

**ANIME SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI DAN PERTUKARAN
SOSIAL**

(Studi Kasus Komunitas Japan Matsuri Surabaya)

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)
dalam Bidang Sosiologi



Rizky Fayzal Zakaria Malik

NIM. 10010321027

Program Studi Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Juni, 2024

**PERNYATAAN
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI**

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rizky Fayzal Zakaria Malik
NIM : 10010321027
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Anime Sebagai Media Sosialisasi dan Pertukaran
Sosial (Studi Kasus Komunitas Japan Matsuri
Suarabaya)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan mana pun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 20 Juni 2025

Yang menyatakan

Rizky Fayzal Zakaria Malik
NIM: 10010321027

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah memeriksa dan memberikan arahan terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Rizky Fayzal Zakaria Malik
NIM : 10010321027
Program Studi : Sosiologi

yang berjudul: **“Anime Sebagai Media Sosialisasi Dan Pertukaran Sosial (Studi Kasus Komunitas Japan Matsuri Surabaya)”**, saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial dalam bidang Sosiologi

Surabaya, 5 Juni 2025

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'M' followed by a series of loops and a final vertical stroke.

Masitah Effendi M. Sosio
NIP. 199105172020122027

PENGESAHAN

Skripsi oleh Rizky Fayzal Zakaria Malik dengan judul: “**Anime Sebagai Media Sosialisasi Dan Pertukaran Sosial (Studi Kasus Komunitas Japan Matsuri Surabaya)**” telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 10 Juni 2025

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I



Masitah Effendi, M. Sosio
NIP. 199105172020122027

Penguji II



Dr Dwi Setianingsih, M. Pd I
NIP. 197212221999032004

Penguji III



Dr. H. Muhammad Shodiq, S.Ag. M.Si
NIP. 197504232005011002

Penguji IV



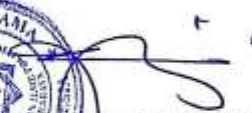
Dr. Amal Taufiq, M.Si
NIP. 197008021997021001

Surabaya, 17 Juni 2025

Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan




Prof. Dr. H. Abd. Chalik, M.Ag
197306272000031002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rizky Fejzal Zekaria Malik
NIM : 10010321027
Fakultas/Jurusan : ILMU SOSIAL dan ILMU POLITIK / SOSIOLOGI
E-mail address : zenonxderio@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Anime Sebagai media Sosialisasi dan Pertukaran Sosial (Studi Kasus Komunitas

Japan Matsuri Surabaya)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juli 2025

Penulis

Rizky Fejzal

(.....)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Rizky Fayzal Zakaria Malik, 2025, “Anime Sebagai Media Sosialisasi dan Pertukaran Sosial (Studi Kasus Komunitas Japan Matsuri Surabaya)”, Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci: Anime, Komunitas, Sosialisasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji mengenai *anime* yang dapat digunakan sebagai media untuk bersosialisasi dan pertukaran sosial, seperti yang dilakukan oleh komunitas Japan Matsuri Surabaya dengan tujuan menyatukan para penggemar *anime* agar dapat saling berkomunikasi, berkumpul serta menyalurkan hobi mereka di ruang lingkup yang sama. Disisi lain masyarakat memberikan stereotip negatif kepada *otaku* karena hobi mereka yang kerap kali dianggap aneh dan membuat *otaku* menjadi kurang percaya diri untuk bersosialisasi. Pada penelitian ini agar dapat menemukan hasil data yang akurat dari anggota komunitas Japan Matsuri Surabaya, peneliti menganalisis seperti apa peran *anime* untuk sebagai media sosialisasi dan pertukaran sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teori yang digunakan adalah teori sosialisasi George Herbert Mead dan teori pertukaran sosial George Caspar Homans

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) dengan mengenal *anime* dapat memberikan dampak yang berbeda dari sudut pandang lain yakni memberikan dampak negatif seperti memiliki sikap yang lebih tertutup dalam bersosialisasi dengan orang sekitar serta lebih memilih untuk memendam hobi mereka yang dipandang negatif oleh orang sekitar, serta *anime* sendiri juga memiliki sisi positif yakni dapat mengubah kepribadian yang tertutup tersebut dengan menyalurkan hobi mereka kepada sesama seperti mereka, dengan tujuan melatih mereka agar dapat lebih aktif dalam bersosialisasi dengan sekitarnya. Dalam hasil sosialisasi tersebut mereka juga dapat membuka ruang untuk dapat menambah relasi dan pengalaman baru yang belum pernah mereka rasakan. (2) *anime* sendiri juga dapat memberikan manfaat tersendiri untuk menambah popularitas kelompok atau sebuah komunitas khusus anime Jepang dengan melakukan pertukaran sosial, salah satu cara yang dilakukan dengan mengadakan acara bertema anime Jepang yang secara tidak langsung dapat mengundang banyak *cosplayer* terkenal dan *otaku* di berbagai wilayah Surabaya yang mana nantinya komunitas tersebut dapat lebih berkembang lebih baik dari tahun-tahun sebelumnya.

ABSTRACT

Rizky Fayzal Zakaria Malik, 2025, *“Anime as a Media for Socialization and Social Exchange (Case Study of the Japan Matsuri Community in Surabaya)”*, Thesis of Sociology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, UIN Sunan Ampel Surabaya.

Keywords: *Anime, Community, Sosialitation*

This research aims to examine anime which can be used as a medium for socializing and social exchange, as is done by the Japan Matsuri Surabaya community with the aim of uniting anime fans so they can communicate with each other, gather and channel their hobbies in the same scope. On the other hand, society gives negative stereotypes to otaku because their hobbies are often considered strange and make otaku less confident in socializing. In this research, in order to find accurate data results from members of the Japan Matsuri Surabaya community, researchers analyzed the role of anime as a medium for socialization and social exchange. The method used in this research uses qualitative research methods with a descriptive approach. Data collection was carried out by conducting observations, interviews and documentation. The theories used are George Herbert Mead's socialization theory and George Caspar Homans' social exchange theory

The results of this research show that: (1) getting to know anime can have a different impact from another point of view, namely having a negative impact such as having a more closed attitude in socializing with people around them and preferring to harbor hobbies that are seen as negative by people around them, and anime itself also has a positive side, namely that it can change this closed personality by channeling their hobbies to others like them, with the aim of training them to be more active in socializing with the surrounding environment. As a result of this socialization, they can also open up space to add new relationships and experiences that they have never had. (2) anime itself can also provide its own benefits to increase the popularity of groups or communities specifically for Japanese anime by conducting social exchanges, one way of doing this is by holding Japanese anime-themed events which can indirectly invite many famous cosplayers and otaku in various areas of Surabaya, which in turn can develop the community better than in previous years.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR TABEL	2
BAB I PENDAHULUAN.....	3
A. Latar Belakang Masalah.....	3
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Konseptual.....	11
F. Sistematika Pembahasan	19

BAB II KERANGKA TEORITIK.....	21
A. Penelitian Terdahulu.....	21
B. Kajian Pustaka.....	32
C. Kerangka Teori.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
C. Pemilihan Subyek Penelitian	41
D. Tahap Tahap Penelitian	43
E. Teknik Pengmpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	45
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	46
BAB IV ANIME SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI DAN PERTUKARAN	
SOSIAL: STUDI KASUS KOMUNITAS JAPAN MATSURI SURABAYA .	48
A. Komunitas Japan Matsuri Surabaya.....	48
B. Deskripsi Hasil Penelitian	50
1. Peran anime sebagai media sosialisasi di anggota komunitas Japan Matsuri Surabaya	50
2. Konsep pertukaran sosial pada Komunitas Japan Matsuri Surabaya....	75
C. Analisis Teori	88

BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98



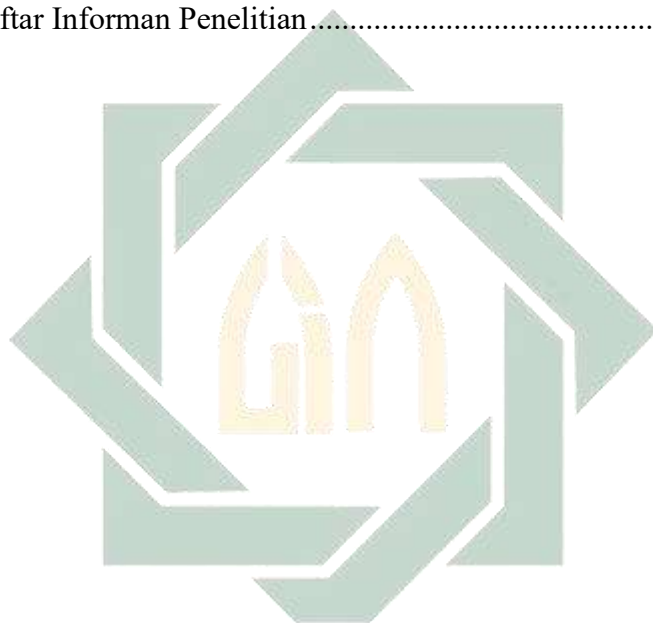
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana Acara Event Jepang	48
Gambar 2. Panggung Utama Acara	49
Gambar 3. Contoh beberapa anime populer	51
Gambar 4. Akun Instagram Komunitas Japan Matsuri Surabaya	62
Gambar 5. Penampilan lomba cover song	63
Gambar 6. Salah satu tim peserta lomba cover song	64
Gambar 7. Penampilan lomba play dance	65
Gambar 8. Peserta lomba coswalk	66
Gambar 9. Penampilan lomba coswalk	68
Gambar 11. Pembukaan lomba oleh panitia acara	73
Gambar 12. Salah satu anggota cosplayer	79
Gambar 13. Salah satu sponsor pada acara event komunitas JMS	81
Gambar 14. Pamflet digital yang di upload	82
Gambar 15. Salah satu stand di acara event	84
Gambar 16. Gantungan kunci menyerupai karakter anime	85
Gambar 17. Stand makanan dan minuman khas Jepang	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Macam-Macam Genre Anime	12
Tabel 2.2 Daftar Informan Penelitian	42



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*, 2022.
- Biiznilla Yulian, Sakinah, and Mohammad Syahriar Sugandi. "Perilaku Komunikasi Otaku Dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung)." *Jurnal Komunikasi* 13, no. 2 (2019): 191–200. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.
- Elly M, Kama A, Ridwan Effendi. "Ilmu Sosial & Budaya Dasar" (2017): 167–176.
- Fauziyah, Mayang Rumaisha Nur, Ninis Agustini Damayani, and Asep Saeful Rohman. "Perilaku Knowledge Sharing Multi Bahasa Pada Komunitas Fakta Bahasa." *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 2, no. 2 (December 2014): 87–102.
- Galbraith, Partrick W. "Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming." Last modified June 2014. Accessed April 29, 2025. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-C8dBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT45&dq=\(Brian+Ashcraft+anime+&ots=q_XJsrTskw&sig=8KMRr1W_wtvI_1Cq2Hmwl9WyH9Q&redir_esc=y#v=onepage&q=\(Brian Ashcraft anime&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-C8dBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT45&dq=(Brian+Ashcraft+anime+&ots=q_XJsrTskw&sig=8KMRr1W_wtvI_1Cq2Hmwl9WyH9Q&redir_esc=y#v=onepage&q=(Brian Ashcraft anime&f=false)
- Gumelar Alfah Rezi, Yoga. "Analisis Terhadap Konsep Diri Remaja Pecinta Anime Di Komunitas Genesis Art Semarang" 34, no. 1 (2022): 68–70.
- Ito, Mizuko; Daisuke, Okabe; Izumi, Tsuji. "Otaku Culture in a Connected World." *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World* (2012). Accessed April 29, 2025. https://books.google.com/books/about/Fandom_Unbound.html?hl=id&id=FpOzAwAAQBAJ.
- Kieran Donaghy, and Maria Teresa Icart Isern. "Films in Health Sciences Education. Learning through Moving Images." Last modified November 2012. Accessed September 29, 2024. https://www.google.co.id/books/edition/Films_in_Health_Sciences_Education_Learn/5L_Hhkktc_MC?hl=id&gbpv=0.
- Machmud, Muhammad Eka. "Transaksi Dalam Teori Exchange Behaviorism George Caspar Homans (Perspektif Ekonomi Syariah)." *Iqtishadia: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah* 8 No 2, no. 2 (2015): 260–261.
- Mubarak Fadhil. "Pemerataan Akses Pendidikan Islam Perspektif Sosiolog: Meta Analisis Pendekatan Emile Durekheim, Max Weber, George Herbert Mead, Louis Althusser, Dan Ibnu Khaldun." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 5 No 1 (2023): 14–15. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/ja/issue/view/696><http://u.lipi.go.id/1548306171><http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>.
- Normina Hamda. "Masyarakat Dan Sosialisasi." *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah*

XI Kalimantan 12 (October 2014).

Nurdiani, Nina. "Teknik Sampling Snowball Dalam Penelitian Lapangan." *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications* 5(2), no. 2 (2014): 110–118.

Putri, Ni wayan eka. "Dunia Animasi" (2016). www.putrimiaa.wordpress.com.

Rahardjo, Mudjia. "Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif" (2010).

Ramadhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021. Accessed February 5, 2025.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Ntw_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=penelitian+deskriptif&ots=f3oLaJRu7u&sig=Sw3TKdhrRow07TSs546OCIESOMc&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian+deskriptif&f=false.

Rusnandi, and Rusli Muhammad. "Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif Dan Studi Kasus." *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 2 No 1 (2021).

Shokhibul Mighfar. "SOCIAL EXCHANGE THEORY : Telaah Konsep George C. Homans Tentang Teori Pertukaran Sosial." *JURNAL PENGEMBANGAN PEMIKIRAN DAN KEBUDAYAAN* 9 No. 2 (December 2015).

Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Sunarto, Kamanto. "Pengantar Sosiologi." Last modified 2004. Accessed May 20, 2025. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=S-YGEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=teori+sosialisasi+mead&ots=gj05GuviSO&sig=eM78Pse53Zxy_t5AHiuiWb9O8jE&redir_esc=y#v=onepage&q=teori+sosialisasi+mead&f=false.

Toi, Yamane. "Kepopuleran Dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia." *AYUMI : Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra* 7, no. 1 (July 20, 2020): 68–82. Accessed May 20, 2025.
<https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/ayumi/article/view/2808>.

Wardani. "MEMBEDAH TEORI SOSIOLOGI:Teori Pertukaran (Exchange Theory) George Caspar Homans." *Studia Insania* 4, no. 1 (2016): 19–38.