ABSTRAK

SIROJUL MUNIR ANIF MUBAROK, B96211126. *JAPANESE CULTURE IMPERIALISM* SURABAYA (Studi Kasus Dominasi Media *Anime* Jepang Bagi Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya)

Kata kunci : Jepang, *Culture*, Imperialisme, *Anime*, Media, identitas Diri, *Cosplay*, FFF

Penelitian ini adalah tentang identitas dan konsep diri yang didasarkan pada fenomena komunitas *cosplay*. Terbentuknya konsep diri dan identitas seseorang tidak lepas dari pengaruh teknologi informasi dan pengaruh lingkungan. Pada dasarnya terbentuknya konsep diri dan identitas seseorang terbentuk melalui proses belajar sejak masa pertumbuhan hingga dewasa, konsep diri tersebut dibentuk melalui proses internalisasi dan organisasi serta pengalaman-pengalaman di masa lalu. Berkembangnya teknologi informasi serta masuknya budaya-budaya barat secara tidak langsung megubah pola hidup dan tingkah laku seseorang, perkembangan teknologi informasi disebabkan oleh pesatnya media-media seperti TV maupun game online, fokus penelitian ini adalah pada komunitas *cosplay*. *Cosplay* sendiri adalah wadah dimana orang bisa berimajinasi dengan karakter-karakter *anime* ataupun superhero sesuai dengan keinginan mereka. Entah darimana karakter, identitas dan konsep diri mereka terbentuk, mengapa mereka bisa berdandan seperti itu dan bagaimana bentuk perwujudan identitas dan konsep diri mereka? Tujuan dari Penelitian ini yaitu untuk megetahui bagaimana prosesi internalisasi terbentuknya idetitas dan konsep diri seseorang anggota *cosplay*. Informan yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang dengan karakteristik yaitu : 1) merupakan anggota komunitas *cosplay* 2) berjenis kelamin laki-laki 3) berusia lebih dari 20 tahun 4) memiliki hobi *cosplay*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi fenomenologi dimana pada penelitian ini difokuskan pada fenomena yang sedang berkembang di masyarakat, sedangkan untuk metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan wawancara mendalam. Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa informan memiliki latar belakang hobi yang sama mereka memiliki konsep diri yang positif, mereka menyukai budaya Jepang semenjak mereka masih kecil, para *cosplay*er terlibat dalam kostum dimulai dari hobi mereka dalam kecintaannya kepada segala macam produk budaya Jepang seperti kartun Jepang, komik Jepang serta game online.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nama dan kostum adalah sebuah bentuk dari identitas dan konsep diri anggota *cosplay*, proses terbentuknya identitas dan konsep diri mereka di pengaruhi oleh lingkungan sosial dan orang-orang terdekat mereka dalam hal ini sahabat dan anggota komunitas *Forever For Friend (*FFF) Surabaya. Dari kelima narasumber didapatkan karakter cospay narasumber berdasarkan konsep diri mereka. Informan 1: aliran dan jenis karakter yang di perankan adalah aliran gothik dan tokusatsu jenis ayame tenchu, informan 2: aliran tokusatsu jenis, Keroro, Archer, Assasin, dan Samurai, informan 3: aliran tokusatsu jenis Pandora Hearts.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id