Anime Lovers land* Medan.
3. Bagaimana Proses Infiltrasi budaya Jepang melalui media sosial Instagram pada komunitas *Anime Lovers land* Medan.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan manfaat di antaranya:

1.4.1. Secara Teoritis

Dari segi teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dan khususnya dalam kajian bagaimana Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram Pada Komunitas *Anime Lovers Land* Medan.

1.4.2. Secara praktis

Dari segi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memahami dengan jelas mengenai Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram Pada Komunitas *Anime Lovers Land* Medan. Dengan diketahuinya hal-hal yang dirumuskan dalam penelitian tersebut, maka secara praktis juga diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi.

a. Mahasiswa

Bagi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, skripsi penelitian ini diharapkan mampu memberi wawasan serta memberi informasi yang berkaitan dengan infiltrasi budaya, dan semoga dengan penelitian ini masyarakat atau kelompok yang terkait akan bisa memahami dampak dari infiltrasi budaya serta lebih bijak dalam menyikapi berbagai budaya yang masuk.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengalaman pribadi tentang masalah yang diteliti yaitu Infiltrasi budaya Jepang melalui media sosial Instagram pada komunitas *anime lovers land* Medan.

c. Bagi pihak lain

Hasil karya ilmiah ini dapat menjadi bahan dan sumbangan pemikiran, informasi serta referensi sebagai bahan acuan di bidang penelitian sejenis dan sebagai bahan pengembangan apabila akan diadakan penelitian lanjutan.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I : Merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II : Merupakan uraian teoritis, dimana pada BAB ini penguraian tentang apa yang ada di judul yaitu Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram Pada Komunitas *Anime Lovers Land* Medan.

BAB III : Merupakan persiapan dari pelaksanaan penelitian yang menguraikan tentang metodologi penelitian, kerangka konsep, narasumber, teknik pengumpulan data, lokasi dan waktu penulisan serta sistematika penulisan.

BAB IV : Merupakan pembahasan yang menguraikan tentang data penelitian dan hasil pembahasan.

BAB V : Merupakan penutup yang menguraikan tentang simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Infiltrasi Budaya

Infiltrasi jika diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan proses air yang masuk ke dalam tanah melalui permukaan tanah itu sendiri. Yang berarti penyusupan atau penyelundupan. Jika dilihat menurut persepsi bahasa arab istilah infiltrasi dalam penafsiran menggunakan bahasa ad-dakhil fi tafsir. Ad-dakhil secara etimologi berasal dari kata dakhala yang berarti masuk (Farhati, 2020).

Berdasarkan pemaparan definisi secara etimologi dan terminologi maka dapat disimpulkan bahwa ad-dakhil atau infiltrasi adalah penafsiran-penafsiran Al-Qur`an baik secara riwayat atau rayun yang tidak berandaskan pada sumber yang kuat dan dapat diakui keabsahannya, sehingga kehadiran infiltrasi dalam penafsiran menghasilkan produk tafsir yang dinilai tidak orisinil dan harus ditiadakan.

Sementara itu adapun definisi mengenai budaya adalah hal-hal yang berkenaan dengan cara hidup manusia. Manusia belajar berpikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang patut menurut budayanya. Bahasa persahabatan, kebiasaan makan, praktik komunikasi, tindakan-tindakan sosial, kegiatan ekonomi, politik dan teknologi, semua itu berdasarkan pola-pola budaya (Ammaria, 2017).

Adapun kata “Budaya” dalam bahasa Indonesia, berasal dari bahasa sansekerta “*buddhayah*” kata ini bentuk jamak dari “buddhi” yang berarti “budi” atau “akal”.

Maka dengan demikian budaya dapat diartikan “hal-hal yang bersangkutan dengan akal”. Maka budaya adalah segala hasil dari cipta , karsa dan rasa (Fahmy, 2020).

Namun ada pendapat yang sedikit berbeda tentang budaya, dimana definisi budaya Menurut Hofstede dalam Shvoong, yang dikutip dari (Santoso & Purwanti, 2013) “budaya adalah pemrograman kolektif atas pikiran yang membedakan anggota-anggota suatu kategori orang dari kategori lainnya”. Pengertian budaya menurut santoso dan Purwati yang dikutip dari Kotler (2005:203) ini mengatakan, “budaya merupakan penentu keinginan dan perilaku yang paling mendasar”. Budaya berawal dari kebiasaan. Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Budaya yang berkembang di suatu tempat sangatlah berbeda dengan tempat lain. Oleh karena itu, tiap-tiap orang yang pindah ke suatu daerah yang baru perlu mempelajari budaya daerah setempat.

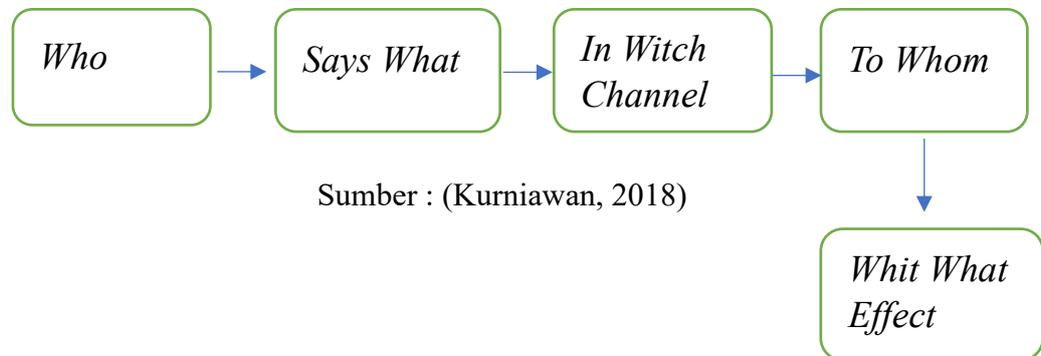
Berdasarkan penjelasan mengenai Infiltrasi dan Budaya yang telah di paparkan di atas maka dapat di simpulkan bahwa Infiltrasi Budaya adalah suatu proses masuknya kebudayaan (budaya asing) ke dalam suatu masyarakat, namun proses masuknya kebudayaan ini bisa di sadari atau tidak di sadari. Yang akan bersifat mengancam kebudayaan Indonesia (kebudayaan lokal) apabila digandrungi oleh anak-anak bangsa.

2.1.1. Infiltrasi Budaya Berdasarkan Teori Komunikasi

Infiltrasi budaya adalah proses di mana unsur-unsur budaya yang berasal dari kelompok atau komunitas tertentu mulai masuk dan memengaruhi kelompok atau komunitas lain. Teori komunikasi sangat relevan dalam menjelaskan proses infiltrasi budaya ini, karena melibatkan penggunaan pesan dan simbol-simbol dalam mempengaruhi pandangan, nilai, dan perilaku orang. Salah satu contoh infiltrasi budaya adalah budaya populer.

Budaya populer mencakup berbagai aspek budaya, seperti musik, film, televisi, dan media sosial, dan dapat memengaruhi pandangan, nilai, dan perilaku orang di seluruh dunia. Dalam hal ini, penggunaan media massa seperti televisi dan internet memainkan peran penting dalam mengubah pandangan orang tentang berbagai hal, termasuk budaya dan nilai. Teori komunikasi yang cocok dengan permasalahan infiltrasi budaya ini adalah teori komunikasi model Lasswell. Menurut Lasswell komunikasi akan berjalan dengan baik apabila melalui lima tahap. Kelima tahap itu adalah: **Who**: Siapa orang yang menyampaikan komunikasi (komunikator). **Says What**: Apa pesan yang disampaikan. **In Which Channel**: Saluran atau media apa yang digunakan untuk menyampaikan pesan komunikasi. **To Whom**: Siapa penerima pesan komunikasi (komunikan). **Whit what Effect** : Perubahan apa yang terjadi ketika komunikan menerima pesan komunikasi yang telah tersampaikan (Kurniawan, 2018). Apabila digambarkan skema komunikasi model Lasswell berkerja, dapat lihat sebagai berikut ini:

Gambar 2.1 Skema Komunikasi Lasswel



Dari skema di atas memberikan penjelasan bagaimana komunikasi dapat bekerja secara sistematis sehingga hasilnya tepat sasaran. Lima unsur itu merupakan elemen pokok komunikasi yang tidak boleh ditinggalkan dalam melakukan komunikasi dengan siapa saja. Hanya saja dalam permasalahan infiltrasi budaya Jepang ini peneliti lebih memfokuskan pada efek (*fitback*/umpan balik).

2.2. Media Sosial

Dikutip dari (Rafiq, 2020) media sosial merupakan sebuah media yang diakses secara online atau terhubung dengan jaringan internet, dimana para penggunanya dapat terhubung, terkoneksi, berbagi, menyebarkan dan menciptakan pesan atau informasi hingga dapat membuat satu dengan lainnya berkomunikasi secara interaktif tanpa harus berada di tempat yang sama atau bertemu secara langsung (Hidayat et al., 2023)

Pertumbuhan pengguna internet dalam beberapa tahun belakangan ini terus mengalami peningkatan. Data yang dikeluarkan oleh *We Are Social* menunjukkan pengguna internet di seluruh dunia dari tahun ke tahun naik hingga 7,6 persen.

Hingga Agustus 2015 pengguna aktif di seluruh dunia mencapai angka 3,17 miliar. Tingginya angka pertumbuhan tersebut berpengaruh terhadap pertumbuhan pengguna media sosial dan *mobile*. Data mencatat pengguna media sosial aktif kini mencapai 2,2 miliar sedangkan pengguna *mobile* mencapai 3,7 miliar, di Indonesia angka pengguna internet juga mengalami peningkatan. Dengan jumlah penduduk sekitar 200 juta ada sekitar 88,1 juta yang aktif menggunakan internet. Selama setahun mulai Januari 2015 hingga Januari 2016 ada sekitar 15 persen kenaikan angka pengguna internet. Pada periode yang sama terjadi kenaikan sebesar 10 persen untuk penggunaan media sosial. Jika dilihat secara rinci ada sekitar 79 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia dan ada sekitar 66 juta orang yang mengakses media sosial melalui perangkat *mobile* (Mujahiddin & Said, 2017).

Salah satu media sosial yang mendominasi di era sekarang adalah Instagram. Berdasarkan laporan Digital 2020 data tren pengguna Instagram di Indonesia yang dilansir *We Are Social* dan *Hootsuite*, pengguna Instagram di Indonesia tahun 2020 yakni 63 juta jiwa, dengan persentase pengguna Instagram berjenis kelamin perempuan 50,8% dan persentase pengguna Instagram berjenis kelamin laki-laki 49,2% (Harahap et al., 2021).

Pada intinya, media sosial merupakan salah satu media instan yang saat ini memang memiliki berbagai fungsi dalam perannya. Selain berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, media massa juga menjadi sarana untuk penggunaannya dalam menggali berbagai informasi.

2.2.1. Jenis-jenis Media Sosial

Menurut (Nasrullah Rulli, 2017) setidaknya ada enam kategori besar untuk melihat pembagian media sosial, yakni:

1. Media Jejaring Sosial (Social networking)
2. Jurnal *Online* (Blog)
3. Jurnal *online* sederhana atau *microblog* (*micro-blogging*)
4. Media berbagi (media sharing)
5. Penanda sosial (*social bookmarking*)
6. Media konten bersama atau wiki.

2.3. Komunitas

Kata komunitas berasal dari bahasa latin “*communitas*” yang berarti “kesamaan”, kemudian diturunkan menjadi “*communis*” yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak”. Wikipedia Bahasa Indonesia menjelaskan pengertian komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu didalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumberdaya, preferensi, kebutuhan, resiko, kegemaran, dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Nur Hasanah, 2017).

Tidak jauh berbeda dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia, dimana komunitas diartikan sebagai kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan

saling berinteraksi di dalam daerah tertentu atau dapat dikatakan sebagai masyarakat atau bisa juga disebut dengan paguyuban.

Sementara itu hal yang sedikit berbeda di utarakan oleh (Putri, 2018). Ia berpendapat bahwa komunitas merupakan bentuk kerjasama antara beberapa orang untuk mencapai suatu tujuan dengan mengadakan pembagian dan peraturan kerja. Secara minimum istilah komunitas merupakan sekumpulan orang yang mendiami suatu wilayah geografis, namun belakangan ini istilah komunitas dipakai untuk menandai suatu rasa identitas baik yang terikat atau tidak terikat pada lokasi geografis tertentu. Maksud dalam pengertian ini, bahwa suatu komunitas dibentuk ketika orang menalar siapa yang sama dengan mereka dan siapa yang bukan. Oleh sebab itu, istilah komunitas secara esensial merupakan sebuah konstruk mental yang dibentuk oleh batasan terbayar oleh kelompok.

2.3.1. Bentuk-Bentuk Komunitas

Menurut Wenger, komunitas mempunyai beberapa macam bentuk dan karakteristik, diantaranya:

1. Besar atau kecil, yaitu bentuk komunitas berdasarkan jumlah anggotanya.
2. Terpusat atau tersebar, yaitu bentuk komunitas yang dilihat dari cakupan wilayahnya.
3. Berumur panjang atau berumur pendek, yaitu bentuk komunitas dilihat dari jangka waktunya.
4. Internal dan eksternal, yaitu bentuk komunitas dilihat dari kerja sama yang dilakukan dengan organisasi lain.

5. Homogen atau heterogen, yaitu bentuk komunitas yang di lihat dari keberagaman anggotanya.
6. Spontan atau disengaja, bentuk komunitas yang dilihat dari proses pembentukan dan campur tangan organisasi lain dalam proses tersebut.

Menurut Crow dan Allan, komunitas dapat terbagi menjadi tiga, yaitu

1. Berdasarkan lokasi atau tempat

Wilayah atau tempat sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis. Dan saling mengenal satu sama lain sehingga tercipta interaksi dan memberikan kontribusi bagi lingkungannya.

2. Berdasarkan minat

Sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama misalnya agama, suku, ras, pekerjaan, hobi, maupun berdasarkan kelainan seksual. Komunitas berdasarkan minatb memiliki jmlah tersebar karena melingkupi berbagai aspek, contoh komunitas pecinta animasi dapat berpartisipasi diberbagai kegiatan yang berkaitan dengan animasi, seperti menggambar, mengkoleksi *action figure* maupun film.

3. Berdasarkan komuni

Komuni dapat berarti ide dasar yang dapat mendukung komunitas itu sendiri.

2.3.2. Ciri-ciri Komunitas

Sebagai upaya membentuk basis dari suatu pemahaman atau komunitas, maka (Ife, Jim et al., 2008) menyebutkan beberapa ciri-ciri komunitas, yang terbagi menjadi:

1. Skala Manusia

Komunitas melibatkan interaksi-interaksi pada suatu skala yang mudah dikendalikan dan digunakan oleh individu-individu. Skalanya terbatas oleh orang-orang yang saling mengenal dimana interaksi-interaksinya dapat dengan mudah diakses oleh semua. Strukturnya berukuran cukup kecil sehingga individu mampu memiliki dan mengendalikannya.

2. Identitas dan kepemilikan

Komunitas memiliki ciri sebagai sebuah perkumpulan atau perhimpunan yang mana di dalamnya individu memiliki identitas sebagai anggota dan terdapat perasaan saling memiliki. Oleh karena adanya identitas dan rasa kepemilikan tersebut, maka komunitas dapat menjadi bagian dari konsep diri seseorang dan merupakan sebuah aspek penting baginya terkait bagaimana cara seseorang itu memandang di dunia.

3. Kewajiban-kewajiban

Dalam keanggotaan di komunitas, para anggotanya selain akan mendapatkan haknya, ia juga harus melaksanakan tanggung jawab dan kewajibannya yang harus dipenuhi. Bentuk dari pelaksanaan kewajiban tersebut dapat berupa kontribusi atau partisipasi terhadap kegiatan-kegiatan komunitas maupun kepada pemeliharaan struktur komunitas.

4. *Gameinschaft*

Dalam pengertian *gameinschaft*, komunitas memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan sesamanya dalam keragaman peran yang lebih besar. Peran tersebut akan mendorong seseorang untuk berinteraksi dengan sesamanya dalam keragaman peran yang lebih besar. Peran tersebut akan mendorong seseorang untuk berinteraksi dengan yang lain sebagai “sebuah warga” ketimbang sebagai peran atau kategori yang terbatas dan tetap.

5. Kebudayaan

Suatu komunitas memungkinkan pemberian nilai, produksi, dan ekspresi dari satu kebudayaan lokal atau basis masyarakat, yang akan mempunyai ciri-ciri unik yang berkaitan dengan komunitas yang bersangkutan, yang memungkinkan individu untuk menjadi prodser aktif dari kultural tersebut ketimbang konsumen yang pasif

Kelima ciri tersebut saling berhubungan dan seharusnya dilihat bukan sebagai kategori yang mesti berbeda, melainkan sebagai manifestasi yang berbeda dan fenomena yang sama.

2.3.3. Faktor-Faktor Terbentuknya Komunitas.

Ada beberapa faktor yang melatarbelakangi timbulnya komunitas menurut (Putri, 2018). antara lain sebagai berikut:

1. Adanya suatu interaksi yang lebih besar diantara anggota yang bertempat tinggal disuatu daerah dengan batas-batas tertentu.

2. Adanya norma sosial manusia didalam masyarakat, diantaranya kebudayaan masyarakat sebagai suatu ketergantungan yang normatif, norma kemasyarakatan yang historis, perbedaan sosial budaya antara lembaga kemasyarakatan yang historis, perbedaan sosial budaya antara lembaga kemasyarakatan dan organisasi masyarakat.
3. Adanya ketergantungan antara kebudayaan dan masyarakat yang bersifat normatif. Demikian juga norma yang ada dalam masyarakat akan memberikan batas-batas kelakuan pada anggotanya dan dapat berfungsi sebagai pedoman bagi kelompok untuk menyumbangkan sikap dan kebersamaannya dimana mereka berada.

Menurut Vanina Dellobede komunitas terbentuk oleh 4 faktor yaitu:

1. Komunikasi dan keinginan berbagi (sharing) para anggota saling tolong menolong satu sama lain.
2. Tempat yang disepakati bersama untuk bertemu.
3. Ritual dan kebiasaan, orang-orang secara teratur dan periodik.
4. Influencer merintis suatu hal, dan para anggota selanjutnya ikut terlibat.

Menurut Isbandu komunitas dibentuk berdasarkan empat faktor yaitu:

1. Keinginan untuk berbagi dan berkomunikasi antar anggota sesuai dengan kesamaan minat.
2. *Basecamp* atau wilayah tempat dimana mereka bisa berkumpul.
3. Berdasarkan kebiasaan dari anggota yang selalu hadir
4. Adanya orang yang mengambil keputusan atau menentukan segala sesuatu.

2.3.4. Peranan Komunitas

Dalam menjalankan peran di dalam komunitas, dibutuhkan adanya tindakan bersama yang lebih berstandar pada prakarsa dan partisipasi masyarakat yang membutuhkan kompetensi masyarakat dalam proses pembangunan di lingkungan kehidupannya. Kompetensi yang diharapkan meliputi kompetensi pada setiap warga masyarakat, baik secara individual maupun kompetensi komunitas sebagai keseluruhan dan kebulatan hidup bersama. Terdapat empat komponen yang menjadi bagian dalam komunitas yang kompeten menurut (Nur Hasanah, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan komunitas.
2. Mampu mencapai kesepakatan tentang saran yang hendak dicapai dan skala prioritasnya.
3. Mampu menemukan dan menyepakati cara dan alat mencapai sasaran yang telah disepakati bersama.
4. Mampu bekerja sama secara rasional dalam bertindak mencapai sasaran.

2.4. *Anime*

Anime menurut Gilles Portras ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apapun tanpa memperhatikan darimana asal *anime* tersebut. Kedua, penggunaan kata *anime* di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang. Jadi pengertian *anime* terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari

luar orang Jepang. Orang Jepang mengatakan segala film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan *anime*, kebalikannya dengan orang luar Jepang mengatakan bahwa *anime* merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh orang Jepang saja (Reza, 2020).

Kata *anime* sendiri digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut *animation*. Sedangkan *animation* atau dalam bahasa Indonesia yang berarti animasi memiliki beberapa pengertian seperti yang diungkapkan Vaughana dalam Ni Wayan Eka Putri Suantari bahwa animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Ia juga mengatakan pembuatan animasi terbentuk dari perubahan visual secara terus-menerus.

Kata *anime* sebenarnya tidak memiliki arti khusus, hanya saja inilah cara orang Jepang agar lebih mudah dalam mengucapkan *animation*. Ranang A.S Menjelaskan pengertian *anime* sebagai berikut : “Animasi khas Jepang (*Japanese Animation*), berasal dari kata “*animeshion*”, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi oleh gaya gambar *manga*, yaitu komik khas Jepang”.

Adapun pendapat Bustam mengenai animasi adalah sebagai suatu proses dalam menciptakan efek gerakan, perubahan warna serta perubahan bentuk dari satu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Dengan kata lain animasi tercipta karena adanya perbedaan tampilan objek yang saling berkesinambungan satu sama lain.

Sedangkan menurut Zeembry pengertian animasi sendiri lebih merujuk kepada pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap *frame*, kemudian dijadikan rangkaian *frame* tersebut menjadi sebuah *motion* atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Jadi *anime* dapat diartikan sebagai animasi Jepang dengan teknik penggambaran tokoh yang unik dan menarik, namun dengan *setting* latar tempat dan cerita yang cenderung kompleks dan kreatif sehingga penontonnya diajak untuk berfantasi lebih luas tentang kehidupan dunia. Tidak jarang di dalam *anime* disertakan pesan-pesan moral tentang bagaimana menghadapi hidup serta kata-kata mutiara yang selalu di sisipkan setiap dialog para tokohnya (Aisyah, 2019).

2.4.1. Genre *Anime*

Istilah genre dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya. Meski penjelasan tersebut lebih ditekankan pada bidang sastra, namun penggunaan istilah genre ini dapat disandingkan dengan konsep seni dan budaya apa saja seperti sebutan untuk genre musik, genre film, dan lain-lain. Mengacu pada pengertian genre tersebut maka genre *anime* dapat dikatakan sebagai pengategorian *anime* atau pembagian jenis-jenis *anime*.

Genre *anime* ini dibuat berdasarkan sudut pandang sang animator, namun ada juga yang ber-segmentasi pada penontonnya dari segi usia. baik itu anak-anak, remaja laki-laki, remaja perempuan, wanita dewasa, dan pria dewasa (Aisyah, 2019).

Berikut Macam-macam Genre *Anime* beserta penjelasannya

Tabel 2.1. Macam-macam genre *Anime*

No	Macam-macam Genre <i>Anime</i> beserta arti dan contohnya (Berdasarkan sudut pandang Animator)	
1. Action	Memfokuskan sajian cerita yang di isi penuh dengan aksi-aksi menarik yang diperkuat oleh teknik bela diri, senjata dalam suatu pertarungan perang, maupun persaingan fisik dari yang realistik hingga mustahil.	Contoh: <i>One Piece, Tokyo Revengers, Naruto, Kimetsu No yaiba, Attack No Titan.</i>
2. Adventure	Mengangkat cerita tentang petualangan sang tokoh utama biasanya juga ada aksi-aksi menarik mengisi kisah-kisah perjalanan tokoh <i>anime</i> -nya.	Contoh: <i>Doraemon, Spy x Family, Bleach.</i>
3. Comedy	Berisikan tentang cerita-cerita lucu, kelakuan dan aksi dari tokoh pada anime tersebut lebih bersifat menghibur dan membuat penonton tertawa geli.	Contoh: <i>Bakabon, Makibao, Crayon Shinchan.</i>
4. Slice Of Life	Menampilkan kisah drama kehidupan sehari-hari yang syarat akan makna kehidupan itu sendiri. Seringkali pesan moral atau kata-kata mutiara diselipkan diantara dialog para tokoh <i>anime</i> -nya atau di akhir ceritanya.	Contoh: <i>Gin No Saji, Clannad, Non Non biyori.</i>
5. Romance	Nuansa cerita tentang percintaan yang romantis layaknya cinta segitiga, cinta sejoli yang tak terpisahkan.	Contoh: <i>Shigatsu wa Kimi no Uso, Ishuukan Friends, Au Haru Ride.</i>
6. Horor	Menyajikan kisah-kisah yang menyeramkan, menegangkan, serta mengerikan. Namun juga seru. Biasanya berkaitan erat tantang mistis dan roh-roh halus.	Contoh: <i>Ghost Hount, Ghost at School, Blood-C.</i>

7. Science Fiction	Dibuat berdasarkan khayalan sang animator menengai fiksi ilmiah dengan menggabungkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang atau yang akan muncul di masa depan.	Contoh: <i>Isekai Yakkyoku, Guren Lagan, Code Geas.</i>
8. Bishoujo	Identik dengan sekelompok tokoh-tokoh karakter perempuan cantik sebagai karakter yang mendominasi cerita. Kisah yang disajikan bisa bermacam-macam yang berupa kisah romantis, petualangan, aksi, dan lainnya.	Contoh: <i>Sailormoon, Chunibyō.</i>
9. Bishounen	Kebalikan dari <i>Bishoujo</i> dimana karakter-karakternya didominasi sekelompok laki-laki tampan.	Contoh: <i>Hanayori Dango, Fruits Basket, Ouran High School.</i>
10. Yuri	Berisikan konten-konten yang lebih menjurus pada kisah cinta antar sesama tokoh wanita	Contoh: <i>Yuri-yuri, Strawberry Panic.</i>
11. Yaoi	Konten-kontennya disajikan menjurus pada kisah cinta antar sesama tokoh pria.	Contoh: <i>koisoru Bokun.</i>
12. Mecha	Berisikan cerita dengan dominasi karakter Robot-robot.	Contoh: <i>Neon Genesis Evangelion.</i>
13. Harem	Penyajian cerita lebih fokus pada tokoh utama seorang laki-laki yang dikelilingi oleh banyak tokoh perempuan, begitu juga sebaliknya.	Contoh: <i>Amagami SS, Ichigo 100.</i>
14. Fantasy	Para karakternya digambarkan sebagai sosok yang memiliki kekuatan sihir atau supranatural dan dikemas dalam cerita petualangan.	Contoh: <i>Magi The Labyrinth Of Magic.</i>
15. Ecchi	Konten-kontennya digambarkan secara erotis dan sering menampilkan adegan-adegan yang menjurus ke arah seksual	Contoh: <i>Kiss X Sis, B gata h Kei.</i>

	sehingga genre ini hanya diperuntukkan bagi penonton dewasa, 18 tahun ke atas.	
16. <i>Hentai</i>	Konten-kontennya hanya disajikan khusus bagi penonton dewasa usia 18+ sebab dalam anime ini tidak ada sensor sama sekali pada adegan-adegan seksual yang ditampilkan.	Contoh: <i>Oppai Life, Taboo Charming Mother.</i>
17. <i>Game Based</i>	Berdasarkan dari suatu permainan dan ceritanya berpusat pada suatu pertandingan dari permainan tersebut.	Contoh: <i>Pokemon, Yu-Gi-Oh!, Duel Master.</i>

Dikutip dari : (Aisyah, 2019).

Pengkategorian *anime* dilakukan semata-mata untuk melindungi para penonton anak-anak yang tidak dianjurkan untuk menonton adegan-adegan yang negatif. Meski sudah di kategorisasikan sedemikian rupa, pada kenyataannya banyak penonton di luar Jepang terutama di Indonesia yang masih belum paham dengan pengategorian *anime* tersebut dan menganggap bahwa *anime* apapun yang di tayangkan di televisi disamaratakan sebagai tayangan untuk anak-anak, padahal di dalamnya mengandung unsur kekerasan dan pornografi yang sangat tidak pantas untuk di lihat anak-anak (Aisyah, 2019).

2.4.2. Persebaran *Anime* di Indonesia

Persebaran *anime* di Indonesia telah melalui beberapa tahap dan proses yang cukup panjang, adapun sejarah persebaran *anime* di Indonesia yang di kutip dari jurnal (Aisyah, 2019). adalah sebagai berikut. Awal mula eksistensi *anime* di Indonesia juga mengalami fluktuasi. Di era 1970-an *anime* dengan judul *Wanpaku Omukashi Kum Kum* menjadi serial *anime* pertama yang di tayangkan di televisi

Indonesia melalui TVRI yang saat itu merupakan satu-satunya stasiun televisi yang sudah mengudara di Indonesia. Kemudian beredar mesin pemutar video yang dikenal dengan sebutan *VCR Player* di Indonesia sekitar tahun 1980-an. Semakin maraknya penggunaan mesin pemutar video ini telah memberikan celah yang lebih luas untuk peredaran tayangan *anime*. Maka mulailah bermunculan *anime* dengan berbagai genre yang di tayangkan dalam format *VCR Player* seperti *Cyborg 009* (OVA), serial anime *Chodenji Mashin Voltex V (Voltus 5)*, *Mazinger Z*, *Getta Robo*, *Ikkyu san*, *Candy Candy*, dan sebagainya.

Namun secara mendadak penayangan *anime* di Indonesia saat itu berhenti tayang. Belum ada sumber yang menyebutkan secara pasti penyebab situasi tersebut ada yang menuliskan karena maraknya pembajakan *anime* secara besar-besaran sehingga distributor *anime* di Indonesia merugi. Disamping itu juga dikatakan karena adanya serbuan animasi Amerika dan Eropa yang saat itu sempat mendominasi tayangan animasi di Indonesia dan juga seiring dengan berakhirnya era mesin pemutar video (*VCR Player*).

Setelah itu berdirilah RCTI sebagai stasiun televisi swasta pertama di Indonesia tahun 1990. Dengan adanya RCTI dapat membuka peluang bagi *anime* untuk meraih popularitas nya kembali di Indonesia. Akhirnya serial *anime* dengan judul *Doraemon* resmi di tayangkan di RCTI pada tahun 1991. Lalu muncullah beberapa stasiun televisi swasta lain seperti SCTV dan Indosiar yang juga turut menayangkan berbagai serial *anime* seperti *Saint seiya*, *Born to Cook*, *Doraemon*, *Magic Girls*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, dan sebagainya. *Anime-anime* tersebut disajikan dalam bahasa Indonesia mulai dari lirik lagu sampai dengan dialog tokoh

dalam cerita. Saat itu *Doraemon* menjadi *anime* yang paling banyak di sukai anak-anak maupun dewasa sampai pada akhirnya tayang *Doraemon* versi *The Movie* di bioskop Indonesia yang rilis pada tahun 2001.

Hal inilah yang semakin menguatkan eksistensi penayangan *anime* di berbagai stasiun televisi di Indonesia secara massal hingga bermunculan *anime* yang popularitas nya seakan tak pernah lekang oleh waktu sebab *anime-anime* ini masih tetap eksis hingga sekarang seperti *Samurai X*, *Pokemon*, *Crayon Shinchan*, *Detektif Conan*, *Inuyasha*, *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece*, *Bleach*, *Attack on Titan*, *Kimetsu no Yaiba*, *Spy X Family*, *Tokyo Revengers*, dan *Chainsaw Man*. Namun sejak tahun 2008 penayangan *anime* di televisi Indonesia semakin dipilah-pilah dan diperketat sebab beberapa *anime* yang ditayangkan dianggap mengandung unsur kekerasan dan pornografi yang akhirnya berdampak pada pengurangan volume penayangan *anime* (Aisyah, 2019).

Hingga sampai saat penelitian ini disusun, hanya tinggal 1 stasiun televisi saja yang masih menayangkan *anime* diantaranya NET TV dengan *anime* yang berjudul *Detective Conan*. Di samping itu seiring perkembangan teknologi *anime* juga sudah beredar sangat luas di internet dan dapat di akses dengan mudah melalui aplikasi seperti *Bstation*, *AnimeIndo*, *Animeku*, *Anime TV*. Dan juga dapat di akses melalui tautan *link* serta di media sosial pribadi seperti Instagram, Telegram dan Facebook. Berbagai macam judul dan genre *anime* dengan puluhan bahkan ratusan episode tersedia secara gratis maupun berbayar serta dapat di unduh bersamaan dengan teks bahasa Indonesia. Penyebaran *anime* melalui internet inilah yang kemudian

mengembalikan eksistensi *anime* di Indonesia terutama dikalangan anak-anak dan remaja.

2.4.3. Pengaruh *Anime* Terhadap Budaya Lokal

Anime merupakan bagian dari kebudayaan Jepang yang sangat di gemari saat ini. Produk kebudayaan Jepang yang satu ini juga telah merasuk ke berbagai segi kehidupan masyarakat Indonesia, misalnya saja seperti gaya berpakaian, gaya rambut, gaya berbicara, Hingga makanan.

Menurut Rahayu, *anime* disebarkan melalui acara televisi dan *manga*. banyak tersebar diseluruh toko buku terutama jaringan Gramedia bahkan bisa ditemui di kios-kios koran dan majalah. Tercatat juga beberapa stasiun televisi yang banyak menyiarkan acara *anime* dengan durasi yang cukup lama dibandingkan program-program lokal dari Barat.

Di sisi lain populernya *manga* di Indonesia juga membawa pengaruh pada proses pembentukan komik karya Indonesia, karena secara tidak langsung banyak generasi komikus di Indonesia tanpa di sadari terpengaruh oleh gaya aliran Jepang (*manga*). Rahayu juga menyatakan gaya, pilihan warna dan motif pakaian yang dikenakan para kaum muda di Jepang banyak di tiru oleh kalangan muda di Indonesia (Aisyah, 2019).

Tidak dapat di pungkiri bahwa banyak anak-anak dan remaja Indonesia lebih banyak mengerti serta menggandrungi budaya-budaya luar. Salah satunya budaya Jepang. *Anime* merupakan awal mula anak-anak dan remaja di Indonesia mengenal budaya Jepang. Namun selain melalui *anime* ada faktor pendorong

dimana budaya Jepang lebih di gandrungi oleh anak-anak dan remaja di Indonesia bahkan telah menjadi budaya populer. Yaitu melalui *Event-event anime* yang lebih sering disebut dengan *Event Cosplay*.

Cosplay merupakan gabungan dari dua kata, dalam bahasa Inggris yakni “*Costume*” yang artinya Kostum dan “*Play*” yang berarti bermain. Maka secara bahasa kita dapat mengartikan bahwa *Cosplay* adalah bermain kostum. Adapun secara istilah *cosplay* merupakan istilah yang digunakan untuk sebuah perbuatan memakai kostum agar menyerupai salah satu tokoh dalam komik, *manga*, *anime*, film kartun, video game dan lain sebagainya. Jepang memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap *cosplay* di seluruh dunia. Jepang merupakan negara tempat lahirnya banyak sekali *manga* dan *anime* yang memiliki penggemar di seluruh dunia tidak terkecuali Indonesia. Ketertarikan seseorang akan suatu *manga* atau *anime* membuat seseorang itu ingin juga menjadi seperti tokoh yang ada pada *manga* atau *anime* tersebut. Hal ini yang kemudian menjadi munculnya beragam komunitas *cosplay* di seluruh dunia termasuk Indonesia.

Namun di Indonesia, *event cosplay* ini lebih sering di kaitkan dan disebut dengan *event anime*. Selain itu *event* ini rutin diadakan seminggu sekali. Bahkan terkadang selama satu bulan bisa diadakan sampai lima kali *event cosplay*. Melalui *event* ini para anak-anak dan remaja Indonesia seakan memiliki wadah untuk mengenal lebih jauh tentang kebudayaan Jepang yang dimana berpotensi bisa menggeser nilai budaya lokal yang ada. Karena pada dasarnya di dalam *event* tersebut lebih membahas tentang *anime*, *manga* serta segala hal yang berkaitan dengan Jepang. Serta di dalam *event* tersebut didominasi oleh para pecinta *anime*

dan komunitas-komunitas *anime* dari berbagai penjuru. Melalui wadah ini mereka lebih bisa mengenal serta lebih tertarik untuk mengetahui tentang kebudayaan-kebudayaan Jepang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

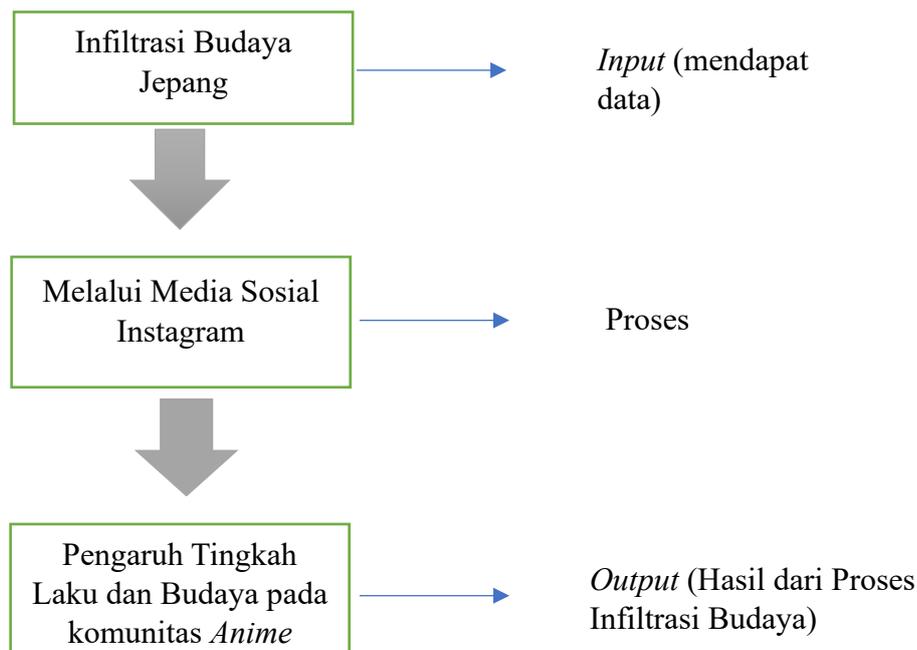
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kualitatif , satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu *setting* konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain. Salah satu alasan mengapa menggunakan pendekatan kualitatif adalah pengalaman para peneliti dimana metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadang kala merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan (Sugiyono, 2016).

Penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana Infiltrasi budaya Jepang melalui media sosial instagram pada komunitas *anime lovers land* Medan.

3.2. Kerangka Konsep

Berikut adalah kerangka konsep penelitian dalam penelitian ini :

Gambar 3.1. Kerangka Konsep penelitian



Sumber: olahan peneliti, 2023

3.3. Definisi Konsep

Adapun definisi konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Infiltrasi Budaya Jepang, merupakan salah satu bentuk masuk atau menyusupnya kebudayaan Jepang ke dalam Indonesia, yang bisa bersifat mempengaruhi kebudayaan-kebudayaan asli Indonesia serta bersifat mengancam kebudayaan asli Indonesia. Dimana kebudayaan Jepang ini sudah populer di Indonesia. (*Input*)
- Media Sosial Instagram, Merupakan salah satu proses dimana informasi tentang infiltrasi budaya di proses melalui media ini. (proses)

- c. Pengaruh Tingkah laku dan Budaya pada Komunitas *Anime Lovers land* Medan, adalah hasil dari proses infiltrasi budaya Jepang tersebut. Dimana hal ini bisa mempengaruhi tingkah laku serta budaya si penonton. Para *fans* atau penggemar suatu karakter tersebut seakan-akan ingin menjadikan dirinya sebagai karakter *favorit* nya tersebut, maka dari itu dia akan berbicara, bergaya, bahkan berpenampilan seperti karakter atau tokoh dalam serial *anime* tersebut. Jika suatu tingkah laku sudah berubah maka kebudayaannya juga akan ikut berubah. Tanpa disadari hal ini sudah menjadi suatu hasil dari proses infiltrasi budaya tersebut. (*output*)

3.4. Kategorisasi Penelitian.

Kategorisasi memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga kategorisasi dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat atau semua benda dan segala yang dibendakan. kategorisasi menyuaratkan bahwa sesuatu dapat dibedakan dalam kelompok untuk tujuan tertentu. Kategorisasi dapat diibaratkan merupakan kesimpulan diagnosis dari gejala awal fakta yang telah di dapat. Kategorisasi yang dimaksud di sini ialah bagaimana cara mengukur suatu variabel penelitian, sehingga diketahui dengan benar dan jelas apa yang menjadi kategorisasi di dalam penelitian. Berikut cara menganalisa dari variabel tersebut:

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian.

No.	Konsep Teoritis	Kategorisasi
1.	Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram	1. Perubahan budaya dan Tingkah laku 2. Budaya populer
2.	Komunitas <i>Anime</i> .	3. Identitas 4. Simbol 5. Program

Sumber: olahan peneliti, 2023

Adapun Penjelasan dari kategorisasi penelitian pada tabel diatas adalah sebagai berikut:

1. Perubahan budaya dan tingkah laku, dalam hal ini peneliti ingin mengetahui perubahan budaya dan tingkah laku seperti apa yang terjadi pada komunitas *Anime Lovers Land Medan*.
2. Budaya populer, dalam hal ini peneliti ingin mengetahui apakah *anime* tergolong ke dalam budaya populer.
3. Identitas, dalam hal ini peneliti ingin mengetahui serta memahami bagaimana dan seperti apa komunitas *Anime Lovers Land Medan* ini.
4. Simbol, dalam hal ini peneliti ingin mengetahui simbol-simbol apa saja yang di kenakan oleh para anggota kelompok komunitas untuk menunjukkan bahwa mereka adalah bagian dari kelompok komunitas *Anime Lovers Land Medan*.
5. Program, dalam hal ini peneliti ingin mengetahui wadah yang bagaimana dan seperti apa komunitas *anime lovers land Medan*.

3.5. Narasumber

Sumber data merupakan hal yang paling urgen dalam proses penelitian, disebabkan sumber data adalah suatu komponen utama yang dijadikan sebagai sumber informasi sehingga dapat menggambarkan hasil dari suatu penelitian. Pada penelitian ini, informasi yang didapat dari narasumber, yang diperoleh melalui kegiatan wawancara dengan meminta pendapat dan opini terkait suatu isu dan fenomena sosial yang tengah beredar di masyarakat luas. Selain itu narasumber juga sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan suatu penelitian (Rukajat Ajat, 2018).

Narasumber merupakan orang atau lembaga yang dapat dijadikan sasaran untuk dapat menjelaskan tentang situasi keadaan ataupun masalah yang diteliti. Dalam pemilihan sampel menggunakan teknik *Purposive*, yaitu peneliti memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya. Yang dimaksud pertimbangan disini adalah hanya mengambil sampel yang langsung menjawab rumusan masalah dari si peneliti (Sugiyono, 2017). berdasarkan metodologi penelitian kualitatif dimana guna mencapai kecukupan data dan kesesuaian data, Jumlah informan yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebanyak 7 (tujuh) orang. Adapun ke-tujuh narasumber tersebut adalah 4 (empat) orang narasumber adalah anggota komunitas *Anime Lovers Land Medan* yang terdiri dari admin media sosial serta pengurus komunitas *Anime Lovers Land Medan*. Sehingga data yang diperoleh lebih lengkap dan jelas sumber datanya. Selain narasumber dari komunitas *Anime Lovers Land Medan*, adapun 3 (tiga) narasumber lain dari kalangan pecinta *anime* namun

tidak tergolong ke dalam komunitas *Anime Lovers Land* Medan yang tergolong sebagai pengikut atau *followers* instagram komunitas *Anime Lovers Land* Medan. Adapun akun media sosial instagram narasumber tersebut adalah @Aldiprtam05, @fahreza.aulia_, @ahmdsajili. Alasan peneliti memilih 7 (tujuh) informan yang dimana 4 (empat) diantaranya dari komunitas *Anime Lovers Land* Medan yang terdiri dari admin media sosial serta pengurus komunitas *Anime Lovers Land* Medan adalah agar data yang di dapat lebih valid dan apabila terdapat informan yang tidak jujur maka data atau informan tersebut akan di ganti sesuai dengan kecukupan data berdasarkan tolak ukur peneliti. sedangkan 3 (tiga) informan yang di luar komunitas *anime lovers land* Medan di jadikan sebagai penyesuaian pandangan anatara dua komunitas *anime* tersebut. Apakah pandangan mereka sama atau berbeda jauh. Dan peneliti merasa cukup apabila peneliti mendapat jawaban yang sama (hampir sama, atau mendekati, atau maksud dan peng-artiannya sama dengan informan sebelumnya) sebanyak 4 kali maka kecukupan dan kesesuaian data sudah tercukupi bagi peneliti.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah kegiatan kolektif yang mengumpulkan dan mengelola data dalam proses penelitian. Dalam mendapatkan data terdapat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan dua cara yaitu teknik pengumpulan data primer dan teknik pengumpulan data sekunder.

A. Teknik pengumpulan data primer

1. Observasi, merupakan kegiatan pengamatan dan pencatat fenomena yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan dapat dilakukan dengan terlibat (partisipatif) ataupun nonpartisipatif. Pada saat observasi mulanya peneliti mencari informasi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan melalui akun media sosial instagram *Anime Lovers Land* Medan, peneliti mendapat informasi *event* melalui *story* dan postingan instagram komunitas, lalu mencoba datang ke *event* tersebut untuk mendapatkan data.
2. Wawancara merupakan model pengumpulan data melalui percakapan antara dua pihak atau lebih dengan maksud tertentu untuk mendapatkan informasi data yang diinginkan. Dalam penelitian ini peneliti memakai jenis wawancara semi terstruktur. Karena bersifat lebih *fleksibel* dan bisa mendapatkan data lebih lengkap dan mendalam.

B. Teknik pengumpulan data sekunder

Teknik pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara survei literatur yang bersumber pada buku, jurnal ataupun dokumen yang diperlukan mendukung data primer.

3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolongan data yang telah di dapat dari lapangan untuk menjadi penelitian yang dapat di uji kebenarannya serta dapat dijadikan panduan dalam menyelesaikan masalah yang ada, juga berdasarkan dari hasil wawancara dan setelah seleksi di lapangan. Aktivitas

dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 1992). Dalam menemukan teknik analisis data, penulis menggunakan model analisis Miles dan Humberman sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis. Langkah ini termasuk data wawancara atau memilah dan menyusun data tersebut kedalam jenis yang berbeda tergantung pada sumber informasi.

b. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, fokus pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, merangkum hasil penelitian menjadi data yang konkrit dan akan menggambarkan permasalahan yang ada di lapangan. Mereduksi data dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer dan lain-lain.

c. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data akan terorganisasi kan, tersusun dalam pola hubungan sehingga semakin mudah dipahami.

d. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (Conclusion Drawing)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya kurang jelas sehingga diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis atau teori. Penarikan kesimpulan dilihat dari keterkaitan antara teori dan hasil lapangan yang ditemui saat proses penelitian.

3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian

Tabel 3.2. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu (bulan) Tahun 2023																				
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Penetapan Judul Skripsi	■																				
2	Penyusunan Proposal skripsi		■	■	■	■																
3	Observasi Lapangan				■																	
4	Revisi Proposal Skripsi						■	■														
5	Seminar proposal											■										
6	Pelaksanaan Penelitian												■	■	■	■	■					
7	Pengolahan data hasil penelitian																	■	■	■		
8	Penulisan laporan hasil penelitian																				■	■

Sumber: olahan peneliti, 2023

Lokasi penelitian adalah letak dimana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dan berkaitan dengan permasalahan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlokasi di Kota Medan Sumatera Utara dimana mereka bergabung dalam komunitas media sosial instagram *anime* yang bernama Komunitas *Anime Lovers Land* Medan. Penelitian akan dilakukan pada bulan April 2023 hingga Agustus 2023.

3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah komunitas *Anime Lovers Land* di kota Medan, yang aktif dalam berinteraksi dan berbagi minat terhadap *anime* Jepang melalui media sosial Instagram. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana budaya Jepang terutama dalam bentuk *anime*, *manga*, dan elemen budaya populer lainnya, secara perlahan namun pasti menginfiltrasi ke dalam kehidupan sehari-hari anggota komunitas melalui *platform* media sosial tersebut.

Komunitas *Anime Lovers Land* Medan dipilih sebagai objek penelitian karena telah menjadi tempat di mana para penggemar *anime* dapat berkumpul, berinteraksi, dan berbagi konten terkait *anime* di *platform* Instagram. Melalui media sosial ini, berbagai elemen budaya Jepang, seperti bahasa, makanan, pakaian, dan nilai-nilai budaya, dapat ditemukan dan diadopsi oleh anggota komunitas. Infiltrasi budaya Jepang ini dapat memberikan dampak pada cara pandang, perilaku, dan pola konsumsi anggota komunitas dalam kehidupan sehari-hari.

Metode penelitian yang digunakan mungkin meliputi survei, observasi serta wawancara dengan beberapa anggota komunitas dan pengurus komunitas dapat digunakan untuk mendapatkan wawasan lebih dalam tentang bagaimana budaya Jepang berinteraksi dengan budaya lokal dan sejauh mana pengaruhnya.

Dari hasil penelitian ini, diharapkan akan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana infiltrasi budaya Jepang terjadi melalui media sosial Instagram pada komunitas *Anime Lovers Land* di kota Medan. Temuan ini dapat memberikan kontribusi bagi pemahaman tentang peran media sosial dalam proses penyebaran dan adopsi budaya asing di kalangan komunitas pecinta *anime*, serta implikasinya terhadap budaya lokal dan identitas budaya di Medan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Hasil Observasi

Dalam penelitian skripsi yang berjudul "Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram pada Komunitas *Anime Lovers Land* Medan," peneliti melakukan observasi awal untuk memahami bagaimana budaya Jepang dan *anime* terwujud melalui aktivitas anggota komunitas *Anime Lovers Land* Medan di *platform* media sosial Instagram. Dalam observasi ini, langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi beberapa akun pengguna dari komunitas *Anime Lovers Land* Medan di Instagram. Selanjutnya, peneliti memilih beberapa *hashtag* terkait *anime* yang sering digunakan oleh anggota komunitas, seperti #Japan #Tokyo #Anime, #Otakuanime #Coswalk #Cosplay, #JapaneseCulture, dan lain sebagainya.

Hashtag tersebut menjadi fokus utama dalam pengamatan. Peneliti menganalisis berbagai postingan yang menggunakan *hashtag* terkait *anime* ini. Hasilnya, peneliti mencatat bahwa anggota komunitas ini mengunggah berbagai jenis konten, termasuk gambar, video, dan tulisan, yang erat kaitannya dengan budaya Jepang dan *anime*. Postingan tersebut sering kali mencakup karakter-karakter *anime* favorit, ilustrasi, dan bahkan tinjauan terhadap episode terbaru dari serial *anime*. Peneliti juga

memperhatikan frekuensi penggunaan *hashtag* terkait *anime* ini. Ada tren tertentu dalam penggunaan *hashtag*, di mana beberapa lebih sering digunakan daripada yang lain. Hal ini memberikan gambaran tentang elemen-elemen budaya Jepang dan *anime* yang paling menarik bagi komunitas ini.

Berdasarkan hasil observasi awal ini, peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa budaya Jepang dan *anime* telah berhasil menginfiltrasi komunitas *Anime Lovers Land* Medan melalui media sosial Instagram. Anggota komunitas ini secara aktif terlibat dalam mengunggah konten terkait *anime* dan berpartisipasi dalam diskusi yang menggambarkan antusiasme mereka terhadap budaya Jepang. Hal ini telah menunjukkan bahwa terdapat beberapa bentuk infiltrasi yang terjadi pada kelompok komunitas ini dimana kelompok komunitas ini telah mengadopsi beberapa unsur-unsur kebudayaan Jepang dan mempraktikkannya di kehidupan nyata. Adapun bentuk-bentuk infiltrasi budaya tersebut adalah gaya berbicara, gaya berpakaian, serta perilaku yang mengikuti beberapa karakter pada *anime*. Hal ini dapat dilihat secara langsung pada saat berlangsungnya *event cosplay*. selain itu peneliti menemukan beberapa simbol-simbol yang dapat dilihat melalui media sosial Instagram anggota komunitas *Anime Lovers Land* Medan, umumnya mereka akan memposting sesuatu hal yang berkaitan dengan *anime* dan kebudayaan-kebudayaan Jepang, serta dapat juga di lihat berdasarkan bio dan *user name*

Instagram tersebut, umumnya mereka akan memakai nama seperti nama-nama yang ada pada karakter *anime*.

Langkah selanjutnya dalam penelitian ini akan melibatkan perbandingan temuan awal dengan literatur yang relevan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana infiltrasi budaya Jepang melalui media sosial Instagram mempengaruhi komunitas *Anime Lovers Land* Medan. Peneliti juga akan menyusun saran-saran untuk penelitian selanjutnya dan langkah-langkah yang dapat diambil untuk menganalisis fenomena ini secara lebih mendalam dalam skripsi ini.

4.1.2. Hasil Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram Pada Komunitas *Anime Lovers Land* Medan. Adapun hasil penelitian yang dilakukan peneliti adalah dalam bentuk wawancara. Selain itu, peneliti juga menjelaskan pertanyaan yang di ajukan kepada informan agar informan tersebut mudah memahami pertanyaan yang diajukan peneliti. Peneliti juga memberi kebebasan kepada informan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan peneliti dan juga menilai salah atau benar dari setiap jawaban yang di berikan informan.

Berikut ini laporan hasil penelitian dari wawancara langsung bersama 4 (empat) narasumber dari komunitas *Anime Lovers Land* Medan serta 3 (tiga) narasumber yang berasal dari *followers* Instagram komunitas *Anime Lovers Land* Medan.

Tabel 4.1 Identitas Informan

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Waktu wawancara	keterangan
1.	Henokh Febio	23 Tahun	Laki-laki	09 Juli 2023	Ketua Komunitas
2.	Rahma Hariyani	21 Tahun	Perempuan	04 Agustus 2023	Sekretaris Komunitas
3.	Lutfi Pos-pos	22 Tahun	Laki-laki	18 Juli 2023	Admin Media Sosial Komunitas
4.	Arief Marzuki	19 Tahun	Laki-laki	09 Juli 2023	Anggota Komunitas
5.	Aldi Pratama	23 Tahun	Laki-laki	09 Juli 2023	<i>Followers</i> Instagram Komunitas
6.	Fahreza Aulia	24 Tahun	Laki-laki	23 Juli 2023	<i>Followers</i> Instagram Komunitas
7.	Ahmad Sajili	20 Tahun	Laki-laki	23 Juli 2023	<i>Followers</i> Instagram Komunitas

Sumber: olahan peneliti, 2023

4.1.3. Perilaku anggota komunitas yang memperlihatkan simbol-simbol *Anime Lovers land* Medan.

Adapun beberapa perilaku yang sering dilakukan oleh kelompok komunitas yang memperlihatkan simbol-simbol *Anime Lovers Land* Medan pada media sosial Instagram mereka, yang merujuk pada model komunikasi “Harold D Lasswell” *Who Says What In Witch Channel To WhomWhit What Effect* yaitu,

- A. Penetapan ketentuan penerimaan anggota baru, adapun informasi mengenai persyaratan untuk bergabung dengan komunitas *Anime Lovers Land* Medan, seperti kapan mereka akan mulai melakukan penerimaan

anggota baru, ketentuan umur, serta identitas lainnya. Setelah memberitahukan informasi tersebut biasanya kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan akan melakukan penerimaan anggota baru pada saat event berlangsung, mereka akan mengajukan beberapa pertanyaan untuk calon anggota, guna menilai kelayakan calon anggota tersebut untuk bergabung pada kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan.

- B. Menyebarkan informasi tentang *event-event cosplay* (acara *anime*) terkhusus di Kota Medan, seperti membagikan *flyer* untuk memberitahukan waktu dan lokasi acara, selain itu pada postingan tersebut akan di sertakan penjelasan mengenai ketentuan yang berlaku selama acara berlangsung, mulai dari urutan-urutan acara, pengisi acara, juri kompetisi dan informasi lainnya, yang berkaitan dengan *event cosplay*.
- C. *Feed* dan *Reels* Instagram, Adapun *Feed* pada Instagram komunitas *Anime Lovers Land* Medan umumnya membagikan *flyer* mengenai informasi *event cosplay* di Kota Medan, mulai dari waktu dan lokasi acara hingga peraturan selama *event* berlangsung sedangkan aktivitas dalam *Reels* Instagram komunitas *Anime Lovers Land* Medan, yaitu membagikan postingan terkait kelanjutan episode-episode beberapa *anime*, serta sesekali memposting tentang suatu hal-hal yang terjadi atau sedang *trend* di Jepang, seperti jajanan yang sedang *trend* di Jepang, kegiatan dan aktivitas yang menunjukkan beberapa budaya Jepang, serta tempat-tempat bersejarah di Jepang, serta tidak jarang juga mereka akan

menambahkan musik-musik *anime* pada beberapa postingan-postingan di akun Instagram tersebut.

- D. *Story* dan sorotan Instagram, kelompok komunitas *Anime Lovers Land Medan* juga aktif membagikan informasi-informasi melalui *story* dan sorotan Instagram mereka, mereka hanya membagikan *story* pada saat *event cosplay* berlangsung, umumnya mereka membuat *story* dalam kurun waktu seminggu sekali, adapun *story* yang di bagikan seperti penampilan panggung dari para *cosplayer* dan kegiatan-kegiatan selama *event* berlangsung, setelah diposting melalui *story* Instagram, kemudian mereka akan menyematkan beberapa *story* tersebut pada sorotan Instagram komunitas. Bahkan terkadang mereka akan melakukan siaran langsung pada akun Instagram komunitas selama *event* berlangsung, hal ini dilakukan agar para anggota komunitas yang tidak dapat untuk hadir pada *event* tersebut tetap bisa mengetahui perkembangan dan hal-hal yang terjadi selama *event* berlangsung. Adapun sasaran dan target dari informasi yang mereka sebarakan melalui media sosial instagram adalah para remaja terkhususnya pecinta *anime*. Hal ini dilakukan untuk lebih memperkenalkan *anime* kepada khalayak umum,
- E. Sementara itu adapun respon pengikut instagram komunitas *Anime Lovers Land Medan*, *effect* atau umpan balik dari informasi yang di sebarakan tersebut biasanya para pengikut Instagram akan bertanya seputaran potingan tersebut, ada yang hanya memberikan *like* atau

mengirim pesan (*direct message*) melalui akun Instagram pribadi untuk bertanya seputaran informasi yang berikan.

Adapun beberapa pendapat dari ke-tujuh (7) informan mengenai perilaku anggota komunitas yang memperlihatkan simbol-simbol dari *Anime Lovers Land Medan* berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan adalah sebagai berikut,

Berdasarkan penuturan Henokh selaku ketua komunitas, mengatakan dalam tanggapannya untuk melihat serta mengenali anggota kelompok kita sangatlah mudah, anda cukup melihat seseorang yang mengenakan baju atau atribut pakaian *anime*, contoh ada seseorang yang memakai baju yang memiliki gambar *Naruto* atau *One piece*, atau anda melihat seseorang yang memakai topi jerami seperi yang di pakai oleh karakter utama dalam *anime One piece* kemungkinan besar orang tersebut adalah anggota kelompok komunitas *Anime Lovers Land* medan.

Hal yang tidak jauh berbeda di sampaikan oleh Rahma Hariyani, selaku sekretaris komunitas, untuk melihat atau mengenali teman-teman dari komunitas *Anime Lovers Land Medan* cukup hanya dengan melihat penampilannya saja. Pada umumnya anggota *Anime Lovers Land Medan* akan mengenakan beberapa baju yang memiliki gambar-gambar *anime* atau atribut dan *acesories* yang di kenakan oleh beberapa karakter *anime*.

Sementara itu ada pandangan yang sedikit berbeda di sampaikan oleh Lutfi pos-pos selaku admin media sosial komunitas tentang simbol-sibol yang

memperlihatkan *Anime Lovers Land* Medan, dimana Lutfi berpendapat dan melihat berdasarkan akun-akun media sosial. Lutfi mengatakan tentang simbol-simbol yang memperlihatkan bahwasannya seseorang tersebut merupakan anggota kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan, jika kita lihat dari akun media sosialnya cukuplah mudah terutama di akun media sosial Instagram contohnya, lutfi mengatakan biasanya bio Instagram para anggota kelompok komunitas kita akan memakai kata-kata dalam percakapan antar tokoh *anime*, atau bisa juga di lihat berdasarkan *user* nama akun instagram tersebut. Mereka biasanya akan menggunakan nama belakang seperti nama karakter pada *anime*, atau juga bisa di lihat berdasarkan foto profil serta postingan Instagramnya. Pada umumnya akan memakai foto *anime* dan selalu memposting tentang *anime*.

Adapun menurut Arief selaku anggota komunitas, Arief menjelaskan dalam tanggapannya bahwa sebenarnya tidak lah ada simbol khusus yang menonjolkan atau menampakkan seseorang tersebut merupakan anggota komunitas *Anime Lovers Land* Medan, hanya saja kemungkinan besar ada ciri yang dapat di lihat melalui pakaian yang di kenakan oleh seseorang tersebut dimana pada umumnya anggota kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan memakai baju, jaket atau hoodie yang memiliki sablon gambar *anime* atau bisa juga memakai tas dengan motif *anime*, serta *acesories* yang sama persis seperti yang di pakai oleh karakter pada *anime*.

Sementara itu adapun pendapat Aldi selaku *Followers* Instagram komunitas *Anime Lovers Land* Medan, mengatakan dalam tanggapannya

untuk melihat simbol-simbol yang menunjukkan *Anime lovers Land* medan, biasanya para anggota kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan akan memakai baju atau jaket yang memiliki gambar *anime* atau kata-kata dengan tulisan-tulisan Jepang. atau bisa juga di lihat dari gaya serta pembawaan seseorang tersebut biasanya mereka akan menunjukkan sikap-sikap yang mereka adopsi dari *anime*.

Disambung oleh Fahreza Aulia selaku *followers* instagram komunitas juga menyampaikan hal yang tidak jauh berbeda, Reza mengatakan bahwasannya biasanya para anggota kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan akan mengenakan baju-baju atau pakaian yang memiliki gambar *anime* atau bertuliskan tulisan-tulisan Jepang. selain baju bisa juga di lihat dari *acesories* seperti kalung, cincin, topi, serta tas biasanya akan terdapat gambar atau unsur *anime* di dalamnya.

Dilanjutkan dengan Ahmad Sajili selaku *followers* instagram megutarakan hal yang serupa, dimana kita cukup melihat simbol-simbol yang umumnya di kenakan oleh karakter pada serial *anime*. Seperti baju *anime*, topi *anime*, tas *anime*, *accessories*, gantungan kunci, dan lain sebagainya yang memiliki unsur *anime* di dalamnya. Dengan begitu kita bisa mengenali anggota kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan.

4.1.4. Bentuk-bentuk infiltrasi budaya Jepang yang terjadi pada komunitas *Anime Lovers land* Medan

Menurut informasi yang telah di sampaikan oleh ke-tujuh (7) informan, infiltrasi budaya ini terjadi dan di alami oleh kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan, para informan mengatakan bentuk umum dari infiltrasi budaya ini adalah perubahan budaya dan tingkah laku. Infiltrasi budaya ini berawal dari postingan Instagram yang berisikan informasi mengenai *anime* atau postingan tentang kebudayaan-kebudayaan Jepang yang di posting ulang melalui akun Instagram komunitas *Anime Lovers Land* Medan, Pada umumnya postingan ini melalui *reels* Instagram mereka. Adapun alasan komunitas *Anime Lovers Land* Medan memilih Instagram sebagai media untuk menginformasikan hal-hal yang berkaitan dengan *anime* dan kebudayaan Jepang adalah di karenakan menurut mereka Instagram merupakan media sosial yang sangat umum di gunakan oleh remaja, mereka juga meyakini setiap remaja pasti memiliki akun Instagram, jadi penyebaran informasinya bisa lebih cepat untuk di ketahui. Adapun pengelompokan bentuk-bentuk infiltrasi budaya jepang yang terjadi pada komunitas *Anime Lovers Land* Medan dapat dilihat sebagai berikut,

A. Perilaku:

1. Anggota komunitas *Anime Lovers Land* Medan meniru cara berbicara karakter *anime* dengan menggunakan bahasa Jepang.
2. Menyapa menggunakan bahasa Jepang.

3. Meniru adegan-adegan dari *anime* dalam kehidupan sehari-hari, terutama jika mereka sangat menyukai karakter *anime* tertentu.
4. Menyatakan bahwa beberapa perubahan perilaku terjadi secara spontan dan tidak disadari.
5. Peniruan karakter *anime* dalam interaksi sosial.

B. Budaya:

1. Pengaruh budaya Jepang yang ditampilkan dalam *anime*.
2. Penggunaan atribut dan pakaian yang mirip dengan karakter *anime*.
3. Penyerapan beberapa budaya dan kebiasaan karakter *anime* ke dalam kehidupan nyata.
4. Menyatakan bahwa perubahan budaya terjadi sebagai dampak dari infiltrasi budaya *anime*.
5. Menerima dan menyatakan kepopuleran *anime* sebagai salah satu budaya populer dan di terapkan oleh anggota komunitas pada kehidupan sehari-hari.

C. Gaya Hidup:

1. Anggota komunitas memiliki gaya berpakaian yang terinspirasi oleh karakter *anime*.
2. Pengaruh budaya Jepang dari *anime* tercermin dalam gaya hidup anggota komunitas.
3. Menyatakan bahwa menonton *anime* dapat mempengaruhi pandangan dunia dan gaya hidup anggota komunitas.

Adapun pendapat dari ke-tujuh (7) informan mengenai bentuk-bentuk infiltrasi budaya yang terjadi adalah sebagai berikut,

Menurut Henokh sebagai ketua komunitas *Anime Lovers Land* Medan, mengatakan bahwa banyak bentuk-bentuk infiltrasi budaya yang terjadi kepada para anggota komunitas *Anime Lovers Land* Medan. Henokh menjelaskan bahwa Infiltrasi budaya ini bisa dilihat berdasarkan perubahan budaya dan tingkah laku. Hal ini kerap terjadi pada anggota komunitas di karenakan oleh beberapa faktor, salah satu faktor utama nya adalah tingkat kesukaan mereka terhadap salah satu karakter dalam *anime*, di karenakan hal tersebut seseorang akan mengikuti segala kebiasaan yang sering di lakukan oleh karakter pada *anime* itu. Henokh juga mengatakan bahwa perubahan budaya dan tingkah laku ini merupakan dampak dari infiltrasi budaya yang terjadi, dimana para penonton *anime* menyerap beberapa budaya serta kebiasaan karakter pada *anime* tersebut dan mempraktikkan nya di dunia nyata.

Henokh juga memberikan beberapa contoh perubahan budaya dan tingkah laku yang terjadi pada kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan, seperti sesekali seseorang itu akan berbicara seperti karakter *anime* tersebut, terkadang juga memakai beberapa atribut atau pakaian yang di kenakan oleh karakter *anime*, bahkan ada juga yang berbicara dan menyapa dengan menggunakan bahasa Jepang.

Disambung oleh Rahma selaku sekretaris komunitas juga mengatakan hal yang serupa, bahwa perubahan budaya dan tingkah laku tidak dapat di

pungkiri, hal ini pasti terjadi kepada seluruh *fans* dan para penggemar *anime*, hal ini terjadi di karenakan kesukaan yang berlebih terhadap *anime* terutama karakter-karakter pada *anime* tersebut. Banyak yang mengikuti gaya-gaya yang ada dari *anime* yang mereka tonton. Hanya saja terkadang beberapa orang masih bisa mengontrol hal tersebut, seperti tidak terlalu menunjukkan bahwa ia merupakan fans berat *anime* pada setiap situasi. Rahma juga mengatakan bahwa proses perubahan budaya dan tingkah laku ini merupakan dampak dari media, Terutama media sosial.

Dilanjut dengan pendapat Lutfi selaku admin media sosial komunitas mengatakan, bahwa perubahan budaya dan tingkah laku yang timbul akibat dari menonton *anime* memang benar ada, Bahkan ini merupakan hal yang wajar menurutnya. Lutfi mengatakan hal ini terjadi karena dampak dari infiltrasi budaya terkhususnya budaya Jepang. Melalui *anime* kebanyakan budaya Jepang akan di tampilkan pada adegan-adegan *anime* tersebut. Dari sinilah awal mula perubahan budaya dan tingkah laku itu terjadi, para penonton akan mulai mengikuti kebiasaan-kebiasaan karakter tersebut lalu tanpa di sadari akan menjadi suatu kebiasaan. Namun bukan hanya kebiasaan saja yang berubah, menurut Lutfi cara pandang seseorang pun akan terpengaruhi jika seseorang tersebut terlalu sering menonton *anime* dan jarang melakukan interaksi sosial.

Adapun Arief selaku anggota komunitas juga mengatakan hal yang serupa, bahwasannya perubahan budaya dan tingkah laku yang terjadi pada anggota komunitas *Anime Lovers Land* Medan memang lah ada dan sudah pasti terjadi.

Tidak dapat kita bohongi bahwa *anime* memberikan pengaruh psikis kepada para penonton nya sehingga dapat membuat penonton terpaku hingga menirukan beberapa adegan-adegan yang ada pada *anime* tersebut. “Bahkan termasuk saya juga telah mengalaminya” Ujar Arief pada tanggapannya. Dikatakan lagi olehnya bahwa hal tersebut terjadi di karenakan dampak dari infiltrasi budaya yang berakibatkan kepada perubahan budaya dan tingkah laku. Namun hal tersebut tidaklah disadari karena terjadi secara spontan.

Aldi selaku *followers* instagram komunitas juga menjelaskan serta memberikan beberapa contoh dari perilaku-perilaku perubahan yang terjadi pada anggota kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan. Seperti terkadang mereka saling menyapa dengan bahasa Jepang, atau kadang mereka bertingkah seperti anak kecil yang sedang bermain memerankan karakter-karakter pada kartun dan ada beberapa orang yang memakai atribut dan *accessories* seperti yang di pakai oleh karakter *anime*.

Hal serupa disampaikan oleh Reza selaku *followers* instagram komunitas juga sependapat, bahwa bentuk infiltrasi yang terjadi pada komunitas *Anime Lovers Land* Medan lebih dominan pada perubahan budaya dan tingkah laku yang terjadi pada anggota kelompok komunitas.

Disambung dengan pendapat Ahmad Sajili mengatakan bahwasannya perubahan yang umumnya terjadi pada anggota kelompok komunitas ini adalah kebiasaan-kebiasaan sehari-hari. Seperti gaya berpakaian, model potongan rambut, serta bahasa. Terkadang para anggota kelompok komunitas ini akan

saling menyapa dengan menggunakan bahasa Jepang, atau mengungkapkan sesuatu hal menggunakan bahasa Jepang.

4.1.5. Proses Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram Pada Komunitas *Anime Lovers Land* Medan

Infiltrasi budaya bisa terjadi di karenakan oleh kepopuleran suatu budaya itu sendiri, serta ini terjadi di karenakan budaya tersebut dapat di terima oleh masyarakat. Berdasarkan informasi yang diberikan oleh ke-7 (Tujuh) informan mengatakan bahwasannya *anime* tergolong sebagai budaya populer, seperti pendapat Henokh, dalam tanggapannya mengatakan *anime* sudah bisa di kategorikan sebagai budaya populer dikarenakan saat ini *anime* sudah lebih berkembang. serta peminat *anime* terutama untuk di kota Medan sudah bertambah peminatnya. Serta *event-event anime* seperti *event cosplay* sudah banyak, bahkan setiap minggu pasti ada minimal satu (1) kali *event* dalam seminggu. Hal ini tentunya bisa di jadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap *anime* terkhusus nya masyarakat di kota Medan.

Dijelaskan juga oleh sekretaris komunitas, Rahma juga menjawab perihal *anime* sebagai budaya populer, menurut pendapatnya *anime* sudah menjadi budaya populer di karenakan saat ini kepopuleran *anime* sudah meningkat, Rahma mengatakan hal ini bisa di lihat dari *fashion* atau baju-baju yang di jual di pasar Indonesia, dimana baju tersebut memiliki simbol atau gambar tentang *anime*, selain itu melalui FYP pada beberapa media sosial seperti Instagram dan

Tik-tok sudah banyak memposting tentang episode-episode *anime*. Bahkan ada beberapa artis di Indonesia yang di beritakan merupakan penggemar *anime*, sempat di beritakan bahwa artis tersebut mengkoleksi beberapa *publik figure anime* dan komik lengkap beberapa serial *anime*. Rahma kemudian mengatakan hal ini tentunya sudah bisa kita jadikan sebagai suatu tolak ukur kepopuleran *anime* di Indonesia dan menjadi suatu budaya populer.

Berdasarkan kepopulerannya, *anime* menjadi suatu hal yang dapat di terima oleh masyarakat, serta menjadikannya sebagai salah satu infiltrasi budaya bagi masyarakat. Adapun proses infiltrasi budaya ini berdasarkan pendapat ke-tujuh (7) informan adalah sebagai berikut,

Henokh selaku ketua komunitas mengatakan bahwasannya proses infiltrasi budaya ini bermula dari postingan-postingan Instagram berdasarkan sumber *anime* terpercaya, seperti akun pengarang *anime*, ataupun studio pembuatan *anime* tersebut. Melalui informasi ini maka komunitas *Anime Lovers Land Medan* berusaha memberitahukan informasi ini dengan cara memposting ulang hal serupa dengan sedikit cuplikan-cuplikan adegan *anime* di dalamnya. Melalui postingan *reels* tersebut informasi akan di terima dan diketahui oleh para anggota komunitas, lalu di sebarkan pada akun media sosial masing-masing, dengan begitu informasi mengenai perkembangan tentang *anime* akan cepat tersalur kepada para seluruh pecinta *anime*.

Pendapat yang tidak jauh berbeda di sampaikan oleh Rahma, selaku sekretaris komunitas, Rahma mengatakan bahwa proses infiltrasi budaya

melalui media sosial instagram ini berawal dari postingan-postingan mengenai *anime* dari beberapa akun terpercaya, lalu di di sebarakan kembali melalui postingan *reels* maupun *strory* akun instagram komunitas *Anime Lovers Land* Medan, hanya saja sedikit di edit dengan menambahkan beberapa cuplikan-cuplikan singkat yang berlatar kan *anime*. Setelah informasi ini di tersampaikan kepada para anggota kelompok komunitas maka umumnya mereka akan melakukan hal yang serupa untuk memberitahukan kepada teman-teman mereka mengenai perkembangan terbaru suatu *anime*.

Adapun pendapat dari admin media sosial komunitas, Lutfi Pos-pos menyampaikan bahwasannya postingan tersebut bersumber dari akun resmi *anime* tersebut. Lalu postingan tersebut di simpan dan setelah itu di ubah (edit) dengan menambahkan sedikit cuplikan episode *anime* di dalamnya. Setelah itu diposting melalui *reels* dan *story* akun instagram komunitas *anime*.

Lutfi juga menyampaikan melalui postingan serta informasi ini maka para anggota komunitas bisa mengetahui berita terbaru mengenai *anime*, tak jarang mereka juga akan membagikan hal yang serupa pada masing-masing akun media sosial mereka.

Disambung oleh Arief selaku anggota komunitas, juga menyampaikan hal yang sama, Ia mengatakan bahwasannya komunitas kami hanya memposting ulang postingan dari beberapa akun *anime* agar para anggota lainnya tetap bisa mengikuti dan mengetahui perkembangan terbaru tentang *anime*, hal ini Ia

katakan sangat mempermudah para anggota komunitas agar tidak repot-repot mencari informasi mengenai *anime*.

Adapun pendapat dari informan Aldi, Fahreza, dan Ahmad mengatakan bahwasannya proses infiltrasi kebudayaan ini terjadi melalui media sosial komunitas tersebut, dimana Instagram merupakan media sosial yang paling sering di gunakan oleh komunitas ini untuk menyebarkan berbagai informasi seputaran *anime*. Fahreza juga menyatakan pada tanggapannya, bahwasannya informasi ini tidak hanya sebatas *anime* saja, namun ada beberapa informasi yang berisikan tentang budaya-budaya di Jepang.

Selanjutnya Fahreza dan Ahmad selaku *followers* instagram komunitas juga mengatakan bahwa biasanya informasi ini akan di posting ulang oleh para anggota kelompok komunitas pada akun media sosial pribadi mereka masing-masing. Dengan begitu informasi yang di peroleh oleh komunitas ini akan cepat tersebar luas kepada seluruh fans dan pecinta *anime*.

4.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah di uraikan oleh peneliti di atas, membuktikan bahwa penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar. Informasi yang telah di berikan oleh informan yang terdiri dari : Ketua komunitas *Anime Lovers Land Medan*, Sekretaris komunitas *Anime Lovers Land Medan*, Admin media sosial komunitas *Anime Lovers Land Medan*, dan anggota komunitas *Anime Lovers Land Medan*, empat (4) orang serta tiga (3) orang *followers* Instagram

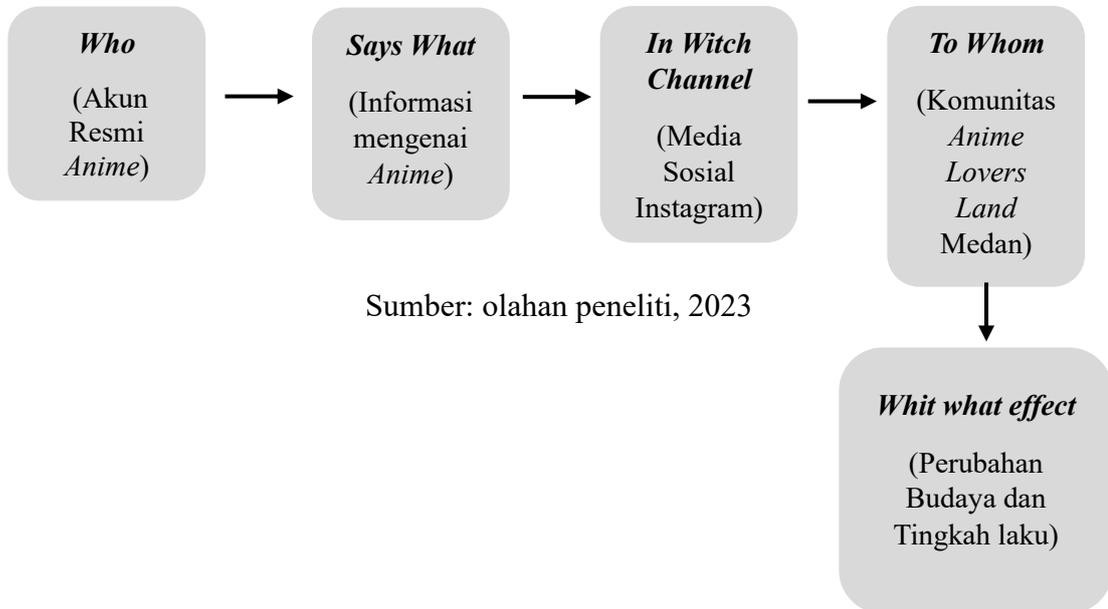
komunitas *Anime Lovers Land* Medan, sangat jelas sehingga membantu memudahkan pelaksanaan penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa infiltrasi budaya terkhususnya kebudayaan-kebudayaan Jepang telah terjadi dan di alami oleh kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan. Adapun dampak dari infiltrasi kebudayaan yang terjadi pada komunitas *Anime Lovers Land* Medan ini adalah perubahan tingkah laku dan juga perubahan kebudayaan.

Berdasarkan pendekatan teori komunikasi model Lasswell, yang berfokus pada “*Whit What Effect*” dimana dampak yang di timbulkan dari infiltrasi budaya ini umumnya adalah perubahan kebudayaan dan tingkah laku, bahkan salah satu informan juga menyampaikan hal ini akan berkelanjutan kepada cara pandang dan juga gaya hidup seseorang.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, adapun contoh perubahan tingkah laku dan budaya yang umumnya terjadi kepada anggota kelompok komunitas adalah kebiasaan sehari-hari, seperti pengucapan salam maupun tegur sapa, terkadang para anggota komunitas akan menyapa serta mengucapkan sesuatu hal dengan menggunakan bahasa Jepang. Selain itu adapun perubahan tingkah laku yang terjadi seperti gaya, nada berbicara, *fashion, style* akan terpengaruh mengikuti karakter *anime favorit* masing-masing, dari contoh perubahan budaya dan tingkah laku ini dapat dianalisis bahwa ini merupakan dampak yang di timbulkan dari proses infiltrasi budaya tersebut. Adapun prosesnya jika dilihat berdasarkan skema model komunikasi Lasswell adalah sebagai berikut,

Gambar 4.1 Skema Komunikasi Lasswell



Infiltrasi budaya ini berawal dari media sosial instagram, dimana melalui grub media sosial ini para anggota komuitas mendapatkan informasi terkait perkembangan *anime*. Dan melalui media sosial ini juga informasi tersebut tersebar lagi melalui akun masing-masing anggota kelompok komunitas.

Infiltrasi budayaan ini tidak terlepas dari budaya populer, dimana hasil dari penelitian telah menunjukkan bahwasannya *anime* merupakan salah satu budaya populer. Melalui kepopuleran *anime* ini tentunya akan semakin membuka pintu untuk masuknya berbagai kebudayaan Jepang melalu *anime*. Karena pada penayangan *anime* setidaknya akan menampilkan dan menunjukkan beberapa kebudayaan Jepang pada episode-episode yang di tayangkan.

Apabila kita memandang berdasarkan segi positif maka infiltrasi kebudayaan memberikan beberapa dampak seperti memahami kebudayaan luar negeri, belajar

bahasa asing, serta menambah wawasan akan sesuatu hal. Namun, dampak dari infiltrasi budaya Jepang ini tidak selalu positif. Beberapa anggota komunitas mengalami kesulitan dalam membedakan antara fakta dan fiksi dalam representasi budaya Jepang di media sosial. Selain itu, beberapa anggota komunitas mengalami pengasingan dari budaya lokal mereka karena lebih terpaku pada budaya Jepang yang diidealisasi. Dalam hal respons anggota komunitas terhadap infiltrasi budaya Jepang, mayoritas anggota mengakui bahwa mereka telah mengadopsi beberapa aspek budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini terutama terlihat dalam gaya berpakaian, kosmetik, bahasa sehari-hari, dan gaya hidup. Namun, tidak semua anggota komunitas merasa nyaman dengan perubahan ini dan beberapa di antaranya tetap mempertahankan identitas budaya lokal mereka.

Berbicara tentang kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan, tentunya ada sesuatu hal yang dapat menggambarkan atau mengingatkan kita pada kelompok tersebut, dalam bentuk infiltrasi budaya Jepang ini, peneliti mendapatkan simbol-simbol yang bisa menunjukkan ke-anggotaan kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan, menurut hasil penelitian, simbol yang biasa dikenakan oleh anggota kelompok komunitas ini sangat erat dengan unsur-unsur *anime*, seperti baju atau jaket yang memiliki gambar *anime*, perhiasan yang ada gambar atau logo *anime*, topi, tas, bahkan gantungan kunci semua hal yang memiliki unsur-unsur *anime* lainnya bisa dikategorikan sebagai simbol anggota kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan.

Selain simbol yang memperlihatkan status keanggotaan kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan, peneliti mendapatkan beberapa program-program yang

di laksanakan oleh kelompok komunitas ini, dimana selain untuk tempat berkumpulnya para pecinta *anime*, tempat untuk bercerita dan interaksi mengenai *anime*. Komunitas ini menjadi suatu wadah untuk belajar, jadi komunitas ini memiliki pembelajaran khusus, dimana program tersebut adalah menjadikan para anggota kelompok komunitas untuk bisa berbahasa Jepang, dengan cara belajar Bahasa Jepang. Selain mempelajari Bahasa Jepang, komunitas ini juga mempelajari kebudayaan Jepang lainnya seperti pakaian khas Jepang (Kimono) senjata-senjata tradisional Jepang bahkan sampai kisah-kisah tradisionalnya (Kisah samurai/ronin)

Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengedukasi serta menambah wawasan anggota komunitas akan kebudayaan-kebudayaan asing yang mungkin tidak akan di dapatkan di luar komunitas ini.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan, maka kesimpulan dari penelitian “Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram Pada Komunitas *Anime Lovers Land* Medan” antara lain adalah sebagai berikut :

1. Perilaku anggota komunitas yang memperlihatkan simbol-simbol komunitas *Anime Lovers Land* Medan, diantaranya adalah membagikan informasi mengenai *event cosplay* di Kota Medan, Perkembangan episode-episode *anime*, serta beberapa postingan mengenai aktivitas yang menampilkan kebudayaan-kebudayaan dan tempat-tempat bersejarah di Jepang, mereka memposting informasi ini melalui *Feed, Reels, Story* dan sorotan akun Instagram komunitas. Selain itu adapun baju atau pakaian yang di kenakan umumnya memiliki unsur-unsur *anime*, seperti baju atau jaket yang memiliki gambar *anime*, atau tulisan-tuisan Jepang, selain itu atribut dan *acesories* yang di kenakan umunya sama seperti yang di kenakan oleh karakter *anime*, seperti cincin, topi, ikat kepala, gantungan kunci, selain itu
2. Bentuk-bentuk infiltrasi budaya yang terjadi pada komunitas *Anime Lovers Land* Medan, di antaranya adalah perilaku yang memperlihatkan komunitas *Anime Lovers Land* Medan, Budaya yang diadopsi dari *anime* dan gaya hidup yang terinspirasi dari karakter *anime*. Hal ini terjadi di akibatkan dari tingkat kesukaan pada karakter tertentu pada *anime*, dan mulai di tirukan

dalam kehidupan nyata, adapun contoh perubahan budaya dan tingkah laku ini adalah bahasa yang di gunakan, mereka sering menyapa sesama anggota komunitas dengan memakai bahasa Jepang, selain bahasa, fashion dan *style* akan mulai berubah mengikuti karakter-karakter pada *anime*.

3. Adapun proses Infiltrasi budaya Jepang yang terjadi pada kelompok komunitas *Anime Lovers Land* Medan dimulai dari postingan akun resmi *anime* tersebut, lalu kembali di posting oleh komunitas *Anime Lovers Land* Medan melalui akun instagram komunitas mereka pada *reels* dan *story* instagram komunitas, setelah informasi di terima oleh para anggota komunitas maka mereka melakukan hal yang serupa pada akun media sosial masing-masing, untuk memberitahukan perkembangan terbaru mengenai *anime*. Namun informasi yang di posting tidaklah hanya seputaran *anime* saja, terkadang ada postingan yang berisikan tentang kebudayaan-kebudayaan dan tempat-tempat bersejarah di Jepang.

Komunitas *Anime Lovers Land* Medan merupakan kelompok pecinta *anime* yang memiliki keunikan dalam perubahan budaya dan tingkah laku, serta memiliki peran dalam mempopulerkan budaya-budaya Jepang seperti *anime* di Kota Medan. Komunitas ini memberikan wadah bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi dan belajar lebih dalam tentang *anime* dan budaya Jepang.

5.2. Saran

1. *Anime* sangat banyak menarik penggemar dalam masyarakat, pemerintah hendaknya memberikan pengawasan akan perkembangan hal ini, guna menghindari infiltrasi budaya yang akan berdampak negatif.
2. Hendaknya pemerintah memanfaatkan infiltrasi budaya ini untuk mendukung kreatifitas remaja dengan cara mendukung komunitas *anime* sebagai wadah untuk belajar mengenal kebudayaan-kebudayaan luar terkhususnya kebudayaan-kebudayaan Jepang
3. Tetap menjadi komunitas yang bergerak positif dalam menebarkan budaya positif serta menjadi wadah dan ajang kreatifitas bagi remaja dalam merealisasikan bakat serta pemikirannya
4. Jangan pernah melupakan kebudayaan lokal apabila sudah mempelajari dan mengetahui kebudayaan asing, dan jangan pernah malu untuk mengakui kebudayaan asal negeri sendiri.
5. Peneliti menyadari jika dalam penelitian masih banyak kekurangan. Kelemahan peneliti terletak pada kurangnya hal yang bisa di kaji oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Di harapkan akan ada penelitian selanjutnya yang lebih dalam tentang Infiltrasi Budaya Melalui Media Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, I. (2019). *ANIME DAN GAYA HIDUP MAHASISWA (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*.
- Ammaria, H. (2017). *Jurnal Peurawi Jurnal Peurawi*. 1(1), 1–19.
- Fahmy, A. (2020). Infiltrasi Pendidikan Agama dan Budaya di Indonesia: Perspektif Islam dan Barat. *Progresiva : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 74. <https://doi.org/10.22219/progresiva.v8i2.11036>
- Farhati, W. (2020). Jurnal Pendidikan Agama Islam Jurnal Permata Infiltrasi Dalam Penafsiran Al-QurAn. *Core.Ac.Uk*, 1, 129–145. <https://core.ac.uk/download/pdf/323992421.pdf>
- Harahap, Y., Ginting, R., & Khairani, L. (2021). Fenomena Keterbukaan Diri Selebgram Perempuan di Kota Medan Sebagai Cermin Budaya Populer di Media Sosial Instagram. *Perspektif*, 10(2), 754–762. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v10i2.5117>
- Hidayat, F. P., Hardiyanto, S., Lubis, F. H., & Adhani, A. (2023). Kemampuan Literasi Media Sebagai Upaya Mengantisipasi Cybercrime Pada Remaja Di Kota Medan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 13–25. <https://doi.org/10.30596/ji.v7i1.12904>
- Ife, Jim, 1946-, Tesoriero, F., Qudsy, S. Z., Manulang, S., Yakin, N., & Nursyahid, M. (2008). *Community development : alternatif pengembangan masyarakat di era globalisasi*. Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.65>
- Lubis, M. I. S. (2019). Komodifikasi Anime sebagai Budaya Populer Pada Komunitas Anime One Piece Di Kota Medan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 129–141. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i2.3351>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., Rohidi, T. R., & Mulyarto. (1992). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode metode baru*. Penerbit Universitas Indonesia (UI -Press).
- Mujahiddin, M., & Said, H. (2017). Model Penggunaan Media Sosial di Kalangan Pemuda. *Jurnal Interaksi*, 1(2), 142–155. <http://tekno.liputan6.com/>
- Nasrullah Rulli. (2017). *Media sosial : perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi / penulis, Dr. Rulli Nasrullah, M.Si. ; editor, Nunik Siti Nurbaya* (4th ed.). Bandung : Simbiosis Rekatama Media 2017 Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Nur Hasanah. (2017). *PERANAN KOMUNITAS HARAPAN DALAM*

MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA SEKOLAH DI KAWASAN PASAR JOHAR SEMARANG.

- Puspasari, E. Y., Program, E. E., & Malang, U. N. (2023). *Infiltrasi Budaya Pada Perilaku Ekonomi, Apakah Representasi Nation Threat ?* 16(1), 88–96.
- Putri, M. A. (2018). *Peran Komunitas Jalan-Jalan Edukasi dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Panti Asuhan di Kecamatan Way Halim Bandar Lampung.* 100.
- Reza, A. (2020). Peran anime “ slice of life ” dalam perubahan gaya hidup mahasiswa sastra jepang universitas sumatera utara. “*Peran Anime ‘ Slice of Life ’ Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara.*”
- Rukajat Ajat. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif = (Qualitatif research approach)* (1st ed.). Deepublish.
- Santoso, D. T. T., & Purwanti, E. (2013). *Pengaruh Faktor Budaya, Faktor Sosial, Faktor Pribadi, Dan Faktor Psikologis Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Dalam Memilih Produk Operator Seluler Indosat-M3 Di Kecamatan Pringapus Kab. Semarang.* 6(12), 112–129.
- Sarah, O. (2015). *Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sosial Islam (S.Sos.I).* 1–131.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* ALFABETA.

LAMPIRAN



Wawancara dengan Henokh Fabio



Wawancara dengan Lutfi Pospos



Wawancara dengan Arief Marzuki



Wawancara dengan Aldi



Wawancara dengan Ahmad Sajili



Wawancara dengan Fahreza Aulia



Wawancara Dengan Rahma Haryani



Dokumentasi pada saat *Event Anime*



Dokumentasi Bersama *Cosplayer*



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisp.umsu.ac.id>

fisp@umsu.ac.id

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

Nomor : 1276/KET/II.3.AU/UMSU-03/F/2023

Lampiran : --

Hal : **Mohon Diberikan izin
Penelitian Mahasiswa**

Medan, 01 Muharram 1445 H

18 Juli 2023 M

Kepada Yth : **Ketua Komunitas Anime Lovers Land Medan**
di-

Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Teriring salam semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan segala aktivitas yang telah direncanakan.

Untuk memperoleh data dalam penulisan skripsi, kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama mahasiswa : **RIO DARMA WIGUNA NADAPDAP**
N P M : 1903110106
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) / Tahun Akademik 2022/2023
Judul Skripsi : **INFILTRASI BUDAYA JEPANG MELALUI MEDIA SOSIAL
INSTAGRAM PADA KOMUNITAS ANIME LOVERS LAND
MEDAN**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya memberikan izin penelitian diucapkan terima kasih. Nashrun minallah, wassalamu 'alaikum wr. wb.



Cc : File.



Hal : *Balasan*

Kepada Yth:

Dekan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan hormat, sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor: 1276/KET/II.3.AU/UMSU-03/F/2023 Perihal izin penelitian, dengan ini kami sampaikan bahwasannya :

Nama : Rio Darma Wiguna Nadapdap
NPM : 1903110106
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) / Tahun Akademik 2022/2023

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di Komunitas Anime Lovers Land Medan dengan permasalahan dan judul :

**INFILTRASI BUDAYA JEPANG MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM PADA
KOMUNITAS ANIME LOVERS LAND MEDAN**

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Medan, 26 Juli 2023
Ketua Komunitas Anime Lovers Land Medan



Henokh Febio Hutagalung

12/ Juli 2023

PEDOMAN WAWANCARA FOLLOWERS INSTAGRAM ANIME
LOVERS LAND MEDAN

Judul Skripsi : Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram pada Komunitas Anime Lovers Land Medan
Nama Peneliti : Rio Darma Wiguna Nadapdap
Prodi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik
Tempat :
Waktu :

1. Identitas Informan

- a. Nama :
- b. Jenis Kelamin :
- c. Agama :
- d. Usia :
- e. Pendidikan :

2. Daftar Pertanyaan :

1. Seberapa lama Anda telah mengikuti akun instagram komunitas anime lovers land Medan dan perkembangannya ?
2. Bagaimana Anda pertama kali tertarik untuk mem-follow akun media sosial Instagram anime lovers land Medan?
3. Apa saja perilaku para anggota komunitas yang memperlihatkan simbol-simbol dari komunitas Anime Lovers land Medan ?
4. Menurut Anda, apakah terdapat infiltrasi budaya Jepang di dalam kelompok komunitas anime lovers land medan ? jika ada, apa saja bentuk-bentuk infiltrasi budaya Jepang yang terjadi pada komunitas Anime Lovers land Medan ?
5. Menurut Anda, Bagaimana Proses Infiltrasi budaya Jepang melalui media sosial Instagram pada komunitas Anime Lovers land Medan ?
6. Apakah Anda mengikuti akun-akun Instagram yang berfokus pada budaya Jepang (misalnya akun cosplay, akun anime) selain akun Instagram komunitas anime lovers land medan? Jika ya, mengapa Anda memilih untuk mengikuti akun-akun tersebut ?

7. Menurut Anda, apakah terdapat perubahan budaya dan tingkah laku yang terjadi kepada anggota kelompok komunitas anime lovers land medan? Jika ada perubahan budaya dan tingkah laku yang bagaimana ?
8. Mengapa anda memilih media sosial instagram untuk mempublish segala kegiatan dan informasi mengenai anime dan budaya Jepang ? padahal terdapat banyak media sosial selain instagram ?
9. Menurut Anda, budaya Jepang yang bagaimana yang paling di minati oleh para anggota kelompok komunitas anime lovers land ?
10. Menurut Anda, infiltrasi budaya yang terjadi pada kelompok komunitas Anda apakah dapat memberikan dampak yang positif ? atau memberikan dampak negatif ?
11. Menurut Anda, Apakah anime tergolong Sebagai budaya populer. ?

10e 12/04/2023

PEDOMAN WAWANCARA ANGGOTA KELOMPOK KOMUNITAS
ANIME LOVERS LAND MEDAN

Judul Skripsi : Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram pada
Komunitas Anime Lovers Land Medan
Nama Peneliti : Rio Darma Wiguna Nadapdap
Prodi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik
Tempat :
Waktu :

1. Identitas Informan

a. Nama :
b. Jenis Kelamin :
c. Agama :
d. Usia :
e. Pendidikan :

2. Daftar Pertanyaan :

1. Seberapa lama Anda telah menjadi anggota kelompok komunitas anime lovers land Medan?
2. Bagaimana Anda pertama kali tertarik untuk bergabung ke dalam kelompok komunitas anime lovers land Medan?
3. Bagaimana awal dari terbentuknya kelompok komunitas anime lovers land Medan?
4. Apa saja perilaku para anggota komunitas yang memperlihatkan simbol-simbol dari komunitas Anime Lovers land Medan ?
5. Menurut Anda, apakah terdapat infiltrasi budaya Jepang di dalam kelompok komunitas anime lovers land medan ? jika ada, apa saja bentuk-bentuk infiltrasi budaya Jepang yang terjadi pada komunitas Anime Lovers land Medan ?
6. Menurut Anda, Bagaimana Proses Infiltrasi budaya Jepang melalui media sosial Instagram pada komunitas Anime Lovers land Medan ?

7. Menurut Anda, apakah terdapat perubahan budaya dan tingkah laku yang terjadi kepada anggota kelompok komunitas anime lovers land medan? Jika ada perubahan budaya dan tingkah laku yang bagaimana ?
8. Apakah Anda menganggap media sosial Instagram sebagai sarana efektif untuk memperkenalkan dan mempromosikan budaya Jepang kepada masyarakat luas melalui komunitas Anime Lovers Land Medan?
9. Bagaimana pandangan Anda tentang dampak jangka panjang infiltrasi budaya Jepang melalui media sosial Instagram pada komunitas Anime Lovers Land Medan?
10. Menurut Anda, apa yang dapat dilakukan oleh komunitas Anime Lovers Land Medan dan pengelola media sosial Instagram untuk mempertahankan dan meningkatkan infiltrasi budaya Jepang yang positif?
11. Menurut Anda, Apakah anime tergolong budaya populer ?

SURAT PERMOHONAN PERGANTIAN JUDUL

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di Tempat.

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim

Assamu'alaikum Wr. Wb

Dengan Hormat, yang bertandatangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Rio Darma Wiguna Nadapdap

NPM : 1903110106

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Mengajukan Perubahan judul skripsi sebagai berikut :

Judul Lama : Infiltrasi Budaya Jepang Pada Komunitas *Anime Lovers* Medan

Judul Baru : Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram Pada Komunitas *Anime Lovers land* Medan

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesedian Bapak/ibu saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Medan, 15 Juni 2023

Mengetahui
Pembimbing

(Assoc. Prof. Dr. Leylia Khairani, M.Si)

Pemohon

(Rio Darma Wiguna Nadapdap)

Kepala Program Studi

Ilmu Komunikasi

(Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom.)



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Tel. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (0610) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> | fisip@umsu.ac.id | [f](#)umsumedan | [ig](#)umsumedan | [t](#)umsumedan | [v](#)umsumedan

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak/Ibu
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 04 April 2023

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Rio Darma Wiguna Nadapdap
N P M : 1903110106
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tabungan sks : 139,0 sks, IP Kumulatif 3,63

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Infiltrasi Budaya Jepang Pada Komunitas Anime Lovers Medan.	 4 April 2023
2	Dampak Menonton Anime Terkait Perubahan Budaya dan Tingkah Laku Pada Komunitas Anime Lovers Medan.	
3	Analisis strategi Komunikasi Pemasaran Radja Kelapa Dalam Meningkatkan Jumlah Konsumen di Helvetia Tengah.	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik / Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

129.19.311

Pemohon

(Rio Darma Wiguna Nadapdap)

Rekomendasi Ketua Program Studi :

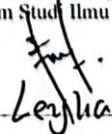
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tgl. 6 April2023

Ketua,


(Akhyar Anshori, S.Sos., M.P.kom
NIDN: 0127048401

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi Ilmu Komunikasi


(Dr. Lezha Khairani



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjwab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisp.umsu.ac.id> fisp@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**

Nomor : 616/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2023

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **06 April 2023**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **RIO DARMA WIGUNA NADAPDAP**
N P M : 1903110106AL
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2022/2023
Judul Skripsi : **INFILTRASI BUDAYA JEPANG MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM PADA KOMUNITAS ANIME LOVERS LAND MEDAN**

Pembimbing : **Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 129.19.311 tahun 2023.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 06 April 2024.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 20 Ramadhan 1444 H
11 April 2023 M

Dekan,


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila mendapat suri tu ager: stasukan nomor dan tanganyu

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisp.umsu.ac.id fisp@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-3

**PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 12 Juli 2023.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Rio Darma Wiguna Nadaradap
N P M : 1903110106
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor. 616/SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/2023 tanggal 06 April 2023 dengan judul sebagai berikut :

Infiltrasi Budaya Jepang Pada Komunitas Anime Lovers Medan

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan;
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Menyetujui :

Pembimbing

(Assoc. Prof. Dr. Deylia Khayati)

NIDN: 0175010504

Pemohon,

Rio

(Rio Darma Wiguna N)





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 963/JUND/II.3.AU/UMSU-03/F/2023

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Rabu, 14 Juni 2023
Waktu : 08.30 WIB s.d. selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2
Peminpin Seminar : AKHYAR ANSHORFI, S.Sos., M.I.Kom.



No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PENIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
31	RIO DARMA WIGUNA MADAPDAP	1903110106	CORRY NOVRI GAAP SIMAGA, S.Sos., M.A.	Asoc. Prof. Dr. LELYLA KHARANI, M.Si.	INFLUENSI BUDAYA JEPANG PADA KOMUNITAS ANIME LOVERS MEDAN
32	MEISY LILATI	1903110071	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom.	MODEL KOMUNIKASI MULTIKULTURAL SANTRI DALAM BERADAPTASI DI PONDOK PESANTREN DARUL ARAFAH RAYA LAU BAKERI KOTALIMBARU
33	PRIMA GARDANI SIREGAR	1903110107	Dr. IRWAN SYARI TIG. S.Sos., M.AP.	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom.	KOMUNIKASI ANTARBUDAYA SUKU BATAK SIMALUNGUN DAN MINANG DALAM TRADISI MAHROBAS DI SONDI RAYA KABUPATEN SIMALUNGUN
34	SALSA NABILA	1903110105	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORFI, S.Sos., M.I.Kom.	PROSES AKULTURASI MASYARAKAT MINANG PADA PERAWINAN ETNIS MINANG DAN ACEH DI KOTA BANDA ACEH
35	VIVI ARYANI PUTRI	1903110126	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS SEMIOTIKA DUNIA PROSTITUSI DALAM FILM GANGSBAI KHATAWADI



Medan, 23 Juni 2023
12 Juni 2023 M
1444 H
Drs. Arifin Palleh, S.Sos., M.S.P.
(Dr. Arifin Palleh, S.Sos., M.S.P.)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
 Bisa menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PTXU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 https://iislp.umsu.ac.id | iislp@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rio Dama Wiguna Madapdap
 N P M : 1903110106
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Judul Skripsi : Infiltrasi Budaya Jepang Melalui Media Sosial Instagram Pada Komunitas Anime Lovers Land Medan.

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Para Pembimbing
1.	04/04-2023	Diskusi Tentang Judul dan Masalah Yang Akan di Teliti.	2
2.	12/05-2023	Revisi Proposal Penelitian.	2
3.	29/05-2023	Revisi Proposal Penelitian.	2
4.	31/05-2023	ACC Proposal Penelitian.	2
5.	15/06-2023	Diskusi Hasil Seminar Proposal dan Revisi	2
6.	04/07-2023	Revisi BAB III dan Pedoman Wawancara.	2
7.	12/07-2023	Diskusi BAB IV dan ACC Pedoman Wawancara.	2
8.	14/08-2023	Revisi BAB IV dan Abstrak.	2
9.	21/08-2023	Revisi BAB VI dan BAB V	2
10.	24/08-2023	ACC Skripsi.	2

Medan, 24 Agustus.....2023.

Dekan,

 (Dr. Arief Saleh, S.Sos.,MSP.)
 NIDN: 0030017402

Ketua Program Studi,

 (Akhyar Anshori, S.Sos.,M.I.Kom)
 NIDN: 0127048401

Pembimbing,

 (Assoc. Prof. R. Syahid Khairani, M.Si)
 NIDN: 0125018504.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGLAN UJIAN SKRIPSI
Nomor : 1722/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2023

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 21 September 2023
Waktu : 08.00 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2



Sk-10



No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
1	MEISY LAILATI	1903110071	Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHARANI, M.SI	Dr. JUNAIDI, S.PdI, M.SI	H. TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	MODEL KOMUNIKASI MULTIKULTURAL SANTRI DALAM BERADAPTASI DI PONDOK PESANTREN DARUL ARAFAH RAYA LAU BAKERI KUTALIMBARU
2	RIO DARMA WIGUNA MADAPPAP	1903110106	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom	H. TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHARANI, M.SI	INFLUENSI BUDAYA JEPANG MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM PADA KOMUNITAS ANIME LOVERS LAND MEDAN
3	ISYRAQ QAWEM AHMAD	1903110092	Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHARANI, M.SI	H. TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom	PENGARUH TERAPAN MEDIA PERNYATAAN MEGAWATI TENTANG "IBU-BU BUAT APA MENGAJI" TERHADAP SIKAP MASYARAKAT KELURAHAN GLUGUR DARAT I
4	KHARINISA	1903110119	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom	Dr. JUNAIDI, S.PdI, M.SI	Dr. SIGIT HARDYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI PELATIH DAN ATLET CRICKET DALAM MEMBANGUN SOLIDARITAS DAN PRESTASI TIM
5	LUTFI BASIT NAIPOSPOS	1903110078	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	FAZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. JUNAIDI, S.PdI, M.SI	ETIKA KOMUNIKASI DALAM PERGAULAN MAHASISWA INDEKOS DI KELURAHAN SIDOREJO HILIR KOTA MEDAN

Notulis Sidang :

1.

Ditetapkan oleh :

a.n. Rektor
Prof. Dr. SMOHAMMAD TARIFIN, SH, M. Hum



Ketua

DR. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.



Sekretaris

DR. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom



Medan, 02 Rabul Awwal 1445 H

18 September 2023 M

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data pribadi

Nama : Rio Darma Wiguna Nadapdap

Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 24 Maret 2002

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Pendidikan Terakhir : SMA NEGERI 12 MEDAN

Alamat : Jalan Pembangunan Gg. Rukun No. 5 Helvetia

E.mail : riod2919@gmail.com