STUDI FENOMENOLOGI INTERAKSI SOSIAL REMAJA *OTAKU*

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam Bidang Ilmu Komunikasi

Oleh :

Daniyah Khansanabilah Wahyudi

41182037180010

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS KOMUNIKASI, SASTRA DAN BAHASA

UNIVERSITAS ISLAM "45"

BEKASI

2022M / 1444H

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Bekasi, 18 Juli 2022

Daniyah Khansanabilah Wahyudi

41182037180010

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Studi Fenomenologi Interaksi Sosial Remaja *Otaku*
Nama	: Daniyah Khansanabilah Wahyudi
NPM	41182037180010
Konsentrasi	: *Public Relations*
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Fakultas	: Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa (FKSB)

Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai bagian prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam "45" Bekasi.

Bekasi, 18 Juli 2022

Mengetahui,	Menyetujui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Dosen Pembimbing
Tin Hartini, M.Si	**Winda Primasari, M.Si**
NRP 45.1.01.02.2016.001	**NRP. 45.1.01.02.2012.016**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **"Studi Fenomenologi Interaksi Sosial Remaja *Otaku*"** telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Juli 2022

Waktu : 10.00 - 11.00 WIB

Oleh

Nama : Daniyah Khansanabilah Wahyudi

NPM 41182037180010

PogramStudi : Ilmu Komunikasi

DEWAN PENGUJI

Dewan Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Tin Hartini. M.Si	
Penguji I	Kartini Rosmala DK, M.I.Kom	
Penguji II	Winda Primasari, M.Si	

Bekasi, 11 Agustus 2022

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Komunikasi,
Sastra dan Bahasa

Yudha Asmara D.A.,M.I.Kom
NRP. 45.1.03.12.2012.029

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Tin Hartini, M.Si.
NRP. 45.1.01.02.2016.001

ABSTRAK

Universitas Islam 45 Bekasi
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa
2022

Daniyah Khansanabilah Wahyudi / 41182037180010

Studi Fenomenologi Interaksi Sosial Remaja *Otaku*

Dibawah bimbingan Winda Primasari, S. Hum., M. Si.

149 halaman + Xix romawi, 2 tabel, 42 gambar, 37 lampiran

Penelitian ini membahas tentang bagaimana pengalaman seorang remaja *Otaku* saat berinteraksi sosial dan dapat diterima dilingkungannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data primer di dapat melalui wawancara mendalam dengan 9 informan dan 7 *key* informan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman seorang *otaku* ketika berinteraksi ia memiliki sikap dan perilaku yang sama seperti dengan masyarakat atau orang lain yang bukan *otaku*, hanya ada beberapa saja yang membuat mereka berbeda, namun perbedaan tersebut merupakan hal yang wajar karena setiap manusia memiliki kesukaan, hobi, sifat, sikap dan ciri khas. Dari menyukai budaya Jepang *otaku* mendapatkan manfaat serta hal yang positif, seperti pengetahuan, relasi yang luas, hobi baru sehingga mereka bisa mengekspresikan diri mereka. Selain itu dari menjadi seorang *otaku* beberapa dari mereka bisa mendapatkan penghasilan uang. Jika ada penelitian serupa diharapkan dapat bisa lebih di lengkapi lagi pembahasan mengenai *Otaku*, karena masih kurangnya penelitian terkait *otaku* dalam ranah komunikasi. Penelitian selanjutnya dapat di buat menggunakan teori Akulturasi yang membahas Budaya Populer Jepang.

Kata Kunci : Diri Sendiri, Interaksi Sosial, Masyarakat, *Otaku*, Pikiran

ABSTRACT

Universitas Islam "45" Bekasi
Study Of Communication Science
Faculty Of Communications, Literature, and Language
2022

Daniyah Khansanabilah Wahyudi / 41182037180010

Otaku Teen Social Interaction

Under The Guidance Winda Primasari, S. Hum., M. Si.

149 pages + Xix roman, 2 table, 42 picture, 37 attachment

This study discusses how the experience of an Otaku teenager when interacting socially and being accepted in their environment. This study uses a qualitative method with a phenomenological approach. Primary data can be obtained through in-depth interviews with 9 informants and 7 key informants. The results of this study indicate that the experience of an otaku when interacting has the same attitude and behavior as with other people or people who are not otaku, there are only a few that make them different, but these differences are natural because every human being has preferences, hobbies. , traits, attitudes and characteristics. From liking Japanese culture, otaku get benefits and positive things, such as knowledge, wide relationships, new hobbies so that they can express themselves. Apart from that from being an otaku some of them can earn money. If there is a similar research, it is hoped that the discussion of Otaku will be more complete, because there is still a lack of research related to otaku in the realm of communication. Further research can be made using acculturation theory which discusses Japanese Popular Culture.

Keywords: *Mind, Otaku, Self, Social Interaction, Society*

KATA PENGANTAR

Saya ucapkan puji syukur serta nikmat pada Allah SWT atas rahmat-Nya yang melimpah. Sholawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya menuju jalan kebahagian dunia dan akhirat. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan di Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa Universitas Islam 45' Bekasi. Adapun judul skripsi ini yaitu **"Studi Fenomenologi Interaksi Sosial Remaja *Otaku*"** Dalam penyusunan skripsi ini, tentu tak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka peneliti ucapkan rasa hormat serta terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi, Pihak – pihak yang ada berkaitan dengan skripsi ini diantaranya sebagai berikut :

1. Bapak Yudha Asmara D.A., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa Universitas Islam "45" Bekasi.
2. Ibu Syabaningrum Prihartini, S.s., M.Hum selaku Wakil Dekan Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa Universitas Islam "45" Bekasi.
3. Ibu Tin Hartini, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam "45" Bekasi.
4. Ibu Winda Primasari, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan masukan, menyediakan waktu dan memberi semangat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
5. Dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam "45" Bekasi, terimakasih atas ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
6. Kedua orangtua dan keluarga yang tiada hentinya selalu memberikan do'a, semangat, dan dukungan kepada peneliti baik secara moril maupun materil terutama kepada ibu, ayah dan adik.
7. Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam "45" Bekasi angkatan 2018 untuk motivasi dan kebersamaannya.
8. Terimakasih kepada geng minion yang selalu memberikan dukungan serta semangat kepada peneliti yaitu, Syarif, Dias, Mutiara dan Syifa.

9. Terimakasih kepada kak Fify karena telah memberikan masukan serta semangat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.

Sekian, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk pelengkap skripsi ini, peneliti sangat menerima kritik dan saran, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua, aamiin.

Bekasi, 18 Juli 2022

Daniyah Khansanabilah Wahyudi
41182037180010

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
ABSTRACT ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR ISTILAH ..... **xiii**

BAB I **1**
PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Manfaat Penelitian 7
1.4.1 Manfaat Akademis 7
1.4.2 Manfaat Praktis 8

BAB II **9**
TINJAUAN PUSTAKA **9**
2.1 Rujukan Penelitian Terdahulu 9
2.2 Perbedaan Dan Persamaan Dengan Penelitian Terdahulu 14
2.3 Kerangka Teori 20
2.3.1 Interaksi Sosial 20
2.3.2 Teori Interaksionisme Simbolik 21
2.3.3 Otaku 23
2.3.4 Budaya Populer 26
2.3.5 Budaya Populer Jepang 27
2.4 Kerangka Pemikiran 29

BAB III **31**
METODE PENELITIAN **31**
3.1 Jenis Penelitian 31
3.2 Informan dan Key Informan 32
3.2.1 Key Informan 32
3.2.2 Informan 33
3.3 Teknik Pengumpulan Data 35
3.3.1 Data Primer 35
3.3.2 Data Sekunder 36
3.4 Definisi Konseptual 36

3.5 Teknik Analisis Data 37
3.6 Keabsahan Data 39

BAB IV 40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 40
4.1 Profil Informan 40
4.2 Hasil Penelitian Dan Pembahasan 62
4.2.1 *Mind* (Pikiran) 62
4.2.2 *Self* (Diri sendiri) 78
4.2.3 *Society* (Masyarakat) 89
4.3 Analisis 97

BAB V 107
KESIMPULAN DAN SARAN 107
5.1 Kesimpulan 107
5.2 Saran 108

DAFTAR PUSTAKA 109
LAMPIRAN 112

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu 14
Tabel 4. 1 Analisis 97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran 29
Gambar 4. 1 Komik milik Rendy 41
Gambar 4. 2 Hideri Kanzaki 42
Gambar 4. 3 Kiri Rendy ketika cosplay Hideri Kanzaki, kanan Rendy di kehidupan asli 42
Gambar 4. 4 Gantungan kunci dan stiker *anime* 43
Gambar 4. 5 *Merchandise* Jejepangan milik Rendy 44
Gambar 4. 6 *Stand poster* karakter *anime* Rem 45
Gambar 4. 7 Rendy foto bersama *cosplay* karakter *anime* Anya Forger 45
Gambar 4. 8 Rendy foto bersama *cosplay* karakter *anime* Tokisaki Kurumi 45
Gambar 4. 9 Rendy foto bersama *cosplay* karakter *anime* Ciel Phantomhive 46
Gambar 4. 10 Julio foto bersama *cosplay* karakter *anime* Hideri Kanzaki 47
Gambar 4. 11 Julio foro bersama *cosplay* karakter *anime* Emilia 47
Gambar 4. 12 *Merchandise* Jejepangan milik Julio 49
Gambar 4. 13 *action figure Gundam* milik Rheza 50
Gambar 4. 14 Alya menggunakan jaket dan *casing HP anime* 52
Gambar 4. 15 *Anime* Naruto 53
Gambar 4. 16 aksesoris, *merchandise* milik informan 54
Gambar 4. 17 Suci di *event Jiyuu Matsuri* dan *Sakura Matsuri* 54
Gambar 4. 18 foto Asri memakai neko mimi ke event Jejepangan 56
Gambar 4. 19 Asri menjadi kepanitian dalam *event* Jejepangan 57
Gambar 4. 20 komunitas *KAJI* 57
Gambar 4. 21 Asri di *event Bekasi Mini Matsuri* 57
Gambar 4. 22 tiket saat Tarmidi ke *event hitochuu matsuri* 58
Gambar 4. 23 komunitas *Japanese club* binamitra 59
Gambar 4. 24 Tarmidi di bersama Asri di *Event Bekasi Mini Matsuri* 59
Gambar 4. 25 Album lagu band Jepang Goose House 60
Gambar 4. 26 Album lagu Idol grup Jepang AKB48 60
Gambar 4. 27 Faisal Abdul hakim 61
Gambar 4. 28 koleksi komik milik Julio 66
Gambar 4. 29 koleksi *photopack* JKT48 milik Julio 67
Gambar 4. 30 Kaos dari JKT48 milik Julio 68
Gambar 4. 31 Rendy *cosplay* karakter *anime* perempuan 69
Gambar 4. 32 Rendy *cosplay* karakter *anime* laki laki 69
Gambar 4. 33 *ID Card* Asri ketika ikut kepanitian *event* Jejepangan 74
Gambar 4. 34 hasil karya gambar Alya 83
Gambar 4. 35 hasil karya gambar Suci 84
Gambar 4. 36 hasil karya gambar Faisal 85
Gambar 4. 37 *channel youtube* Rendy 86
Gambar 4. 38 akun *tiktok* Rendy 86
Gambar 4. 39 Isi Konten Tiktok Rendy 88
Gambar 4. 40 Jaket dan masker Jejepangan milik Rendy 93
Gambar 4. 41 Jaket logo *anime* shingeki no kyojin milik Faisal 93

DAFTAR ISTILAH

Adellion	Sebutan ama penggemar Reva Fidela (JKT48 Adel).
Aidoru/Idol	Artis yang berkarir dalam bidang tarik suara hingga pencipta lagu dikenal dengan istilah idol.
Anime	Sebutan untuk animasi yang berasal dari Jepang.
Cosplay	Suatu hobi atau kegiatan dalam mengenakan pakaian yang di lengkapi dengan aksesoris dan riasan wajah yang dikenakan seperti dalam tokoh *anime*, *manga*, karakter dalam permainan video atau *film* kartun.
Cosplayer	Pelaku *Cosplay*.
Cross-Dresser	Sebutan bagi seseorang yang gemar mengenakan pakaian lawan jenisnya. Kebiasaan yang disebut sebagai crossdressing ini biasanya dilakukan oleh laki-laki heteroseksual (bukan transgender) yang senang mengenakan pakaian wanita. Dalam kasus yang langka, ada pula wanita yang gemar menggunakan memakai pakaian laki-laki.
Digital Art	Berbagai karya seni yang dibuat menggunakan teknologi digital atau teknologi komputer.
Donghua	Serial animasi china.
Dorama	*Dorama* sendiri artinya drama, hanya saja karena penulisannya yang dibaca *dorama*, akhirnya *dorama* menjadi lebih familiar.
Freelance Artist	Pekerja lepas yang bekerja dalam bidang seni
Geek	Mengacu kepada seseorang yang menyukai suatu bidang dan menjadi ahli dalam bidang itu.
Genre Cyberpunk	Cabang dari Genre Sci-Fi, seperti *anime* yang menceritakan tentang *anime* Sci-Fi yang sangat dominan dengan Teknologi maju dan juga juga lebih mengarah ke Dark yang menampilkan adegan keras.

Genre Demons	Kategori *anime* yang ceritanya berisikan mahluk-mahluk seperti Monster dan Iblis.
Genre Ecchi	*Anime* yang berisikan bagian-bagian panas seperti karakter yang hanya mengenakan bikini sebagai kostum tetapnya.
Genre Fantasy	Perwujudan *anime* yang menceritakan kehidupan manusia yang dikelilingi sihir, mahluk astral, dan tidak kita temukan di dunia nyata secara Realis. Biasanya akan memperlihatkan cerita karakter yang dunianya ditemani hal-hal Fantasi seperti Naga, karakter yang bisa terbang, tongkat sihir, atau bahkan sebuah robot canggih.
Genre Harem	Kategori yang menceritakan tentang laki-laki/cowok yang dikelilingi banyak wanita cantik.
Genre Hentai	Pengembangan dari Ecchi, yakni konten seksualnya sudah menjurus ke pornografi. Subgenre ini di khususkan untuk penonton dewasa.
Genre Historical	Kategori *anime* yang menceritakan tentang hal yang berkaitan erat dengan sejarah, biasanya seperti *anime* yang berlatar di-masa lalu jauh seperti jaman perang atau jaman Edo di Jepang.
Genre Isekai	Genre *anime* yang menceritakan tentang kisah karakter utama yang biasanya berasal dari dunia manusia/nyata berpindah ke dunia Fantasy yang penuh dengan hal-hal aneh seperti dunia para penyihir dan bahkan ada dunia isekai Virtual *Game*.
Genre Josei	*Anime* yang dikategorikan tontonan yang sangat cocok untuk cewek yang sudah dewasa atau menjelang dewasa. Biasanya *anime* Genre Josei cenderung ke-cerita Romance dan juga Drama dengan karakter-karakter ceweknya yang feminim dan anteng terhadap cowok/laki-laki.
Genre Martial Arts	Kategori untuk *anime* yang menceritakan seni bela diri baik itu menggunakan tangan kosong atau menggunakan senjata dan cenderung tidak terkait dengan ilmu Supernatural dan Magic.

Genre Mecha	Mecha itu adalah Robot. Genre Mecha adalah kategori *anime* yang menceritakan tentang Robot. Tapi bukan berarti manusianya yang menjadi Robot, namun yang mereka tumpangi adalah Robot.
Genre Post-Apocalyptic	Kategori *anime* yang menceritakan tentang hal yang berkaitan erat dengan Kiamat. Biasanya seperti perjuangan manusia untuk bertahan hidup dan sudah di ambang kepunahan.
Genre Psychological	Kategori *anime* yang menceritakan tentang karakter *anime* yang mengalami semacam gangguan jiwa atau cerita yang bisa membuat mental penonton menjadi terganggu, meski semua itu jarang terjadi tergantung tingkat Psychological *anime* tersebut dan keadaan mental si penonton.
Genre Reverse Harem	Reverse Harem adalah kebalikan dari Harem. Genre Reverse Harem adalah *anime* dengan kategori yang menceritakan tentang perempuan/cewek yang dikelilingi banyak cowok/laki-laki ganteng dan juga keren.
Genre Reverse Isekai	Genre Reverse Isekai adalah kebalikan dari Isekai. Reverse Isekai adalah *anime-anime* dengan kategori yang menceritakan tentang karakter utama ataupun karakter penting/suport yang awalnya berasal dari dunia lain/Fantasi kemudian terlempar/tidak sengaja pergi ke dunia manusia.
Genre Sci-Fi	Kategori *anime* yang menceritakan tentang dimana karakter *anime* sudah berada di dunia masa depan dengan semua yang telah menjadi canggih seperti mobil yang sudah bisa terbang, robot canggih, ataupun senjata laser dan super mematikan.
Genre Seinen	Kategori *anime* Seinen adalah *anime-anime* yang menceritakan tentang kisah cerita yang sudah pantas ditonton oleh orang-orang dewasa alias sudah mencukupi umur untuk menontonnya.
Genre Shoujo	Shoujo adal *anime-anime* yang dikategorikan masih wajar dengan batas-batas tertentu namun untuk remaja cewek/perempuan. Biasanya *anime-anime* Shoujo itu seperti *anime* yang menceritakan

	tentang Drama persahabatan atau momen-momen terkesan terhadap cowok ganteng.
Genre Shounen	*Anime* yang dikategorikan masih wajar untuk ditonton pada batas usia remaja laki-laki, misalnya bagian kekerasan yang diminimalisir dan aman dari adegan dewasa antara cowok dan cewek.
Genre Slice Of Life	Menceritakan tentang keseharian seorang karakter dan hanya akan terus berfokus pada karakter itu, seperti contoh *anime* yang hanya menceritakan tentang kehidupan seorang karakter utama di dunia kerja dan sekolah.
Genre Space	Menceritakan latar dan tempat terkait luar angkasa, seperti manusia yang menjelajah atau melakukan Ekspedisi ke planet lain dan tentunya memerlukan teknologi canggih, dan pasti terkait dengan Sci-Fi.
Genre Super Power	Menceritakan tentang seorang karakter utama yang mendapatkan kekuatan hebat gabungan antara Supernatural dan kekuatan fisik.
Genre Supernatural	Sangat dekat dengan Fantasy, biasanya kategori *anime* Supernatural akan menceritakan tentang seorang karakter yang entah dari lahir atau mendapatkan keajaiban dimana ia bisa menggunakan sebuah kemampuan/kekuatan super dengan bumbu sihir, namun dalam Logika Supernatural pernah terjadi dalam dunia nyata.
Genre Tragedy	Menceritakan tentang bencana yang menimpa sang karakter utama dan sekelilingnya yang bisa membuat karakter itu dan kamu sendiri menjadi tegang. Bencana-bencana itu meliputi bencana alam, pembunuhan, terror, kematian, keanehan, atau bahkan kiamat.
Genre Yaoi/Shounen-Ai	*Anime* dengan kategori yang menceritakan cerita cinta/suka sesama jenis yaitu laki-laki suka dengan laki-laki.
Genre Yuri/Shoujo-Ai	kategori yang menceritakan cerita cinta/suka sesama jenis namun mereka adalah sesama cewek/perempuan.

GJUI	GJUI (Gelar Jepang Universitas Indonesia) adalah Festival budaya Jepang tahunan yang diadakan oleh mahasiswa Program Studi Jepang di Universitas Indonesia sejak tahun 1994.
Gundam	Gundam merupakan nama dari sebuah serial fiksi ilmiah yang dibuat oleh studio Sunrise yang menampilkan robot raksasa (mecha) bernama "Gundam".
Harajuku	Sebuah nama distrik yang berada di Shibuya, kota Tokyo, Jepang. Distrik ini dikenal sebagai tempat berkumpul anak-anak muda yang bergaya eksentrik sejak tahun 1990-an.
Hikikimori	Salah satu permasalahan sosial yang sedang terjadi di Jepang, dimana para remaja atau orang dewasa akan menarik diri mereka dari kehidupan sosial mereka dan biasanya mereka akan mengurung diri di rumah.
Hikkikimori Kata	NEET tipe ini biasanya lebih suka mengurung diri dikamar daripada bersosialisasi dengan lingkungan, atau bisa dikatakan tidak suka bersosialisasi dengan lingkungan luar. Biasanya para pengidap NEET tipe ini menghabiskan waktunya dengan bermain *game* atau internet didalam kamar.
Jisatsu	Bunuh diri.
Jiyuu Matsuri	Festival budaya Jepang yang digelar setiap tahunnya oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang UNJ (Universitas Negeri Jakarta).
KAJI	KAJI (Komunitas Alumni Jepang di Indonesia) semula adalah Komunitas Alumni Mahasiswa-Mahasiswi Indonesia yang pernah belajar di Jepang (Akademi / Universitas), tetapi kemudian meluas mencakup siapa saja yang ada interconnect “Jepang – Indonesia”, termasuk mahasiswa / alumni Jepang, “Kenshusei” yang pernah ikut training di Jepang dan Mahasiswa-Mahasiswi yang belajar sastra Jepang di Indonesia.
Manga	Komik Khas Jepang
Manhua	Komik khas China/Taiwan

Manhwa	Komik Khas Korea
Matsuri	Festival atau hari raya
MC (Master of Ceremony)	MC adalah orang yang bertugas pemandu acara dan bertanggung jawab atas kelancaran dan suksesnya suatu acara, acara yang biasa dibawakan menuntut kreativitas dalam improvisasi dan memungkinkan adanya dialog dengan audiens.
NEET/Mugyousha	NEET merupakan kepanjangan dari *Not Employment, Education, or Training.* Di Jepang NEET dikenal dengan istilah *Mugyousha* Orang tidak memiliki pekerjaan atau pengangguran), orang-orang yang dikatakan dengan istilah ini yaitu orang yang tidak memiliki pekerjaan, tidak terikat dengan pendidikan dan rumah tangga.
Nerd	Sebutan lebih kepada computer freak (pecandu komputer) "yang kehidupannya selalu di depan layar computer, mereka sangat antusias terhadap sesuatu yang bersifat akademik. Mereka juga tergantung pada suatu hal tapi tidak memiliki keinginan untuk menjelajah lebih jauh.
Nijigen	Wujud dua dimensional
Original Character	Karakter yang dibuat bukan berdasarkan karakter lain yang sudah ada sebelumnya.
Otaku	Istilah yang digunakan orang Jepang untuk memanggil atau menyebut seseorang yang menyukai atau menggemari hal-hal yang berkaitan kuat dengan *anime*, *manga*, komputer, fiksi ilmiah dan hal lainnya
Sakura Matsuri	Festival budaya Indonesia – Jepang yang diselenggarakan untuk mempererat pertukaran budaya kedua negara tersebut.
Sanjigen	Wujud tiga dimensional
Supersentai	Produk superhero yang dibuat oleh Toei Production yang bertemakan tim yang tujuannya untuk memberantas kejahatan.

Tachisukumu Kata	NEET ini merupakan tipe yang memiliki rasa ragu-ragu sangat tinggi terhadap kehidupan masa depannya
Taishu Bunka/ Budaya Feodalisme	Feodalisme adalah sistem sosial atau politik yang memberikan kekuasaan besar kepada golongan bangsawan atau mengagung-agungkan jabatan dibanding prestasi.
Tanabata Matsuri	festival menyambut musim panas yang klasik di Jepang, saat dimana anak-anak dan orang dewasa sama-sama membuat harapan serta melihat ke bintang.
Tokusatsu	Istilah dari Jepang untuk menyebutkan spesial efek. Yang dalam konteks film dan serial TV adalah sebuah cerita dengan bumbu fiksi ilmiah, superhero dan fantasy yang memerlukan pengunaan special effect dalam film atau serinya.
Tradisional Art	Segala bentuk gambar/lukisan yang dibuat menggunakan media tradisional yg meliputi Graphite, Charcoal, Marker, Pen and Ink, Pastel, Acrylic, Oil based, Air Brush Watercolour.
Tsumazuki Kata	NEET satu ini dikarenakan oleh kegagalan yang telah dialami. Pada umumnya diidap oleh orang-orang tidak pernah memiliki pengalaman bekerja/membuka usaha, tetapi saat bekerja/membuka usaha mereka mengalami kegagalan.
Weeabo	Seseorang yang terobsesi dengan budaya Jepang, dan mereka cenderung untuk bertingkah laku seperti orang Jepang, padahal mereka bukanlah orang Jepang, bukan lahir di Jepang dan bukan warga negara Jepang.
Wibusubs	Fansub Dorama, Movie Jepang Subtitle Indonesia
Wota	Sebutan untuk sekelompok orang yang menjadi fans sebuah grup idol.
Yankee Kata	NEET tipe yankee ini biasanya lebih suka bersenang-senang daripada bekerja, tipe yankee ini sangat bergantung pada orang tua. Tipe ini pada umumnya berasal dari keluarga kaya raya.

SCAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Skripsi Daniyah

ORIGINALITY REPORT

22%	21%	3%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia Student Paper	2%
2	dafunda.com Internet Source	2%
3	123dok.com Internet Source	2%
4	ojs.unikom.ac.id Internet Source	1%
5	id.123dok.com Internet Source	1%
6	www.kaorinusantara.or.id Internet Source	1%
7	jurnal.stain-madina.ac.id Internet Source	1%
8	ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id Internet Source	<1%
9	repository.ub.ac.id Internet Source	<1%
10	jurnal.stiks-tarakanita.ac.id Internet Source	<1%
11	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%
12	ejournal.unitomo.ac.id Internet Source	1
13	www.kompasiana.com Internet Source	