

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA PENGGEMAR ANIME
JUJUTSU KAISEN DI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI,
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK,
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

CINDY EKKLESIA MANALU

208530150



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

MEDAN

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/1/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)30/1/25

KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA PENGGEMAR ANIME
JUJUTSU KAISEN DI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Medan Area

OLEH :

CINDY EKKLESIA MANALU

208530150

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/1/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)30/1/25

LEMBAR PENGESAHAN


Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime Jujutsu
Kaisen di Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan
Ilmu Politik Universitas Medan Area

Nama : Cindy Ekklesia Manalu

Npm : 208530150


Prodi : Ilmu Komunikasi

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing


Agung Suharyanto, S.Sn, M.Si

Pembimbing


Dr. Walid Musthafa S. S. Sos., M.I.P
Dekan


Dr. Taufik Wal Hidayat, S. Sos. M.Ap
Ka Prodi

Tanggal Lulus : 26 Agustus 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang telah saya susun ini sebagai syarat untuk memperoleh sarjana yang merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu di dalam penulisan skripsi ini yang telah saya kutip dari hasil karya orang lain telah saya tuliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan juga etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan juga sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, dan apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat di dalam skripsi ini.

Medan, 26 Agustus 2024



Cindy Ekklesia Manalu

208530150

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR/SKRIPSI/ TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Civitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	Cindy Ekklesia Manalu
Npm	,208530150
Program Studi	Ilmu Komunikasi
Fakultas	Ilmu Sosial & Ilmu Politik

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area hak bebas Non-eksklusif (*Non-eksklusif Royalti Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **"Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime Jujutsu Kaisen Di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area"**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan) Dengan hak bebas royalti Non-eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihkan media, formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*Data Base*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/ skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian Hal ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 26 Agustus 2024



Cindy Ekklesia Manalu

ABSTRAK

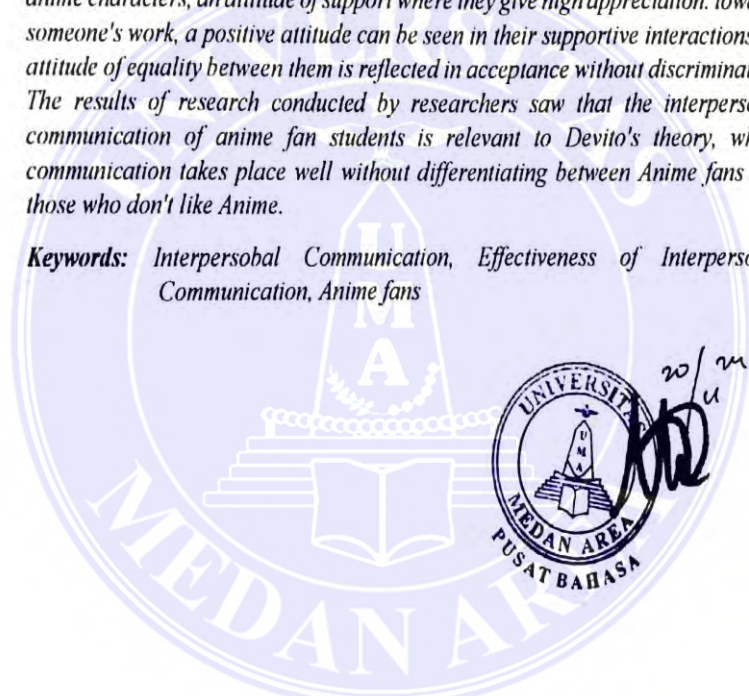
Komunikasi Interpersonal merupakan bentuk interaksi di antara dua orang yang dilakukan secara *Face to face*. Pada masa ini banyak orang yang merasa bahwa penggemar *Anime* itu orangnya pendiam atau tidak mau berinteraksi, sehingga penelitian ini ingin membahas tentang bagaimana Komunikasi Interpersonal Mahasiswa penggemar *Anime* di jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan pendekatan Deskriptif. Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara, observasi, dan juga dokumentasi. Penelitian ini menggunakan Teori Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Menurut Devito (1997: 259-264) yaitu Sikap keterbukaan terlihat dari bagaimana mereka saling menerima pendapat dan bercerita, Sikap Empati mereka terwujud ketika berbagi cerita tentang karakter favorit anime, Sikap Mendukung yang dimana mereka memberikan apresiasi tinggi terhadap karya seseorang, Sikap Positif terlihat dalam interaksi mereka yang penuh dukungan, Sikap Kesetaraan di antara mereka tercermin dalam penerimaan tanpa diskriminasi. Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti melihat bahwa Komunikasi Interpersonal mahasiswa penggemar *Anime* ini telah relevan dengan teori Devito, yang dimana komunikasi berlangsung dengan baik tanpa membedakan diantara penggemar *Anime* dengan yang tidak menggemari *Anime*.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Efektivitas Komunikasi Interpersonal, Penggemar *Anime*,

ABSTRACT

Interpersonal communication is a form of interaction between two people that is carried out face to face. At this time, many people feel that Anime fans are quiet people or don't want to interact, so this research wants to discuss how the Interpersonal Communication of Anime fan students in the Department of Communication Sciences, Faculty of Social and Political Sciences, Medan Area University is. This research used a qualitative method with a descriptive approach. The data collection technique in this research was by conducting interviews, observation and documentation. This research used the Theory of Effectiveness of Interpersonal Communication according to Devito (1997: 259-264), namely an attitude of openness seen from how they accept each other's opinions and tell stories, their attitude of empathy is manifested when sharing stories about favorite anime characters, an attitude of support where they give high appreciation. towards someone's work, a positive attitude can be seen in their supportive interactions, an attitude of equality between them is reflected in acceptance without discrimination. The results of research conducted by researchers saw that the interpersonal communication of anime fan students is relevant to Devito's theory, where communication takes place well without differentiating between Anime fans and those who don't like Anime.

Keywords: *Interpersobal Communication, Effectiveness of Interpersonal Communication, Anime fans*



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya, serta kasih karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini dengan baik. Adapun judul penelitian saya adalah “Pola Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime Jujutsu Kaisen Di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area”. Penulisan ini disusun untuk dapat memenuhi syarat kelulusan pada perguruan tinggi serta syarat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.

Di penulisan ini penulis menyadari bahwa masih jauh dari kata kesempurnaa. Penulis mengharapkan dengan adanya penulisan ini setidaknya dapat membantu penelitian lain yang terkait dengan Anime. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Walid Musthafa Sembiring, S. Sos, MIP., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
2. Bapak Dr. Selamat Riadi, S.E, M.Ikom, selaku Wakil Dekan Bidang Penjamin Mutu Akademik Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Dr. Taufik Wal Hidayat, S. Sos. MAP, Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
4. Bapak Agung Suharyanto, S.Sn, M.Si, selaku Dosen Pembimbing saya yang telah banyak membantu saya di dalam penulisan ini, hingga selesai.

5. Ibu Agnita Yolanda, B.Comm, M.Sc, selaku sekretaris pada saat saya seminar proposal, seminar hasil dan juga siding skripsi.
6. Kepada keluarga besar saya Ayah J.Manalu dan Ibu M.Marbun dan beserta adik-adik saya yang telah mendoakan dan menyemangati saya selama pengerjaan skripsi ini.
7. Seluruh keluarga penulis yang selalu menyemangati penulis, yang ada di sisi penulis dan juga yang di luar kota.
8. Kepada teman-teman dari kelas A1 Angkatan 2020. Dan juga kepada Firsca Julianti Sibarani, Novry Tasya Hutagaol, dan Emma Nova Talana yang terus berjuang bersama di dalam mengerjakan skripsi masing- masing, serta saling membantu dan mendukung satu sama lain, semoga kedepannya kita berempat sukses meraih impiannya.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penullis harapkan demi kesempurnaan proposal penelitian ini. Penulis berharap agar proposal ini dapat bermanfaat dengan baik, akhir kata penulis ucapkan Terima Kasih.

Medan, 26 Agustus 2024

Cindy Ekklesia Manalu

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABTRACK.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	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
1.4.3 Secara Akademis.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Komunikasi Interpersonal.....	8
2.2 Komunikasi Massa.....	12
2.3 Film.....	14
2.4 <i>Anime Jujutsu Kaisen</i>	16
2.5 Penelitian Terdahulu.....	18
2.6 Kerangka Berpikir.....	20
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
3.2.1. Lokasi Penelitian.....	23
3.2.2 Waktu Penelitian.....	23
3.3. Sumber Data.....	23

3.4. Teknik Pengumpulan Data	25
3.5. Teknis Analisis Data.....	27
3.6. Teknik Keabsahan Data.....	29
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.1.1. Gambaran Umum Universitas Medan Area.....	32
4.1.1.2. Visi dan Misi Universitas Medan Area	36
4.1.1.3. Srtuktur Organisasi Universitas Medan Area.....	36
4.1.2 Deskripsi Informan	38
4.2 Hasil Penelitian.....	42
4.3 Pembahasan.....	59
4.3.1 Komunikasi Interpersonal Mahasiswa penggemar Anime Jujutsu Kaisen di Universitas Medan Area.....	59
4.3.2 Analisis Efektivitas Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar <i>Anime</i> di Universitas Medan Area.....	62
BAB V	68
KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir	21
Tabel 3.1 Tabel Waktu Penelitian	23
Table 3.2 Daftar Nama Informan Penelitian	24
Tabel 4.1 Struktur Organisasi universitas Medan Area	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Universitas Medan Area	32
Gambar 4. 2 Logo Universitas Medan Area	34
Gambar 4. 3 Struktur Organisasi Universitas Medan Area	36



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju pada saat ini, membuat banyaknya siaran televisi maupun *web/* aplikasi yang dapat membuat seseorang lebih mudah di dalam menentukan atau mencari jenis-jenis hiburan tayangan yang menarik. Seperti pada saat ini sudah banyak orang maupun kalangan yang menyukai tayangan Animasi dari Jepang atau biasanya disebut dengan *Anime*.

Pada masa ini Indonesia telah diperkenalkan dengan berbagai budaya-budaya populer dari luar negeri seperti dari Negara Barat, Negara Eropa, serta Asia yang dimana salah satu negara tersebut adalah Negara Jepang. Meningkatnya popularitas Jepang ini diperkenalkan dengan adanya penayangan *Anime*, munculnya berbagai manga di segala situs aplikasi maupun web, adanya acara *event, cosplay*, dan juga *J-pop*.

Fenomena meningkatnya popularitas *Anime* ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti karakter- karakter yang dibuat semenarik mungkin, isi cerita yang beragam, berbagai genre film, dan juga suasana atau situasi cerita yang dapat menarik emosional seseorang, yang dimana cerita *Anime* tersebut diambil dari isi cerita sebuah *Manga*. Salah satu *Anime* yang sedang populer pada saat ini adalah *Anime Jujutsu Kaisen* yang ditulis dan diilustrasikan oleh Gege Akutami dan diproduksi oleh Mappa Studio.

Anime Jujutsu Kaisen ini disukai oleh mahasiswa Universitas Medan Area jurusan Ilmu Komunikasi dikarenakan banyaknya kareakter-karakter yang menarik

dan juga memiliki begitu banyak genre seperti petualangan, supranatural, action dan masih banyak lagi, sehingga banyak di gemari oleh mahasiswa. Seperti Nanda Kesuma yaitu mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area yang menyukai *Anime* Jujutsu Kaisen dikarenakan menyukai Genrenya, karakter dan alur ceritanya yang bertema action dan supranatural. Ada juga di karenakan membaca Manganya atau dari komiknya.

Anime Jujutsu Kaisen ini menceritakan tentang Yuji Itadori yang seorang siswa SMA yang dimana dia jadi terikut untuk membasmi kutuka-kutukan jahat, hal tersebut terjadi dikarenakan dia memakan jari dari Ryoumen Sukuna (raja kutukan) dan untuk membebaskan dirinya dari kematian yang akan diterima karena banyak anggota Jujutsu takut bahwa sukuna mendapatkan tubuh baru dan karena tubuh itadori dapat menahan sukuna, dia menerima tugas untuk mengumpulkan jari sukuna yang lainnya. *Anime* ini lebih bercerita ke supranatural yang dimana orang-orang terpilih yang mempunyai kekuatan kutukan ataupun ilmu untuk membasmi kutukan akan membunuh kutukan yang jahat yaitu Kenjaku, yang di mana dia berniat untuk mengembalikan ke masa era keemasan Penyihir Jujutsu dan membuat semua orang menjadi Penyihir Jujutsu (pengendali kutukan), kutukan itu sendiri muncul dari setiap perasaan negative/emosi negatif dari seseorang.

Istilah dari penggemar tayangan *Anime* atau budaya populer jepang disebut sebagai *Wibu* atau *Otaku*. *Wibu* adalah kata atau istilah yang biasa digunakan untuk julukan kepada seseorang yang sangat menyukai budaya Jepang. Namun, tingkat kesukaannya melebihi batas wajar, bahkan terkesan terobsesi dengan budaya Jepang. Umumnya *wibu* adalah orang-orang yang bukan berkewarganegaraan Jepang. *Otaku* adalah nama untuk orang-orang yang menyukai kebudayaan Jepang

secara spesifik. Seperti anime, kartun, musik, dan lain-lain. Akan tetapi, letak perbedaan diantara keduanya adalah otaku menggunakan kesenangannya itu sebagai hobi atau pasionnya (Rifda Arum, 2023)

Wibu sendiri memiliki kecenderungan untuk tidak terlalu akrab dengan lingkungan sekeliling yang dimana mereka memiliki sikap tertutup, serta jarang untuk berbagi perasaan dengan temannya dikarenakan komunikasi yang berlangsung dengan seseorang yang tidak menyukai *Anime* dirasa kurang menarik. *Anime* juga mempengaruhi gaya hidup mahasiswa dalam beraktifitas, belajar, berpakaian, belajar, berbicara dan bersosialisasi, *Anime* juga mempengaruhi pandangan mahasiswa terhadap didalam hubungan pertemanan, lingkungan social, kriteria pasangan, dan juga Bahasa Jepang. (Nurdin et al., 2023).

Dan biasanya seseorang yang menggemari *Anime* lebih memfokuskan dirinya terhadap kesenangan dirinya yaitu dengan menghabiskan waktu untuk menonton tayangan *Anime*, membaca *Manga*. Salah satu mahasiswa penggemar *Anime* di kampus, adalah Justin Bryan merupakan seseorang yang senang berkumpul dengan sesama penggemar *Anime* di kampus, biasanya mereka akan berkumpul bersama dengan teman lainnya sewaktu istirahat maupun ketika jadwal kosong di kampus untuk sekedar bertukar pikiran maupun untuk bermain game bersama di dalam kelas maupun di kantin kampus, dan mahasiswa ini merupakan salah satu mahasiswa yang suka untuk mengoleksi barang-barang atau *Action Figure* untuk dikoleksi demi kesenangan dirinya terhadap karakter yang disukai.

Dari begitu banyaknya *genre Anime* ini, ada yang dapat memberikan pengaruh atau dampak terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Mahasiswa mau itu dampak positif dan dampak negatif, yang dimana sisi positifnya adalah dapat

memberikan hiburan bagi penonton, dapat juga untuk sebagai penambah wawasan contohnya *Anime Dr. Stone, cells At Work* dan masih banyak lagi. Dan dampak negatifnya adalah tayangan yang bersifat aksi, yang dimana seseorang menirukan suatu tindakan kekerasan melalui karakter favoritnya, yang dapat membuat seseorang overthinking di berbagai hal, menggunakan waktu belajar dan istirahat untuk menonton, memiliki kebiasaan berbicara kasar menggunakan bahasa Jepang (Jannah, 2022).

Dari banyaknya kalangan yang menyukai *Anime* ini maka semakin bertambahlah terbentuknya sebuah komunitas-komunitas penyuka tayangan *Anime*, contohnya adalah seperti komunitas penggemar anime yang berada di daerah Yogyakarta, seperti ATSUKE, Yojico, Anoman (Nugroho & Hendrastomo, 2017).

Dimana komunitas ini berisikan orang-orang yang menggemari sebuah karakter *Anime* ataupun tayangan filmnya. Seperti Tamiya Ramadhani mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi mahasiswa Universitas Medan Area yang dimana mengikuti sebuah Grup yang bernama "ANIME LOVERS" di grup ini membahas tentang updatnya *Anime* baru ataupun membahas tentang kelanjutan episode terbaru sebuah *Anime*.

Pengertian komunitas dalam pengertian sempit yang dimana istilah ini adalah kumpulan orang dalam satu wilayah geografis. dapat di anggap sebagai kumpulan orang dengan struktur social tertentu (Sobur Alex, 2014).

Melihat banyaknya perilaku kecanduan menonton *Anime* pada seorang Wibu, seringkali mengakibatkan peningkatan imajinasi dan penutupan diri. Tentunya seorang wibu yang berada di Universitas Medan Area juga merasa kurang percaya diri di dalam bergaul dengan teman sekelas maupun orang asing, hal ini

terjadi dikarenakan beberapa mahasiswa seperti Tamiya Ramadhani menerima sebuah julukan aneh atau tanggapan buruk tentang seseorang yang menyukai *Anime* di dalam lingkungan kelasnya, seperti adanya penyebutan “alah tontonan kartun”, “Wibu” ataupun istilah “Bau Bawang”. Yang dimana penyebutan ini terjadi dikarenakan adanya perbedaan kegemaran seperti sekarang terdiri dari banyaknya penggemar “Drakor”, “K-Pop”, “Dracin” dll.

Bagi sebagian besar penggemar Anime, menonton tayangan tersebut merupakan kegiatan rutin yang dilakukan untuk mengisi waktu luang. Beberapa mahasiswa Universitas Medan Area bahkan mungkin menghabiskan satu hari penuh atau bahkan lebih untuk menyelesaikan satu tayangan Anime. Dampak dari kebiasaan ini adalah menyebabkan seseorang kurang aktif dalam berinteraksi sosial. Mereka cenderung menghabiskan waktu untuk menonton Anime atau membaca manga, sehingga interaksi dengan sesama terbatas hanya pada yang diperlukan. Hal ini juga dapat mengakibatkan kurangnya jumlah teman dalam lingkungan sekitar, baik di kampus maupun di lingkungan sosial lainnya.

Beberapa mahasiswa Ilmu Komunikasi yang ada di Universitas Medan Area ini terkadang sering juga untuk berkumpul di dalam kelas maupun dikantin, mereka akan saling membahas seputar *Anime* ketika di jam istirahat maupun di jam kosong. Mereka membahas tentang *Anime* yang baru ditonton ataupun manga yang baru di baca, serta alur cerita, mereka akan saling berbicara tentang karakter-karakter favorit mereka di beberapa *Anime* yang pernah mereka lihat. Biasanya seorang *Wibu* juga pasti memiliki bakat masing – masing, seperti pintar di dalam menggambar dari karakter favoritnya dan juga bermain game bersama yang bertemakan *Anime* salah satunya adalah *Naruto Ultimate Ninja Storm*.

Seperti Komunikasi Interpersonal menurut Devito adalah pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok kecil orang dengan efek dan umpan balik yang langsung (Roudhonah. A, 2019).

Berdasarkan hal ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Komunikasi Interpersonal pada mahasiswa yang menggemari *Anime*. Kehidupan sosial yang sehat sangatlah penting bagi perkembangan seseorang, dan komunikasi interpersonal memegang peran penting dalam menjalin hubungan yang baik antar sesama dan meningkatkan kualitas kehidupan sosial mereka di berbagai lingkungan. Dengan memahami bagaimana perilaku menonton *Anime* mempengaruhi kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga tentang pentingnya mengelola waktu dan minat secara seimbang demi kehidupan sosial yang memuaskan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana Komunikasi Interpersonal pada mahasiswa penggemar Anime “Jujutsu Kaisen” di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Medan Area?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Komunikasi Interpersonal pada mahasiswa penggemar Anime “Jujutsu Kaisen” di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik, Universitas Medan Area.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam memahami dinamika komunikasi interpersonal di kalangan penggemar tayangan anime. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperluas wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan teori komunikasi interpersonal, dengan memberikan wawasan baru tentang interaksi sosial dan pola komunikasi di antara penggemar anime.

1.4.2 Secara Praktis

Penelitian ini dapat memberikan informasi bagi beberapa orang, dan bagi para pembaca termasuk mahasiswa, di harapkan agar penelitian ini dapat memberikan pengertian serta pemahaman tentang dampak positif maupun negatif bagi para pembaca serta pola komunikasi interpersonal yang terjadi diantara penggemar tayangan *Anime*.

1.4.3 Secara Akademis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak orang yang dimana penelitian ini bisa sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang dimana memiliki konsep dan dasar penelitian yang sama, yaitu mengenai komunikasi interpersonal mahasiswa pengemar Anime.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal ini adalah Komunikasi yang dilakukan secara *face to face* maupun melalui telepon. Komunikasi antarpribadi (Interpersonal) ini adalah sebuah proses pertukaran pesan atau makna yang terjadi di antara orang-orang yang berkomunikasi. Komunikasi antarpribadi juga merupakan sebuah pertukaran pesan, yang dimana seseorang akan menyampaikan pesan dan seseorang yang lainnya akan menerima pesan tersebut dan ini dapat dilakukan secara timbal balik. Sedangkan makna, adalah sebuah pesan yang dipertukarkan di dalam berlangsungnya proses komunikasi tersebut dan terjadilah kesamaan di dalam pemahaman yang ada di antara orang-orang yang sedang berkomunikasi.

Sedangkan Sasa Djuarsa menerangkan definisi komunikasi antarpribadi ini di dalam tiga perspektif (Roudhonah, A, 2019), yaitu :

1. Perspektif Komponensial

Yaitu melihat Komunikasi Antarpribadi dari komponen-komponennya. Dari perspektif ini, komunikasi antarpribadi merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan di antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang, dengan berbagai efek dan umpan balik (*feed back*). Komponen-komponen tersebut harus di jelaskan sebagai bagian-bagian yang terintegrasi dalam tindakan komunikasi antarpribadi. Di antara komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Penerima dan pengirim. Komunikasi antarpribadi paling tidak melibatkan dua orang. Setiap orang yang terlibat di dalam komunikasi antarpribadi tersebut

memformulasikan dan mengirim pesan (fungsi pengirim) dan juga sekaligus menerima dan memahami pesan (fungsi penerima). istilah pengirim dan penerima ini digunakan untuk menekan bahwa fungsi pengirim dan penerima ini dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi. Hal ini menyatakan bahwa *pertama*, proses komunikasi antarpribadi tidak dapat terjadi pada diri sendiri. *Kedua*, komunikasi antarpribadi berkaitan dengan manusia, bukan dengan hewan, mesin, gambar dan lain-lainnya. *Ketiga*, komunikasi antarpribadi terjadi di antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang.

- b. *Encoding* dan *Decoding*. Ini merupakan tindakan menghasillkan pesan. Artinya, pesan-pesan yang akan di sampaikan di "kode" atau diformulasikan terlebih dahulu dengan menggunakan kata-kata, simbol, dan sebagainya. Sebaliknya, tindakan untuk menginterpretasikan dan memahami pesan-pesan yang diterima disebut dengan *encoding*. Dalam komunikasi antarpribadi karena pengirim sekaligus juga bertindak sebagai penerima maka fungsi *encoding* dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi.
- c. Pesan-pesan, yakni pesan-pesan dalam komunikasi antarpribadi bisa berbentuk verbal(seperti kata-kata) atau non-verbal(gerakan, simbol) atau gabungan antar keduanya.
- d. Saluran, ini merupakan alat yang menghubungkan pengirim dan penerima pesan. Lazimnya para pelaku bertemu secara tatp muka.
- e. Gangguan, ini merupakan hambatan yang sering kali terjadinya pesan-pesan yang dikirim berbeda dengan pesan-pesan yang di terima. Hal ini disebabkan

adanya gangguan pada saat terjadinya komunikasi. Gangguan tersebut bisa berupa fisik, psikologis atau gangguan semantik.

- f. Umpan balik, ini merupakan unsur yang sangat penting dalam proses komunikasi antarpribadi karena pengirim atau penerima secara terus-menerus dan bergantian membarikan umpan balik dalam berbagai cara, baik secara verbal maupun non-verbal.
- g. Akibat, proses komunikasi selalu mempunyai berbagai akibat, baik pada salah satu pelaku atau keduanya. Akibat yang terjadi bisa merupakan akibat negatif maupun akibat positif.

2. Perspektif Pengembangan

Perspektif pengembangan yaitu melihat komunikasi antarpribadi dari proses pengembangannya. Dari perspektif ini, komunikasi antarpribadi adalah “suatu proses yang berkembang, yaitu dari yang bersifat impersonal meningkat menjadi interpersonal atau intim”. Artinya, ada peningkatan hubungan di antara para pelaku komunikasi. Sebagai contoh biasanya pembicaraan pada pertemuan awalnya dari yang bersifat umum, seperti menanyakan umur, tempat tinggal, pendidikan, asal daerah dan lain-lain. Selain itu interaksi semacam itu di tentukan oleh norma-norma sosial yang ada di dalam masyarakat. Situasi seperti ini masih bersifat impersonal. Suatu proses komunikasi dikatakan bersifat interpersonal bila berdasarkan hal-hal berikut:

- a. Data psikologis, artinya di dalam komunikasi antarpribadi seseorang memprediksikan orang lain menurut ciri-ciri khas atau hal-hal spesifik dari orang tersebut. Sedangkan dalam interaksi impersonal seseorang memandang orang lain menurut data kultural dan sosiologis. Contohnya, pak Hadi akan

menanggapi Via sebagaimana pak Hadi menanggapi mahasiswa lain pada umumnya. Hubungan akan menjadi dan lebih interpersonal bila pak Hadi dan Via mulai saling memberikan tanggapan bukan sebagai anggota kelompok, tetapi dilihat sebagai perorangan , masing-masing berinteraksi berdasarkan pada keunikan orang tersebut.

- b. Pengetahuan yang dimiliki, dalam situasi antarpribadi kita tidak hanya dapat memprediksikan bagaimana seseorang akan bertindak, tetapi juga dapat menjelaskan perilaku orang tersebut. Misalnya, dalam hubungan impersonal, pak guru mengetahui bahwa setiap hari senin Adi terlambat 10 menit. Disini pak guru sudah dapat memprediksikan perilaku Adi. Akan tetapi, dalam hubungan interpersonal, pak guru tidak hanya dapat memprediksi perilaku, tetapi juga dapat memberikan penjelasan-penjelasan tentang perilaku-perilaku orang lain: contohnya mengapa Adi terlambat
- c. Aturan-aturan yang ditentukan sendiri oleh para pelaku komunikasi, dalam situasi impersonal aturan-aturan perilaku interaksi ditentukan oleh norma-norma sosial. Tetapi dalam situasi interaksi norma-norma sosial tidak penting bagi interaksi mereka. Artinya, orang-orang yang terlibat dalam interaksi membuat aturan-aturan sendiri yang disepakati bersama. Seperti hubungan antara dosen dan mahasiswanya, dalam impersonal mahasiswa harus ada jarak dengan dosennya dan harus menghormati, namun, ketika terjadi interaksi interpersonal maka aturan-aturannya bisa di buat sendiri dan disepakati bersama.

3. Perspektif Relasional

Perspektif relasional yaitu melihat komunikasi antarpribadi dari hubungannya. Dari perspektif ini , komunikais antarpribadi, yakni komunikasi yang

terjadi di antara dua orang yang memiliki hubungan yang terlihat jelas di antara mereka. Sebagai contohnya: komunikasi antara guru dan muridnya, kakak dan adiknya, sepasang kekasihnya dan lain-lain.

Di dalam penelitian ini menggunakan Teori Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Menurut Devito (1997: 259-264) efektivitas komunikasi antar pribadi dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*emphaty*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*) (Annisa, 2014).

- a. Keterbukaan adalah sikap dapat menerima pendapat atau masukan dari orang lain, serta berkenan menyampaikan informasi kepada orang lain.
- b. Empati adalah sikap seseorang yang dapat memahami dan merasakan suatu keadaan orang lain, Orang yang memiliki empati mampu memahami motivasi pengalaman orang lain, perasaan dan sikap orang lain.
- c. Sikap mendukung adalah Masing-masing pihak yang berkomunikasi yang memiliki komitmen untuk saling mendukung agar terlaksananya suatu interaksi secara terbuka.
- d. Sikap positif adalah sikap ketika dalam berkomunikasi dapat ditujukan melalui suatu perilaku ataupun tindakan.
- e. Kesetaraan adalah kedua belah pihak sama sama bernilai dan berharga. Kedua belah pihak yang melakukan komunikasi sama-sama saling menghargai dan saling memerlukan.

2.2 Komunikasi Massa

Menurut Jay Black dan Frederick C. Whitney (1988) disebutkan, “*Mass Communication is a process whereby mass-produced message are transmitted to*

large, anonymous, and heterogeneous masses of receivers (Komunikasi Massa adalah sebuah prose di mana pesan-pesan yang diproduksi secara massal/ tidak sedikit itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonym, dan heterogen) (Nurudin, 2007).

Definisi di atas menjelaskan bahwa komunikasi massa ialah proses penyampaian pesan komunikasi dengan menggunakan media massa yang meliputi media sosial, surat kabar, televisi, dan radio yang dimana pesan atau informasi yang dikirimkan ditujukan kepada banyak orang.

Adapun model-model komunikasi massa (Roudhonah. A, 2019), adalah sebagai berikut :

- 1) Model Jarum Hipodermik adalah dalam hubungannya dengan komunikasi massa ialah bahwa media massa menimbulkan efek yang kuat, terarah, segera dan langsung terhadap massa komunikan.
- 2) Model Komunikasi Dua Tahap menyatakan bahwa ide-ide sering kali datang dari radio, surat kabar atau TV yang ditangkap oleh pemuka pendapat (masyarakat) dan dari mereka kemudian disampaikan kepada penduduk yang kurang giat.
- 3) Model Komunikasi Satu Tahap menyatakan bahwa saluran media massa berkomunikasi langsung dengan massa komunikan tanpa berlalunya suatu pesan melalui pemuka pendapat, tetapi pesan tersebut tidak mencapai semua komunikan dan tidak menimbulkan efek yang sama pada setiap komunikan
- 4) Model Komunikasi Tahap Ganda yang dimana hal ini menggabungkan seluruh dari model yang terdapat di atas, yang ditujukan untuk fungsi penyebaran secara berurutan yang terjadi pada kebanyakan situasi komunikasi.

Penyebaran informasi melalui media massa seperti Surat kabar, Tv, Radio dan film telah membentuk pengetahuan dan pendapat manusia mengenai berbagai peristiwa atau hal yang menyangkut kehidupannya. Konsep komunikasi massa itu sendiri pada satu sisi mengandung pengertian suatu proses di mana organisasi media memproduksi dan menyebarkan pesan kepada public secara luas dan pada sisi lain merupakan proses di mana pesan tersebut di cari, digunakan dan dikonsumsi oleh audiens (Roudhonah. A, 2019)

2.3 Film

Film adalah hasil seni yang terdiri dari lukisan dan tulisan dan di gerakan secara mekanis. Maksudnya adalah film yang tampak oleh penonton- penonton di gedung bioskop itu adalah berbentuk gambar-gambar yang terbuat dari Celluloid yang transparan dalam jumlah yang banyak, yang apabila digerakan melalui cahaya yang kuat akan tampak pada layar, seperti gambar hidup (Roudhonah. A, 2019).

Adapun unsur unsur Film menurut (Riadi, 2021), adalah sebagai berikut:

- a) Produser adalah unsur paling utama di dalam pembuatan film, karena produserlah yang mempersiapkan dana, ide, ataupun gagasan yang digunakan dalam memproduksi film tersebut. Serta harus menyediakan naskah dan hal-hal lainnya di dalam pembuatan film.
- b) Sutradara adalah seseorang yang bertanggung jawab di dalam dana dan juga property lainnya. Di dalam pembuatan film, sutradara bertugas untuk mengarahkan seluruh alur dan juga proses pemindahan suatu cerita ataupun informasi dari naskah scenario ke dalam aktivitas produksi.

- c) Penulis Skenario adalah merupakan seorang yang akan menuliskan naskah cerita di dalam film yang kemudian akan digunakan sutradara di dalam pembuatan sebuah film
- d) Penata Kamera (cameramen) adalah seseorang yang bertanggung jawab di dalam mengambil gambar-gambar yang direkam di kamera yang dapat membuat cerita menarik, mempesona dan menyentuh emosi penonton.
- e) Penata Artistik adalah seseorang yang bertugas untuk menampilkan cita rasa artistic pada sebuah film yang diproduksi, dan juga menyediakan sejumlah sarana seperti lingkungan kejadian, tata rias, tata pakaian, perlengkapan-perengkapan yang akan digunakan para pemeran film.
- f) Penata Musik adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam pengisian suara, menguasai music yang memiliki kemampuan atau kepekaan dalam mencerna cerita atau pesan yang disampaikan dalam film.
- g) Editor adalah seseorang yang bertugas untuk mengedit gambar demi gambar di dalam pembuatan film.
- h) Pengisi dan Penata Suara adalah seseorang yang bertugas untuk mengisi suara pemeran atau pemain film. Penata suara adalah pihak yang bertanggung jawab di dalam baik atau tidaknya suara yang terekam di dalam sebuah film.
- i) Bintang Film adalah aktris ataupun actor yang berperan di dalam sebuah film yang memerankan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita film tersebut.

Film, termasuk anime seperti "Jujutsu Kaisen", dirancang untuk menghibur penonton dari berbagai latar belakang, termasuk mahasiswa dari Universitas Medan Area, terutama yang mengambil program studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Anime ini merupakan contoh bagaimana media hiburan

mampu menjangkau dan menghibur audiens dari segala kalangan. Film, termasuk anime, dianggap sebagai media massa karena kemampuannya untuk disiarkan kepada audiens yang luas, terutama melalui pemutaran di bioskop secara serentak. Melalui penayangan di bioskop, film-film tersebut dapat diakses oleh banyak orang pada waktu yang sama, menciptakan pengalaman kolektif yang menghibur dan membangun kesamaan pengalaman di antara penonton. Hal ini memberikan dampak sosial yang signifikan, terutama dalam konteks budaya populer dan pertukaran ide di kalangan masyarakat.

2.4 *Anime Jujutsu Kaisen*

Anime adalah Animasi yang berasal dari Negara Jepang yang digambar dengan tangan ataupun dengan teknologi computer, kata *Anime* adalah singkatan dari *Animation* dalam Bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Negara Jepang. Meskipun demikian hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa *Anime* dapat diproduksi di luar Negara Jepang..(Wikipedia, n.d.)

Anime jujutsu ini merupakan *Anime* Jepang yang diambil dari *manga shonen* yang ditulis dan diilustrasikan oleh Gege Akutami, Manga ini dimuat berseri dalam majalah *Weekly Shōnen Jump* terbitan *Shueisha* sejak Maret 2018, dan telah diterbitkan menjadi dua puluh lima volume *tankōbon* per Januari 2024. *Viz Media* menerbitkan tiga bab pertamanya untuk program "*Jump Start*" mereka. *Shueisha* mulai merilis *Jujutsu Kaisen* dalam bahasa Inggris secara serentak dengan rilisnya di Jepang melalui platform *Manga Plus* sejak Januari 2019. Seri anime tayang pada tanggal 2 Oktober 2020- sekarang yang dimana anime ini di

sutradarai oleh Sunghoo Park yang diproduksi oleh MAPPA, bergenre Petualangan, fantasi gelap dan supernatural. (Wikipedia, n.d.)

Dengan karakter Yuji Itadori yang seorang siswa SMA yang memiliki kekuatan fisik yang besar dan tinggal bersama dengan kakeknya yang sedang di rawat di rumah sakit, dan kakenya selalu meberikan dia sebuah pesan yang selalu sama yaitu “ selalu membantu orang”, dan juga “ mati di kelilingi orang”. Di sekolah dia lebih memilih mengikuti klub Gaib dari pada klub lari yang dimana sesuai dengan bakat alaminya.

Setelah kepergian kakeknya untuk selamanya, Yuji selalu memikirkan tentang perkataan kakennya sehingga di menyimpulakn bahwa manusia harus mendapatkan “kematian yang layak”. Dan kebetulan Yuji bertemu dengan Megumi Fushiguro yang dimana dia berasal dari sekolah penyihir yang dimana dia sedang mencari sebuah kutukan yang telah ditemukan oleh kelompok klub Gaib yang diikuti oleh Yuji, anggota klub Gaib melakukan pelepasan segel dari kutukan tersebut yang dimana isinya berupa sebuah jari yang sudah membusuk, dari terbukannya segel tersebut membuat berbagai roh kutukan berkeluaran, hal tersebut terjadi dikarenakan efek dari emosi *Negative* dan akan menguat jika telah memakan kekuata sihir ataupun jimat dari para penyihir. Hal tersebut membahayakan teman-teman klub Yuji Itadori, segel tersebut menarik perhatian kutukan yang berbentuk monster ke pada mereka.

Yuji datang untuk menyelamatkan anggota klubnya, akan tetapi dia tidak mampu untuk mengalahkan kutukan tersebut dan harus melindungi teman-temannya serta Megumi, sehingga dia tidak mempunyai pilihan lain sehingga Yuji pun memakan jari kutukan tersebut, dan tanpa disadari dia berubah menjadi

karakter dari Sukuna dan menjadi wadahnya. Sukuna merupakan roh Kutukan tingakat tinggi yang pling kuat, karena kekuatan tersebut para penyihir ditugaskan untuk memusnahkan kutukan tersebut. Namun yang terjadi selanjutnya adalah Yuji Itadori tidak terpengaruh oleh Sukuna melainkan dia mampu untuk mengndalikan dirinya sendiri dan mengontrol Sukuna untuk tertahan ditubuhnya.

Dari kejadian tersebut Gojo Satoru sebagai Guru dari Megumi Fushiguro mengajak Yuji Itadori untuk bersekolah di SMA Jujutsu Metropolitan Tokyo, diapun melapor ke pada atasannya untuk menunda hukuman mati kepada Yuji sampai dia bisa mengumpulkan dan memakan seluruh jari Sukuna sebelum membunuhnya dan memusnahkan Sukuna untuk selama-lamanya

2.5 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang menjadi rujukan di dalam penelitian yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar *Anime* “Jujutsu Kaisen” di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area”, diantaranya sebagai berikut:

1. **Judul, Peneliti dan Tahun Terbit** Pengaruh Terpaan Anime Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (IOC) episode UIN Jakarta, (Dianti, 2017)

(Indah Permata Sari M\ar-2017)

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/35170>

Metode	Kuantitatif deskriptif
Persamaan	Membahas tentanh pengaruh Anie terhadap seseorang
Perbedaan	Membahas tentang pola komunikasi interpersonal serta Perbedaan tempat penelitian
Hasil Penelitian	Sangat dipengaruhi oleh media massa, yang diwujudkan dalam gaya hidup perilaku kognitif, konatif dan afektif seperti bersemangat jika ada informasi anime di media massa, mempunyai pandangan bahwa anime Jepang itu unik dan bagus,

serta mengetahui dengan baik anime Jepang. Sedangkan untuk Visualisasi gaya hidup perilaku seperti menggunakan model pakaian yang

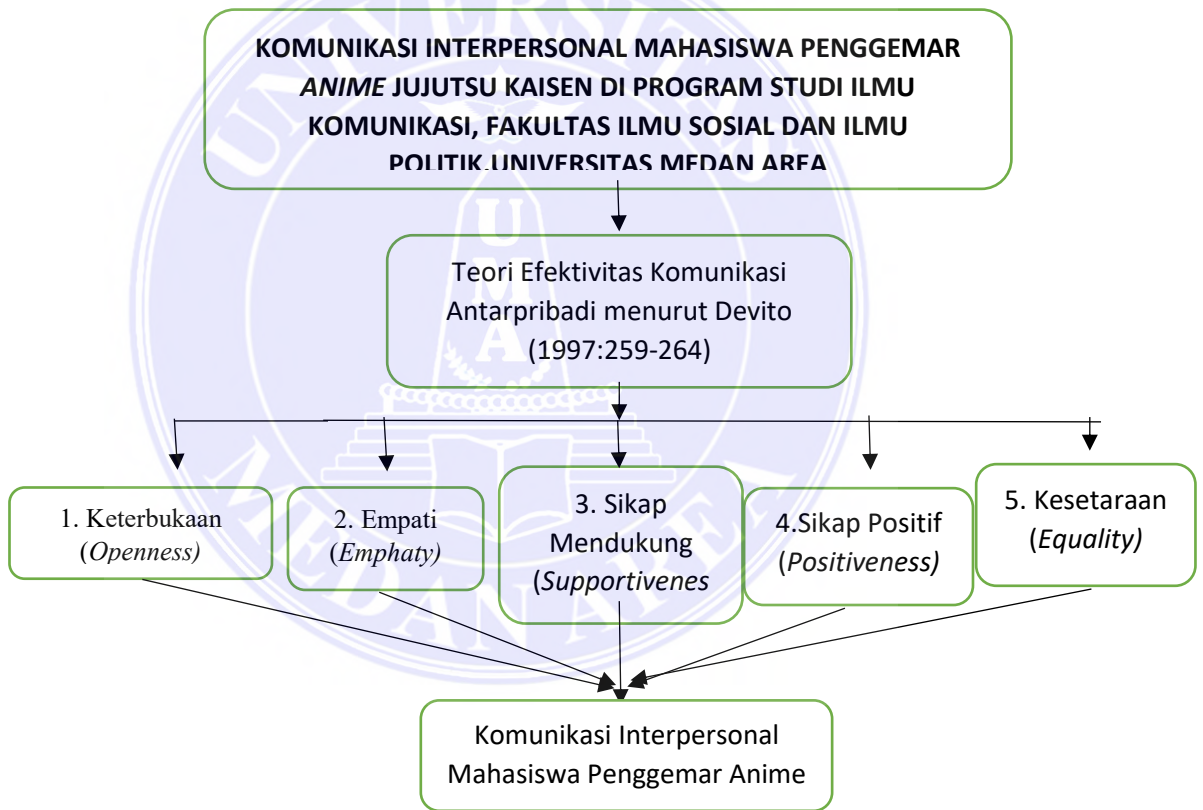
digunakan tokoh anime dan ber-make up yang semirip mungkin dengan tokoh anime tidak terlalu menonjol.

2. **Judul, Peneliti dan Tahun Terbit** Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang (Agustina, 2015)
<https://eprints.untirta.ac.id/519/1/Helmy%20Agustina%20-%2006662100959%20-%20Konsep%20Diri%20Otaku%20Anime%20di%20Kota%20Serang%20-%20Copy.pdf>
- Metode** Kualitatif Deskriptif
- Persamaan** Membahas tentang interaksi *otaku anime* Yng dulakukan dengan masyarakat.
- Perbedaan** Membahas tentang untuk menguraikan *mind and self* otaku *Anime* terbentuk. Serta bagaimana *society* memaknai Konsep Diri Otaku *anime* di kota Serang
- Hasil Penelitian** Membahas konsep diri sebagai otaku anime merupakan hasil pembentukan dan timbal balik yang didapat oleh penggemar film *anime* dari hasil interaksi dan aktivitas yang mereka lakukan sebagai otaku.
3. **Judul, Peneliti dan Tahun Terbit** Pengalaman komunikasi dan konstruksi makna”Otaku” bagi penggemar budaya jepang(Otaku),(Permana & Suzan, 2018)
<https://repository.unikom.ac.id/56814/1/rangga-sapta.pdf>
- Metode** Metode analisis fenomenologi Alfred Schutz
- Persamaan** Pengaruh Anime terhadap teknik komunikasi seorang penggemar Anime
- Perbedaan** Lokasi penelitian berbeda serta penelitian terdahulu membahas makna pengalaman komunikasi serta makna otaku
- Hasil Penelitian** Pengalaman komunikasi yang digunakan meliputi pesan yang membahas seputar Jepang atau Global (tidak hanya Jepang), Media yang digunakan meliputi tatap muka langsung dan media sosial, serta Bahasa yang digunakan bisa bahasa Jepang dan bahasa campuran Indonesia-Jepang.
4. **Judul, Peneliti dan Tahun Terbit** Dampak Anime Bergengre Aksi Pada Mahasiswa UIN AR-RANIRY, (Jannah, 2022)
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/23093/>

Persamaan	Membahas tentang pengaruh Anime ke pada Mahasiswa
Perbedaan	Membahas pola komunikasi mahasiswa, tempat penelitian, teori yang digunakan.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 22 pesan dalam anime bergenre aksi, yaitu pesan tentang tanggung jawab, kebijaksanaan, pengorbanan, kerjasama, berani bermimpi, bersyukur, pantang menyerah, saling menghargai, kesetiakawanan, sains, teknologi, makanan Jepang, budaya dan gaya hidup, desain visual, genosida, pembulian, perbudakan, perbedaan kasta, korupsi, pernikahan politik, dan pengkhianatan. Dimana pesan-pesan tersebut dapat memberi dampak negatif dan dampak positif kepada mahasiswa UIN Ar-Raniry, seperti dapat menghibur, membangkitkan semangat, mengajarkan tentang moral, menambah pengetahuan dan wawasan, mengetahui budaya dan bahasa Jepang, berani menghadapi masalah, tidak mudah percaya pada orang baru, memperbaiki gaya hidup dan merubah sudut pandang, namun juga berdampak sebaliknya seperti.
5. Judul, Peneliti dan Tahun Terbit	KONSEP DIRI PEREMPUAN PECINTA FILM ANIME (Studi Deskriptif Kualitatif Konsep Diri Perempuan Pecinta Film Anime di Kota Medan) (Nasution, 2018) https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/7098
Persamaan	Meneliti tentang pengaruh Anime
Perbedaan	Membahas pola komunikasi interpersonal mahasiswa, lokasi penelitian serta teknik pengumpulan data
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan kelima informan perempuan yang menyukai film anime memiliki konsep diri positif. Konsep diri positif sendiri ditandai dengan beberapa hal, dua diantaranya adalah merasa setara dengan orang lain dan menyadari bahwa setiap orang memiliki berbagai perasaan, keinginan dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui oleh masyarakat. Mereka menyadari bahwa keputusan mereka untuk menjalani aktivitas yang berhubungan dengan anime akan mendapatkan pandangan miring dari masyarakat karena masih banyak masyarakat yang belum tahu dengan budaya populer Jepang ini. Akan tetapi hal tersebut tidak membuat mereka merasa malu dengan hobi yang telah mereka tekuni ini.

2.6 Kerangka Berpikir

Terjadinya proses interaksi di antara penggemar *anime* dan juga pemindahan informasi yang dimana akan menimbulkan *feedback* di antara mahasiswa. Penelitian ini menggunakan Teori Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Menurut Devito (1997: 259-264). Untuk dapat meneliti tentang Komunikasi Interpersonal Mahasiswa di Universitas Medan Area, yang membahas tentang keterbukaan (*openness*), empati (*emphaty*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*) yang ada di dalam diri informan.



Tabel 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); disebut juga sebagai metode etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat menjadi instrument, maka peneliti harus memiliki bakat teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan juga analisis data. Yang dimana penelitian ini menggunakan Informan di dalam penelitian yang dimana objek penelitiannya dipilih dari

mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi yang merupakan penggemar anime "Jujutsu Kaisen di kampus Universitas Medan Area." Data kualitatif akan dianalisis secara induktif untuk memahami komunikasi interpersonal yang terjadi dan dampak komunikasi Massa pada penggemar *Anime* jujutsu- kaisen.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Universitas Medan Area Prodi Ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Dikarenakan ingin mengetahui penyebaran penggemar *Anime* yang ada di kampus, serta bentuk komunikasi yang dilakukan. Yang dimana *Anime* ini semakin terkenal dan juga memiliki peminat yang banyak di kawasan kampus.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian kiranya akan dilaksanakan pada bulan Maret 2024 yang dimana setelah dilaksanakannya seminar proposal dan perbaikan outline.

Tabel 3.1 Tabel Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																							
		Oktober				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																								
2	Seminar Proposal																								
3	Penelitian																								
4	Penulisan dan Bimbingan Skripsi																								
5	Seminar Hasil																								
6	Sidang Meja Hijau																								

3.3. Sumber Data

Menurut Sugiyono (2019:194)Sumber data dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Data primer yang merupakan data yang perolehannya dilakukan secara langsung dari sumber asli, maka data ini harus diperoleh lewat narasumber atau biasa di sebut sebagai informan, yaitu pihak yang dijadikan objek.
2. Data Sekunder ialah data yang diterbitkan atau dipakai atas perusahaan yang bukan pengolahannya. Buku, jurnal, artikel serta berbagai sumber dari internet yang terkait merupakan data sekkunder dalam penelitian ini.

Data sekunder merupakan data yang diperoleh oleh peneliti dari data lain seperti dari buku, web ataupun penelitian terdahulu yang digunakan sebagai pelengkap di dalam penelitian ini yang berkaitan dengan Komunkasi Interpersonal Penggemar *Anime Jujutsu Kaisen*.

Informan yang dibutuhkan di dalam penelitian merupakan penggemar dari tayangan *anime* pria ataupun wanita, yang sedang kuliah di Universitas Medan Area Prodi Ilmu Komunikasi mulai dari stambuk 2019 -2020. Dari setiap stambuk itu akan diambil minimal 5 orang saja sebagai informan. Mereka dipilih untuk menjadi informan utama di dalam penelitian ini dan akan bersedia untuk menjawab pertanyaan dari peneliti yang berkaitan dengan *anime Jujutsu Kaisen* sehingga penulis terbantu atau mudah di dalam pelaksanaan penelitian ini.

Table 3.2 Daftar Nama Informan Penelitian

No	Nama Informan Penelitian	Npm	Jenis Kelamin
1.	Justin Bryan	198530104	Laki-laki
2.	Hendra Kurniawan	208530057	Laki-laki
3.	Nanda Kesuma	208530112	Laki-laki
4.	Hotman Tambunan	208530137	Laki-laki

5. Yosafat Steven Saragi 208530036 Laki-laki

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang ditetapkan (Sugiyono, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data adalah elemen penting dalam struktur penulisan penelitian. Teknik pengumpulan data harus relevan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dan dapat membantu menentukan arah penelitian. Dalam konteks penelitian mengenai pengaruh menonton Anime terhadap mahasiswa, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah:

1. Wawancara (*interview*)

Esterberg (2002) mendefinisikan interviu sebagai berikut. “*a meeting of two person to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic*”. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dari suatu topik tertentu (Sugiyono, 2020).

Dari penjelasan di atas, dapat dijelaskan bahwa teknik wawancara adalah proses interaksi tanya jawab diantara peneliti dan objek penelitian, di mana hasilnya berupa informasi penting yang dimasukkan ke dalam penelitian. Peneliti menggunakan pendekatan wawancara terstruktur dalam pengumpulan data. Teknik ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data, di mana peneliti akan melakukan

wawancara dengan informan, yaitu mahasiswa, dengan menggunakan kumpulan pertanyaan tertulis yang telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini, setiap informan diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data akan mencatat respon mereka.

Teknik ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data, dan peneliti akan melakukan wawancara ke pada Informan yaitu Mahasiswa yang dimana peneliti telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis. Dengan wawancara terstruktur ini setiap informan diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data akan mencatatnya.

2. Observasi (*Observation*)

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, Observasi merupakan proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2020).

Dari penjelasan di atas, dapat dijelaskan bahwa teknik observasi adalah suatu proses mengamati langsung yang dilakukan oleh peneliti untuk mempelajari aktivitas objek penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi yang mendukung dan melengkapi isi penelitian.

Dalam penelitian ini, digunakan teknik Observasi Partisipatif di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari informan. Melalui keterlibatan ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih baik tentang data yang dibutuhkan. Mahasiswa penggemar *Anime* yang berada di kampus sebagian ada yang memiliki gantungan kunci maupun seperti stiker *Anime* atau stiker karakter kesukaan yang selalu dibawa maupun yang digantung di tas, disaat bertemu mereka

membahas seputar *Anime* terbaru ataupun karakter serta alur cerita yang dimana mereka akan mengeluarkan pendapat tentang alur cerita yang dilihat di dalam tayangan *Anime* tersebut. Dari beberapa penggemar terdapat mahasiswa mengikuti acara cosplay yang ada di luar kampus, dan meniru beberapa kalimat seperti “*Arigato, Sugoi, Sumimase*” di dalam beberapa pertemuan.

Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan komunikasi interpersonal pada mahasiswa penggemar Anime "Jujutsu Kaisen" di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah terjadi, yang bisa berbentuk tulisan seperti catatan harian, biografi, atau gambar. Oleh karena itu, dokumen menjadi pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumen yang didapat oleh peneliti yaitu berupa beberapa foto dengan informan serta adanya beberapa pembahasan yang dilakukan peneliti melalui whatsapp mengenai hal-hal seputar *Anime* dengan mahasiswa untuk melengkapi data.

3.5 Teknis Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang di wawancarai. Bila jawaban yang di wawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel (Sugiyono, 2020)

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Adalah data yang diperoleh peneliti dari lapangan, di mana peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dengan informan. Semakin lama peneliti berada di lapangan, semakin banyak data yang terkumpul. Oleh karena itu, diperlukan analisis data melalui proses reduksi data, yang bertujuan untuk merangkum dan memfokuskan pada data-data yang penting.

Peneliti mendeskripsikan Komunikasi Interpersonal pada mahasiswa penggemar Anime “Jujutsu Kaisen” di program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area, sesuai dengan tujuan penelitian. Melalui penelitian yang sudah dilakukan, yang dimana perannya komunikasi interpersonal itu sangatlah penting dikarenakan komunikasi itu merupakan hal yang paling di butuhkan oleh seseorang di dalam bertukar pikiran ataupun untuk saling bertukar informasi. Seperti didalam kelompok penggemar *Anime* memang ada seseorang yang susah bergaul tapi bukan berarti di karenakan menyukai tayangan *Anime* melainkan memang adanya sifat *Introvert* yang ada di dalam diri seseorang, yang dimana dia menyukai tayangan *Anime*, sehingga banyak orang yang beranggapan bahwa seorang *Wibu* itu sebagai seseorang yang pendiam.

Beberapa jawaban informan mengatakan bahwa memang terdapat keseruan tersendiri di dalam membahas seputar *Anime* dengan sesama penggemar, yang dimana dapat mengungkapkan dengan bebas mengenai karakter yang di sukai dan juga saling bertukar informasi mengenai *Anime*.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk uraian singkat tentang wawancara dengan Mahasiswa mengenai

Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime. Dengan memaparkan data, penulis akan lebih mudah memahami dan merencanakan langkah-langkah wawancara yang akan dilakukan selanjutnya.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Kesimpulan merupakan penjelasan akhir dari penelitian yang sangat dipengaruhi oleh akurasi, kevalidan data, dan konsistensi bukti-bukti yang diperoleh melalui wawancara dengan informan, yaitu mahasiswa penggemar anime, sesuai dengan tujuan dan rumusan masalah penelitian. Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan bisa bersifat sementara dan terus berkembang seiring dengan peneliti mendalami wawancara dengan informan di lapangan. Oleh karena itu, kesimpulan memiliki kredibilitas yang baik ketika data yang dikumpulkan telah valid. Namun, jika data yang dikumpulkan belum valid, maka kesimpulan tersebut tidak relevan, sehingga peneliti perlu kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data tambahan.

Dari hasil wawancara mendalam dengan ke-5 informan mereka menyatakan bahwa Komunikasi Interpersonal Mahasiswa penggemar *anime* di kampus, mereka mampu menerapkan teori Devito tentang keterbukaan (*openness*), empati (*emphaty*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*) di dalam kehidupan mereka baik itu sesama penggemar *anime* maupun mahasiswa lainnya yang dimana mereka menyamaratakan pertemanan di dalam kampus.

3.6. Teknik Keabsahan Data

Pengujian data dapat dilakukan untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian kualitatif dengan menggunakan metode sebagai berikut.

1. Uji Kredibilitas

a) Perpanjangan pengamatan

Yang dimana pada saat peneliti turun ke lapangan informan masalah ragu di dalam memberikan informasi kepada peneliti sehingga akan susah di dalam mendapatkan informasi yang akurat. Oleh karena itu perpanjang pengamatan digunakan dalam memperdalam wawancara dengan mahasiswa yaitu dengan sering berjumpa dan melakukan komunikasi dengan informan, maka ada kemungkinan informan akan merasa lebih tenang di dalam pengambilan data yang lebih akurat.

Dalam perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian ini, sebaiknya difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh, apakah data yang diperoleh itu setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak berubah atau tidak. Bila setelah dicek kembali ke lapangan data sudah benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri.

Dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti beberapa kali kembali kelapangan dan memastikan kembali data yang telah diperoleh, bergabung dengan mereka seperti saat berada di kantin, maupun dikelas, saling bercerita tentang *Anime* dan menanyakan ulang pertanyaan yang telah diberikan, sehingga mendapatkan hasil penelitian yang valid dengan mahasiswa.

b) Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut, kepastian data dan urutan peristiwa dapat direkam secara pasti dan sistematis. Data tersebut berupa hasil pengamatan yang dilakukan secara terus-menerus, sehingga menghasilkan data yang lebih akurat dan memungkinkan identifikasi kesalahan dalam data.

Peneliti telah melakukan pengamatan dengan informan selama berada di kampus dan juga berkumpul bersama di kantin maupun di kelas dan saling bertukar informasi mengenai *Anime* kegemaran maupun karakter favorit masing-masing, sehingga data yang dibutuhkan di dalam penelitian lengkap dan juga akurat.

c) Triangulasi

Dalam penelitian ini, digunakan triangulasi waktu sebagai teknik untuk memperoleh data yang lebih akurat. Triangulasi waktu dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi pada waktu yang berbeda serta dilakukan secara berulang-ulang hingga data yang ditemukan menjadi lebih akurat. Observasi dan wawancara dilakukan pada waktu pagi dan siang guna memperoleh sudut pandang yang berbeda dan menggali informasi yang lebih lengkap mengenai fenomena yang diteliti.

Peneliti melakukan wawancara pada waktu pagi hari dan juga siang hari, serta informasi yang didapat adalah yang dimana di pagi hari informan lebih banyak memberikan pendapat dari pada di siang hari, walaupun data yang didapat memiliki kesamaan makna dan perbedaan yang di dapat itu seperti penjelasan di pagi hari lebih akurat dan juga lebih lengkap mengenai *Anime*. seperti informan Justin Bryan yang dimana di waktu pagi hari mahasiswa ini menjawab tentang alasan kegemarannya, menceritakan seputar anime yang pernah ditayangkan sebelumnya dan juga membahas karakter favoritnya dan beberapa informasi karakter lainnya, dan di siang hari hanya menjelaskan tentang mengapa dia menggemari dan juga membahas karakter favorit saja, tidak selengkap yang disaat wawancara di pagi hari.

tanpa adanya sikap saling mengintimidasi, mengetuakan yang lama dan juga meragukan akan bakat seseorang.



5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan peneliti, dapat disimpulkan bahwa teori efektivitas komunikasi interpersonal menurut Devito telah diterapkan oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area, terutama di kalangan penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* di dalam kampus.

Mahasiswa ini mampu menerapkan komunikasi yang baik dengan menggunakan teori Devito, terutama dalam hal keterbukaan, empati, sikap positif,

dan kesetaraan. Sikap keterbukaan terlihat dari bagaimana mereka saling menerima pendapat dan bercerita tanpa membeda-bedakan teman berdasarkan latar belakang. Sikap Mendukung yang dimana mereka memberikan apresiasi tinggi terhadap karya seseorang dan mendukung mereka di dalam mengembangkan bakatnya, Empati mereka terwujud ketika berbagi cerita tentang karakter favorit anime, meskipun tidak selalu muncul di setiap situasi. Sikap positif terlihat dalam interaksi mereka yang penuh dukungan, seperti menyapa, merangkul, dan mendukung karya teman dalam bidang menggambar atau saat mengikuti acara cosplay. Kesetaraan di antara mereka tercermin dalam penerimaan tanpa diskriminasi, saling bertukar pikiran, dan menerima kritik serta saran dengan baik. Penggemar anime ini juga menggunakan komunitas mereka sebagai tempat berbagi informasi dan minat yang sama, yang sekaligus memperkuat hubungan interpersonal. Secara keseluruhan, mereka menjadikan lingkungan kampus sebagai ruang untuk meningkatkan hubungan baik melalui komunikasi yang efektif, sesuai dengan teori Devito.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa di kampus, terutama bagi penggemar anime, sebagai berikut:

1. Mahasiswa penggemar anime harus saling terbuka dalam berdiskusi dan berbincang. Dengan keterbukaan ini, kenyamanan dalam berkomunikasi akan terbentuk, memanfaatkan minat bersama terhadap anime untuk membangun hubungan yang lebih baik dan saling bertukar pikiran.

2. Sikap empati harus ditingkatkan, dengan saling menghormati semua orang tanpa membeda-bedakan antara penggemar dan bukan penggemar anime. Mahasiswa harus mampu mengerti teman yang sedang bercerita tentang kehidupannya atau masalahnya, saling bertukar pikiran, dan memberikan saran yang baik untuk mengatasi masalah.
3. Sikap positif mahasiswa harus dipertingkat dalam menjalin hubungan dengan banyak orang. Saling menyapa, menerima kritik dan saran, serta tidak membeda-bedakan latar belakang seseorang dalam pertemanan adalah kunci untuk menciptakan lingkungan yang inklusif.
4. Sikap mendukung antar mahasiswa harus ditingkatkan, seperti saling memuji, menyemangati, dan membantu teman dalam kegemarannya. Dukungan ini dapat mempererat hubungan dan memperkuat rasa kebersamaan.
5. Sikap kesetaraan harus lebih mendalam di kampus agar setiap mahasiswa bisa saling menghargai, berkumpul bersama, dan saling bertukar pikiran untuk berbagi informasi.

Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan para penggemar anime di Kampus Universitas Medan Area dapat berkomunikasi lebih baik dengan sesama di lingkungan kampus, sehingga stigma negatif seperti sebutan "wibu yang pendiam" dapat dihilangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H. (2015). Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 138. <http://eprints.untirta.ac.id/id/eprint/519>
- Annisa, A. 2014. (2014). Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Guru Dan Siswa Dalam Mencegah Kenakalan Siswa di SMA Negeri 1 Kota Bontang. *EJurnal Ilmu Komunikasi*, 2(4), 288.
- Dianti, Y. (2017). Pengaruh Terpaan Anime Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (IOC). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Firdausi, A., Hartanti, M. T. S., & Nusantoro, E. (2019). Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri

Semarang. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Theory and Application*, 5(1), 31–36.

Jannah, M. (2022). *Dampak Anime Bergener Aksi Pada Mahasiswa*.

<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/23093>

Masturi, A. (2010). Melalui Komunikasi Empatik. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 4(1), 14–31.

Midianto, F. D. W. I. (2019). KETERBUKAAN KOMUNIKASI

INTERPERSONAL TERHADAP SEMANGAT KERJA (studi kuantitatif eksplanatif di kalangan pimpinan dan karyawan PT . ADETEX Bandung).

Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Surakarta, 4.

Nasution, M. S. A. (2018). *Konsep Diri Perempuan Pecinta Film Anime (Studi*

Deskriptif Kualitatif Konsep Diri Perempuan Pecinta Film Anime di Kota

Medan). <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/7098>

Nugroho, P. A., & Hendrastomo, G. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer

(Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*,

6(3), 1–15.

Nurdin, H., Irma, A., Sulaiman, A., & Jannah, M. (2023). Analisis Pesan dan

Dampak Anime Bergener Aksi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri

Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 3(1), 1–11.

<https://doi.org/https://doi.org/10.56869/jikoba.v3i1>

Nurudin. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. PT. RajaGrafindo Persada.

Permana, R. S. M., & Suzan, N. (2018). Pengalaman Komunikasi Dan Konstruksi

Makna “Otaku” Bagi Penggemar Budaya Jepang (Otaku). *Jurnal Ilmu Politik*

Dan Komunikasi, 8(1). <https://doi.org/10.34010/jipsi.v8i1.887>

- Pramita, S. (2017). *Fakta-fakta Tentang Wibu*. Playcrunch.
- Riadi, M. (2021). *Pengertian, Sejarah dan Unsur-Unsur Film*. Kajian Pustaka.Com.
- Rifda Arum. (2023). *Apa itu wibu? Alasan kenapa seseorang dijuluki Wibu*. Gramedia.
- Roudhonah. A. (2019). *Ilmu Komunikasi*. Rajawali Pers.
- Sobur Alex. (2014). *Ensiklopedia Komunikasi (Cet. 1)*. Simbiosis Rekatama Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif dan R&D*. Alfabeta,Cv.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Wikipedia. (n.d.). *Jujutsu Kaisen*.

LAMPIRAN

Daftar Pertanyaan Wanwancara Kepada Informan Di Lapangan

- 1) Sudah berapa lama, anda menonton anime jujutsu kaisen?
- 2) Apakah anda kenal dengan mahasiswa lain yang menggemari anime jujutsu kaisen?
- 3) Apa yang kamu rasakan saat berkomunikasi dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen*?
- 4) Apa yang membuat anda lebih tertarik di dalam menonton *anime*?
- 5) Apakah anda lebih banyak berteman dengan sesama penggemar *anime* atau menyamaratakan teman disekeliling?

- 6) Sebenarnya apa pendapat anda tentang *Anime Jujutsu Kaisen* itu sendiri?
- 7) Bagaimana sikap keterbukaan yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- 8) Contohnya sikap keterbukaan seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- 9) Bagaimana sikap empati yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- 10) Contohnya sikap empaty seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- 11) Bagaimana sikap positif yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- 12) Contohnya sikap positif seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- 13) Bagaimana sikap mendukung yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- 14) Contohnya sikap mendukung seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- 15) Bagaimana sikap kesetaraan yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- 16) Contohnya sikap kesetaraan seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ?



1. Informan pertama, sebagai berikut:

- 1) Nama : Hendra Kurniawan Lubis
- 2) Umur : 21 Tahun
- 3) Jenis Kelamin : Laki-laki
- 4) Program studi dan fakultas : Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- 5) Berapa lama menonton *Anime*: Sudah 5 Tahun



Gambar 4. 7 Peneliti dengan Informan 1 Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 Universitas Medan Area

2. Informan kedua, sebagai berikut:

- 1) Nama : Nanda Kesuma Arinata
- 2) Umur : 21 tahun
- 3) Jenis Kelamin : Laki-laki
- 4) Program studi dan fakultas : Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- 5) Berapa lama menonton *Anime*: Menggemari *Anime* sejak SMP



Gambar 4. 8 Peneliti dengan Informan 2 Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 Universitas Medan Area

3. Informan Ketiga, sebagai berikut:

- 1) Nama : Justin Bryan
- 2) Umur : 23 tahun
- 3) Jenis Kelamin : Laki-laki
- 4) Program studi dan fakultas : Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- 5) Berapa lama menonton *Anime*: menggemari *Anime* sudah 6 tahun



Gambar 4. 9 Peneliti dengan Informan 3 Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Medan Area

4. Informan ke-empat, sebagai berikut:

- 1) Nama : Yosafat Steven Saragih
- 2) Umur : 22
- 3) Jenis Kelamin : Laki-laki
- 4) Program studi dan fakultas : Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- 5) Berapa lama menonton *Anime* : kurang lebih 2 bulan



Gambar 4. 10 Peneliti dengan Informan 4 Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 Universitas Medan Area

5. Informan ke-lima, sebagai berikut:

- 1) Nama : Hotman Tambunan
- 2) Umur : 22
- 3) Jenis Kelamin : Laki-laki
- 4) Program studi dan fakultas : Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- 5) Berapa lama menonton anime: menggemari *Anime* sejak tahun 2015



Gambar 4. 11 Peneliti dengan Informan 5 Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 Universitas Medan Area

HASIL WAWANCARA

1. Nama Informan : Hendra Kurniawan

Npm :208530057

Prodi :Ilmu Komunikasi A1 2024

Tanggal & Lokasi Penelitian : 2,4,5 Mei 2024 Universitas Medan Area

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Informan
1	Sudah berapa lama, anda menonton anime jujutsu kaisen?	Saya menonton <i>Anime</i> Jujutsu Kaisen sudah hampir 1 tahun lamanya
2	Apakah anda kenal dengan mahasiswa lain yang menggemari anime jujutsu kaisen?	Ya, saya mengenali beberapa mahasiswa yang menonton <i>Anime</i> Jujutsu Kaisen.
3	Apa yang kamu rasakan saat berkomunikasi dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ?	sangat menarik jika membahas sesuatu yang sama-sama menyukainya.
4	Apa yang membuat anda lebih tertarik di dalam menonton <i>anime</i> ?	Karena ceritanya menarik, memiliki banyak genre cerita, mulai dari petualangan, fantasi, romance, serta cerita-cerita yang penuh dengan misteri. ini membuat penonton <i>Anime</i> bebas di dalam memilih berbagai genre yang disukai.
5	Apakah anda lebih banyak berteman dengan sesama penggemar <i>anime</i> atau menyamaratakan teman disekeliling?	Saya menyamaratakan antara penonton anime dan teman saya yang tidak menonton anime, tidak ada perlakuan khusus terhadap keduanya.
6	Sebenarnya apa pendapat anda tentang <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> itu sendiri?	Secara keseluruhan <i>Anime</i> Jujutsu Kaisen memberikan kombinasi yang unik dan juga punya cerita yang menarik, karakter yang menarik, dan juga genrenya yang menarik membuatnya menjadi hiburan yang disukai banyak orang.
7	Bagaimana sikap keterbukaan yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ?	Menerima setiap perbedaan dari minat, tidak merendahkan minat orang lain dalam <i>Anime</i> , saling mendengarkan cerita sesama penggemar <i>Anime</i> .
8	Contohnya sikap keterbukaan seperti apa	Saling mendengarkan cerita sesama penggemar, pendapat dan juga cerita-

- yang anda lakukan sebagai sesama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- cerita dari pengalam penggemar lainnya. tanpa adanya saling merendahkan.
- 9 Bagaimana sikap empati yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- Sikap empati yang saya tunjukan adlah seperti saling menerima dan juga mendengarkan saran dari orang lain, karena dari setiap tanggapan atau cerita orang lain memiliki dampak emosional.
- 10 Contohnya sikap empaty seperti apa yang anda lakukan sebagai sesama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- Ketika seorang penggemar *Anime* berbagi cerita tentang bagaimana sebuah *Anime* membantu mereka melalui masa sulit dalam hidup, kita mendengarkan dengan penuh perhatian dan menghargai perasaan yang mereka bagikan seperti karakter Kento Nanami yang mati pasti penggemarnya sedih, saya juga merasakan hal itu karena menonton *Anime* Jujutsu Kaisen juga, kehilangna karakter membuat sedih yang menontonnya.
- 11 Bagaimana sikap positif yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- Saling memberikan dukungan kepada sesama penggemar *Anime*, mendukung karya-karyanya seperti gambar yang di buat.
- 12 Contohnya sikap positif seperti apa yang anda lakukan sebagai sesama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- Saling mendukung dan menghargai dai saat dia menunjukan gambarannya ataupun ketika mengikuti *Cosplay* di sebuah acara.
- 13 Bagaimana sikap mendukung yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- Memberikan dukungan kepada sesama penggemar *Anime* walaupun ketika sedang menghadapi suatu kesulitan di dalam kehidupan pribadi ataupun di dalam komunitas *Anime* yang diikutinya.
- 14 Contohnya sikap mendukung seperti apa yang anda lakukan sebagai sesama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
- Saling bersikap positif dan saling mendukung sesama pengemar *Anime* di dalam kelompok *Wibu* ataupun di lingkungan kampus.
- 15 Bagaimana sikap kesetaraan yang anda tunjukkan dengan
- menghargai pendapat dan juga menerima perbedaan yang ada, juga tidak adanya

- | | | |
|----|--|--|
| | sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | pandangna buruk tentang latar belakang dari seseorang ataupun tentang pengalaman atau sebrapa lama mereka menyukai tayangan <i>Anime</i> dari situ kita bisa untuk saling menghargai dandihargai juga. |
| 16 | Contohnya sikap kesetaraan seperti apa yang anda lakukan sebagai seama <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Saat berdiskusi tentang <i>Anime</i> , kita memberikan kesempatan untuk seseorang dalam menyampaikan pendapatnya tanpa adanya sikap meremehkan. |

2. Nama Informan : Nanda Kesuma

Npm :208530112

Prodi :Ilmu Komunikasi A1 2024

Tanggal & Lokasi Penelitian : 7,8,9 Mei 2024 Universitas Medan Area

- | No | Pertanyaan Peneliti | Jawaban Informan |
|----|--|---|
| 1 | Sudah berapa lama, anda menonton anime jujutsu kaisen? | Saya sudah menonton <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> selama 2-3 Tahun. |
| 2 | Apakah anda kenal dengan mahasiswa lain yang menggemari anime jujutsu kaisen? | Ada beberapa mahasiswa yang saya tahu mengemari <i>Anime</i> . |
| 3 | Apa yang kamu rasakan saat berkomunikasi dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Sangat menarik karena sama-sama menyukai <i>Anime</i> , sehingga nyambung kalau di ajak membahas itu. |

- 4 Apa yang membuat anda lebih tertarik di dalam menonton *anime*? Saya merasa sangat suka terhadap *Anime* yang visualnya bagus dan cerita yang menarik.
- 5 Apakah anda lebih banyak berteman dengan sesama penggemar *anime* atau menyamaratakan teman disekeliling? Saya berteman dengan siapapun, tidak harus penggemar *Anime*.
- 6 Sebenarnya apa pendapat anda tentang *Anime Jujutsu Kaisen* itu sendiri? visualnya yang bagus dan juga cerita yang sangat menarik.
- 7 Bagaimana sikap keterbukaan yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ? Saling menerima, bercerita bersama.
- 8 Contohnya sikap keterbukaan seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ? dari rasa keterbukaan itu kita saling mendengarkan cerita-cerita dari orang lain yang sesama pengemar, kita juga saling memberikan respon lah dan juga saling sharing-sharing.
- 9 Bagaimana sikap empati yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ? Merasa sangat nyaman karena dapat merasaskn emosi yang sama ketika membicarakan tentang karakter *Anime* yang jahat ataupun yang mati.
- 10 Contohnya sikap empaty seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ? Saling mengerti ketika seseorang membicarakan karakter yang disukai, dan juga berbicara dengna sopan.

- 11 Bagaimana sikap positif yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ? : Suka saling menyapa ketika berpapasan, *sharing-sharing* seputar *Anime* dan berteman dengna baik.
- 12 Contohnya sikap positif seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ? Saling tegur sapa, saling menghargai pendapat, menerima perbedaan pendapat.
- 13 Bagaimana sikap mendukung yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ? Saya mendukung teman saya walaupun berbeda *Genre* kesukaan dan saling membicarakan karakter-karakter yang disukai.
- 14 Contohnya sikap mendukung seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ? Saling memberi dan menerima saran,saling mendukung jika mengikuti sebuah event dan tidak mengejek.
- 15 Bagaimana sikap kesetaraan yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ? Saling menghargai dan juga tidak memandang latar belakang seseorang.
- 16 Contohnya sikap kesetaraan seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ? Menerima segala kritik dan saran orang lain, tidak menganggap remeh orang lain.

3. Nama Informan : Justin Bryan

Npm :198530104

Prodi : Ilmu Komunikasi 2024

Tanggal & Lokasi Penelitian : 7,8,9 Mei 2024 Universitas Medan Area

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Informan
1	Sudah berapa lama, anda menonton anime jujutsu kaisen?	Kira kira mungkin Cuma 3 bulan saja.
2	Apakah anda kenal dengan mahasiswa lain yang menggemari anime jujutsu kaisen?	saya menenali 6 mahasiswa yang menyukai <i>Anime</i> .
3	Apa yang kamu rasakan saat berkomunikasi dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ?	Seru dan menyenangkan karena memiliki hobi yang sama. Karna kami ada yg menyukai karakter yang berbedan jadi salinf cerita tentang karakter.
4	Apa yang membuat anda lebih tertarik di dalam menonton <i>anime</i> ?	Karena <i>Storiline</i> yang dibuat sama pengarang itu menarik dan jjuga masih banyak <i>Anime</i> yang menyngatkan liannya gitu.
5	Apakah anda lebih banyak berteman dengan sesama penggemar <i>anime</i> atau menyamaratakan teman disekeliling?	Menyamaratakan sih, ngak ada perbedaan.
6	Sebenarnya apa pendapat anda tentang <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> itu sendiri?	di awal <i>Anime Jujutsu</i> itu menarik sih tapi begitu di pertengahan yang di alur masa lalu gojo dan geto itu aku kayak turn off jadi kurang menarik di seson berikutnya, lebih tertarik di awal aja.
7	Bagaimana sikap keterbukaan yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ?	Sikap keterbukaannya itu ya sepertikan teman saya menyukai karakter Gojo Satoru dan saya menyukai karakter Inumaki ya itu bukan hal yang aneh gitu, walaupun beda karakter yang disukai ya tetap saling mendukung aja. Dan juga saling bercerita sama-sama mengenai seputar <i>Anime</i> .

- 8 Contohnya sikap keterbukaan seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
ya kita saling mendengarkan tanpa adanya prasangka buruk terhadap seseorang gitu, saling berbagi pengalaman juga hal-hal yang disukai. Ya dari rasa keterbukaan ini bisa membuat seseorang jadi merasa nyaman gitu, dihargai juga, dan ya diterima atas minatnya tentang dunia *Anime*. Dan juuga pamer di media social tentang karakter kesukaanku.
- 9 Bagaimana sikap empati yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
Sikap empati ya ngak ada dek karna menyukai *Anime* itukan hanya personal aku jadi jika ada seseorang yang menyukai karakter geto , ya aku ngk ad masain empati gitu ya kurasa bukan empati yak arena kan ngk perlu dikasihani ataupun ditolong.
- 10 Contohnya sikap empaty seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
Tidak ada
- 11 Bagaimana sikap positif yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
kami saling suka alur cerita dari *Anime* jujutsu Kaisen walapun sedikit tidak suka dengan penulis ceritanya akibat membunuh sautu karakter, dan juga sangat senang ya kalau ada gitu acara *Cosplay* maka kami akan berfoto bareng dengan *Cosplayer* tersebut apa lagi jika ada yang memerankan karakter Gojo Satoru ataupun Toge Inumaki.
- 12 Contohnya sikap positif seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ?
Contohnya itu ya saling menyemangati, dan juga sama sama ya saling senang aja karena jika mengikuti acara *Cosplay* gitu ada karakter geto jadi kami berfoto sama.
- 13 Bagaimana sikap mendukung yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ?
Ya saling mendukung gitu, saling memberi semangt, mungkin gitu sih

- | | | |
|----|--|---|
| 14 | Contohnya sikap mendukung seperti apa yang anda lakukan sebagai seama <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Memberikan semangat mungkin di saat dia <i>Cosplay</i> , berfoto bersama. |
| 15 | Bagaimana sikap kesetaraan yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Saling menerima perbedaan walupu beda karakter yang disukai, menyemangati. |
| 16 | Contohnya sikap kesetaraan seperti apa yang anda lakukan sebagai seama <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Saling bercerita, terima masukan dari kawan dan bertukar pikiran, ngk ada yang membeda-bedakan. |

4. Nama Informan :Yosafat .S.Saragih

Npm :208530036

Prodi : Ilmu Komunikasi A1 2024

Tanggal & Lokasi Penelitian : 10,11 Mei 2024 Universitas Medan Area

- | No | Pertanyaan Peneliti | Jawaban Informan |
|----|---|---|
| 1 | Sudah berapa lama, anda menonton anime jujutsu kaisen? | Saya menonton <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> kurang lebih du bulan dari sesason 1 2020, movie 2021 dan sampai seson 2 2022 |
| 2 | Apakah anda kenal dengan mahasiswa lain yang menggemari anime jujutsu kaisen? | Saya hanya mengenal beberapa penggemar <i>Anime</i> saja. |

- 3 Apa yang kamu rasakan saat berkomunikasi dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen*? Biasa saja, sesama penonton *Anime* berkomunikasi dengan penggeamr lainnyatidak ada yang special sama sekali.
- 4 Apa yang membuat anda lebih tertarik di dalam menonton *anime*? : Yang membuat saya tertarik menonton *Anime* yaitu alur cerita yang sangat menarik, penuh petualangan, beberapa pelajaran hidup, arti persahabatan,motivasi, sejarah, super power, dan masih banyak lainnya.
- 5 Apakah anda lebih banyak berteman dengan sesama penggemar *anime* atau menyamaratakan teman disekeliling? : Saya pribadi menyamaratakan teman disekeliling, karena kalau hanya berteman dengan sesama penggemar anime membuat saya tidak nyaman dikarenakan kebanyakan sifat mereka yg insecure dan tidak percaya diri, selalu berbicara hiperbola (menurut pengalaman pribadi).
- 6 Sebenarnya apa pendapat anda tentang *Anime Jujutsu Kaisen* itu sendiri? Anime yang cukup bagus dengan konsep penyihir dan kutukan serta alur cerita yang sangat menarik juga pertarungan yang sangat epic.
- 7 Bagaimana sikap keterbukaan yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ? Saya aling menerima pendpat ataupun saran serta banyak informasi yan saya terima, saling mengobrol tentnag karakter kegemaran.
- 8 Contohnya sikap keterbukaan seperti apa yang anda lakukan sebagai seama *Anime Jujutsu Kaisen* ? : Saling bercerita pengalaman menonton *Anime* maupun seputar karakter.
- 9 Bagaimana sikap empati yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar *Anime Jujutsu Kaisen* ? Saya kurang merasakan sikap empati terhadap sesama penggemar Jujutsu Kaisen, sama saja dengan yg lainnya.

- | | | |
|----|--|---|
| 10 | Contohnya sikap empaty seperti apa yang anda lakukan sebagai seama <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Paling hnaya mendengarkan cerita saja secara singkat dan memberi sedikit saran, sama sepreti yang lainnya. |
| 11 | Bagaimana sikap positif yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Sikap positif saya antara penggemar Jujutsu Kaisen adlah berperilaku peduli. |
| 12 | Contohnya sikap positif seperti apa yang anda lakukan sebagai seama <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Contohnya menceritakan bahwa episode terbaru itu sangat keren dan memuaskan bagi penonton <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> . |
| 13 | Bagaimana sikap mendukung yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | bersedia untuk mendengarkan pendapat orang lain mengenai <i>Anime</i> , saling memberikan dukungan mengenai kegemarannya dan juga saling menghargai tentang karakter-karakter ataupun <i>Anime</i> yang disukai. |
| 14 | Contohnya sikap mendukung seperti apa yang anda lakukan sebagai seama <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Saling menerima perbedaan, dan salling mendukung tentang minatnya. |
| 15 | Bagaimana sikap kesetaraan yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Sikap kesetaraan yang saya tunjukan dengan sesama penggemar yaitu saling menghargai dan apresiasi. |
| 16 | Contohnya sikap kesetaraan seperti apa yang anda lakukan sebagai seama <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | contohnya saling menghargai dan juga mengapresiasi teman bahwasanya karakter yang mereka sukai dalam <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> adalah karakter yang bagus dari segi sifat dan juga kekuatan, serta mempunyai banyak penggemar juga. |

5. Nama Informan : Hotman Tmabunan

Npm :208530137

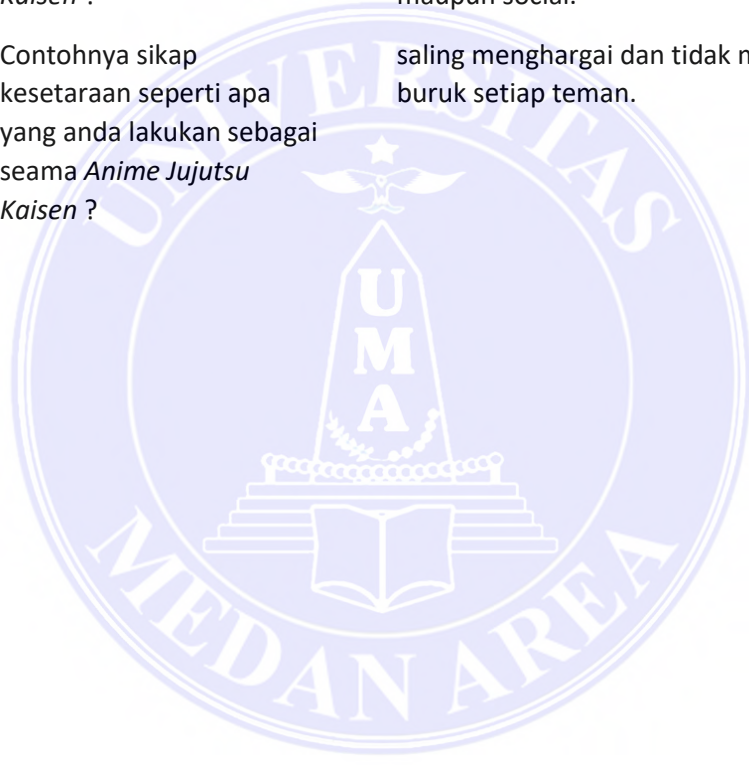
Prodi : Ilmu Komunikasi A1 2024

Tanggal & Lokasi Penelitian:29 April dan 2,3 Mei 2024 Universitas Medan


Area

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Informan
1	Sudah berapa lama, anda menonton anime jujutsu kaisen?	Saya menonton <i>Anime</i> Jujutsu Kaisen sudah 6 Bulan.
2	Apakah anda kenal dengan mahasiswa lain yang menggemari anime jujutsu kaisen?	Ya, saya kenal 4 mahasiswa penggemar <i>Anime</i> .
3	Apa yang kamu rasakan saat berkomunikasi dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ?	Yang saya rasakan adalah seru dan juga menyenangkan saat diajak untuk membahas tentang <i>Anime</i> karena mempunyai kegemaran yang sama, berkomunikasi dengannya menyenangkan.
4	Apa yang membuat anda lebih tertarik di dalam menonton <i>anime</i> ?	Saya mendengar dari teman karena ceritanya menarik, pertarungannya keren dan juga memanjakan mata.
5	Apakah anda lebih banyak berteman dengan sesama penggemar <i>anime</i> atau menyamaratakan teman disekeliling?	Saya menyamaratakan perteman saya di kampus.
6	Sebenarnya apa pendapat anda tentang <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> itu sendiri?	Dari karakter, visual, pertarungan bagus tetapi ceritanya masih kurang jelas karena saya belum menonton seson barunya.

- | | | |
|----|---|--|
| 7 | Bagaimana sikap keterbukaan yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Dengan cara mendengarkan segala cerita dari teman sesama penggemar <i>Anime</i> dan merespon dengan baik serta memberikan saran, dan juga masukan yang baik tentunya. |
| 8 | Contohnya sikap keterbukaan seperti apa yang anda lakukan sebagai seama <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | saling memberikan saran, saling mendengarkan dan juga memberi beberapa tanggapan terhadap <i>Anime</i> yang digemari masing-masing. Dan juga saling memahami, ya karna pasti penggemar <i>Anime</i> memiliki karakter yang disukai berbeda, seperti saya yang menyukai karakter Geto di <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> , kalau ada perbedaan ya saling mendukung aja. |
| 9 | Bagaimana sikap empati yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | saya tidak memiliki sikap empati dengan penggemar <i>Anime</i> lainnya. |
| 10 | Contohnya sikap empaty seperti apa yang anda lakukan sebagai seama <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | tidak ada |
| 11 | Bagaimana sikap positif yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Sikap positif yang saya tunjukan adalah dengan membuat obrolan yang memang menarik dan juga merangkul teman-teman untuk saling bercerita. |
| 12 | Contohnya sikap positif seperti apa yang anda lakukan sebagai seama <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | saling berhubungan baik, kompak kepada semuanya. |
| 13 | Bagaimana sikap mendukung yang anda tunjukkan dengan sesama penggemar <i>Anime Jujutsu Kaisen</i> ? | Sikap mendukung yang saya tunjukan itu seperti mendengarkan cerita-cerita teman dan juga memberikan tanggapan, dan juga saling mendukung. |

- 14 Contohnya sikap saling menerima dan mendukung, berkumpul.
mendukung seperti apa
yang anda lakukan sebagai
seama *Anime Jujutsu*
Kaisen ?
- 15 Bagaimana sikap Sikap kesetaraan yang saya tunjukan
kesetaraan yang anda adalah seperti saling menghargai dan
tunjukkan dengan sesama merangkul seluruh kalangan tanpa
penggemar *Anime Jujutsu* membedakan seseorang dari materi
Kaisen ? maupun social.
- 16 Contohnya sikap saling menghargai dan tidak memandang
kesetaraan seperti apa buruk setiap teman.
yang anda lakukan sebagai
seama *Anime Jujutsu*
Kaisen ?
- 

LAMPIRAN SURAT PENGANTAR RISET

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : r374/FIS.3/01.10/VI/2024 Medan, 3 Juni 2024
Lampiran. : -
Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data/Riset

Kepada Yth.
Wakil Rektor Bid. Pengembangan SDM dan Administrasi Keuangan
Universitas Medan Area
Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate / Jalan Gedung PBSI, Medan 20223

Dengan hormat,
Kami dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa kami berikut ini :

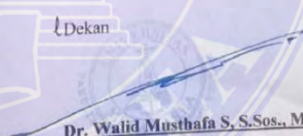
Nama : Cindy Ekklesia Manalu
NIM : 208530150
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Saat ini sedang membutuhkan beberapa data pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area untuk menyelesaikan penelitian/riset yang berjudul :


"Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Penggemar Anime Jujutsu Kaisen Di Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area"

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dan pengambilan data yang diperlukan ini semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian dalam penyusunan skripsi. Sehubungan dengan ini, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan data yang diminta pada bidang yang bersangkutan.

Demikian surat ini kami ajukan. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.


Dr. Walid Musthafa S, S.Sos., M.I.P.
Dekan

Tembusan:
1. Ka. Prodi Ilmu Komunikasi
2. Mahasiswa ybs
3. Arsip



Dipindai dengan CamScanner

LAMPIRAN SURAT SELESAI RISET

