



**PERILAKU PELAKU NIJIKON DI INDONESIA**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**NAMA : MUHAMMAD ARIEF DIAZ  
NPM : 1710014321012**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
2022**



## **PERILAKU PELAKU NIJIKON DI INDONESIA**

### **SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Humaniora Pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Bung Hatta*

#### **OLEH:**

**NAMA : MUHAMMAD ARIEF DIAZ**  
**NPM : 1710014321012**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
2022**



## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : *Perilaku Pelaku Nijikon di Indonesia*  
Nama Mahasiswa : Muhammad Arief Diaz  
NPM : 1710014321012  
Program Studi : Sastra Jepang  
Fakultas : Fakultas Ilmu Budaya

disetujui oleh:

Pembimbing

Dra. Dewi Kania Izmayanti, M. Hum

diketahui oleh:



Dekan

Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.

Ketua Program Studi



## LEMBAR PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji  
Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta

Judul : *Perilaku Pelaku Nijikon di Indonesia*  
Nama Mahasiswa : Muhammad Arief Diaz  
NPM : 1710014321012  
Program Studi : Sastra Jepang  
Fakultas : Fakultas Ilmu Budaya

Padang, Februari 2022

### Tim Pengaji

1. Dra. Dewi Kania Izmayanti, M. Hum.
2. Osian Amril, S.S., M.Si.
3. Dra. Irma, M. Hum.

### Tanda Tangan

1. .....  
2. .....  
3. .....

diketahui oleh:



Dekan

Diana Cintawulan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.

Ketua Program Studi

Osian Amril, S.S., M.Si.

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Muhammad Arief Diaz**  
NPM : **1710014321012**  
Program Studi : **Sastra Jepang**  
Fakultas : **Ilmu Budaya**  
Judul : **Perilaku Pelaku Nijikon di Indonesia**

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat ini tidak terdapat yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Perguruan Tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi sanksi berupa **pembatalan tugas akhir gelar kesarjanaan** saya dicabut oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, Februari 2022



**Muhammad Arief Diaz**

## **ABSTRAK**

Budaya menjadi salah satu cara suatu negara untuk memperkenalkan negaranya. Negara Jepang menjadi negara yang masih melestarikan budaya sampai saat sekarang ini Jepang telah melahirkan budaya baru yang disebut dengan budaya populer seperti *anime*, *manga*, dan *game*. Pemuda pemudi Indonesia juga terpengaruh akan budaya popular jepang hal itu dapat di lihat dengan banyaknya event jepang yang berada di Indonesia. Dengan pengaruh itu mempengaruhi perilaku pada kebudayaan populer jepang dengan memiliki ketertarikan yang berlebihan terhadap karakter 2D dan menganggap karakter tersebut sebagai pacar maupun *waifu* ( istri ). Perilaku ini merujuk kepada istilah yang sering digunakan oleh orang Jepang dengan *Nijikon*. Teori yang digunakan adalah perilaku. Metode yang digunakan adalah deskriptif dan kualitatif dan subjek penelitian ini adalah komunitas anime di discord . Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Pada penelitian ini Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis kualitatif. Dari kesimpulan dari angket yang sudah di sebar pada umumnya pelaku nijikon menjawab bahwa mereka bahwa pelaku *nijikon* di Indonesia tidak berlebihan dan masih dalam batas wajar. Hal ini juga dapat di pengaruhi bahwa indonesia yang memiliki norma dan religi yang mayoritasnya islam. Oleh sebab itu para pelaku nijikon masih bisa bertindak dalam batas wajar, tidak seperti *nijikon* di luar negeri yang sampai menikahi karakter 2Dnya tersebut .

Kata kunci : Budaya Populer, Perilaku, nijikon.

## **ABSTRACT**

Culture is one way for a country to introduce its country. Japan is a country that still preserves culture until now Japan has given birth to a new culture called popular cultures such as anime, manga, and games. Indonesian youth are also affected by Japanese popular culture, it can be seen by the many Japanese events that are in Indonesia. That influence influences behavior in Japanese popular culture by having an excessive interest in 2D characters and considering these characters as girlfriends or waifu (wives). This behavior refers to a term often used by Japanese people with Nijikon. The theory used is behavior. The method used is descriptive and qualitative and the subject of this research is the anime community on discord. The data collection technique used is a questionnaire or questionnaire. In this study, the data analysis technique used was a qualitative analysis technique. From the conclusion of the questionnaire that has been distributed, in general, the perpetrators of nijikon answered that they were not excessive and were still within reasonable limits. This can also be influenced by the fact that Indonesia has norms and religions that are predominantly Muslim. Therefore, nijikon actors can still act within reasonable limits, unlike overseas nijikon who have married their 2D characters.

Keyword : Popular Culture, Behavior, nijikon

## 要旨

文化は、国がその国を紹介するための 1 つの方法です。日本は今でも文化を保存している国であり、アニメ、マンガ、ゲームなどの大衆文化と呼ばれる新しい文化を生み出してきました。インドネシアの若者も日本の大衆文化の影響を受けしており、インドネシアで行われている多くの日本のイベントで見ることができます。その影響は、2D キャラクターに過度の関心を持ち、これらのキャラクターをガールフレンドまたはワイフ（妻）と見なすことによって、日本の大衆文化の行動に影響を与えます。この振る舞いは、二次元コンプレックスの日本人がよく使う言葉です。使用される理論は行動です。使用される方法は記述的かつ定性的であり、この研究の主題は不和のアニメコミュニティです。使用されるデータ収集手法は、アンケートまたはアンケートです。この研究では、使用されたデータ分析手法は定性分析手法でした。配布された質問票の結論から、一般的に、二次元コンプレックスの加害者は、彼らが過度ではなく、依然として合理的な範囲内であると答えた。これは、インドネシアには主にイスラム教徒である規範や宗教があるという事実によっても影響を受ける可能性があります。したがって、二次元コンプレックスは、2D キャラクターと結婚した海外の二次元コンとは異なり、合理的な範囲内で行動することができます。

キーワード：大衆文化、行動、二次元コンプレッ

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “**PERILAKU PELAKU NIJIKON DI INDONESIA**”. Penyusunan skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Sarjana (**S1**) Universitas Bunghatta. Selama proses pembuatan skripsi ini, penulis mendapat banyak bimbingan, arahan serta doa dari berbagai pihak. Oleh sebab itu ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya pun ingin penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Diana Chitra Hasan, M.Hum, M Ed, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
2. Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si. selaku ketua Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta dan selaku penguji I yang telah bersedia meluangkan waktu, membimbing dan memberikan masukan-masukan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Dewi Kania Izmayanti, M. Hum. selaku dosen pembimbing yang juga telah banyak memberi bimbingan dan arahan kepada penulis untuk mengerjakan penelitian dengan benar sesuai dengan standar dan metode yang berlaku..
4. Ibu Dra. Irma, M. Hum selaku penguji II yang telah bersedia meluangkan waktu, membimbing dan memberikan masukan-masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
6. Seluruh karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.

7. Dan yang teristimewa penulis persembahkan kepada orang tua yang selalu mendoakan dan motivasi kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Dan untuk teman-teman BP 17 yang memberikan dukungan emosional kepada penulis
9. Dan untuk teman-teman yang dikontrakkan yang telah menghibur dan memberi semangat kepada penulis.
10. Dan untuk “Zuttomayo naka de ii no ni”, “Back number”, “Imagine Dragon” yang musiknya selalu penulis dengar sewaktu mengerjakan penelitian ini dengan penuh semangat
11. Dan untuk game League of Legend Wild Rift, Dota 2, Yu gi oh Master duel, Mobile Legend dan Valorant yang peneliti mainkan di kala waktu peneliti sedang banyak pikiran.

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
要旨 .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	7
1.3    Tujuan Penelitian .....	7
1.4    Kontribusi Penelitian .....	7
1.5    Kerangka Konseptual .....	8
1.6    Sistematika Penulisan .....	9
BAB II .....	10
KAJIAN PUSTAKA .....	10
2.1    Penelitian Terdahulu .....	10
2.2    Kajian Teori .....	12
BAB III .....	23
METODE PENELITIAN .....	23
3.1    Lokasi dan Waktu Penelitian .....	23
3.1.1    Lokasi Penelitian .....	23
3.1.2    Waktu Penelitian .....	23
3.2    Metode Penelitian .....	24
3.3    Metode penelitian .....	24
3.4    Sumber Data .....	25
3.5    Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.6    Teknik Analisis Data .....	27
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	29
4.1    DATA RESPONDEN .....	29

4.2	PERILAKU NIJIKON DAN PANDANGAN KOMUNITAS ANIME .....	30
4.1.2	Perilaku <i>Nijikon</i> .....	30
4.2.2	Pandangan Komunitas <i>anime</i> .....	38
BAB V	.....	41
	KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
5.1	KESIMPULAN.....	41
5.2	SARAN.....	41
Biodata Penulis	.....	45
LAMPIRAN	.....	46

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 : Identitas Responden.....	30
Tabel 4.2 : Komunitas Anime .....	33
Tabel 4.3 : Ikutserta dalam event anime .....	34
Tabel 4.4 : Ketertarikan terhadap karakter anime .....	35
Tabel 4.5 : Karakter anime sebagai waifu/husbu .....	36
Tabel 4.6 : Membeli merchandise apapun tentang karakter anime .....	37
Tabel 4.7 : Berfantasi bersama waifu/husbu .....	38
Tabel 4.8 : Padangan terhadap nijikon.....	39
Tabel 4.9 : Data responden .....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 :Anime Doraemon.....	16
Gambar 2 : Anime Sono Bisque Doll wa koi wo suru .....	17
Gambar 3 : Otaku .....	18
Gambar 4 : Nijikon .....	20
Gambar 5 : Nijikon yang menikahi pacar animenya .....	20
Gambar 6 : Nijikon yang menikah dengan pacar animenya.....	21
Gambar 7 : Nijikon di Indonesia.....	22
Gambar 8 : Jawaban responden .....	52
Gambar 9 : Jawaban responden .....	52
Gambar 10 : Jawaban responden .....	53
Gambar 11 : Jawaban responden .....	53
Gambar 12 : Jawaban responden .....	54
Gambar 13 : Jawaban responden .....	54
Gambar 14 : Jawaban responden .....	55
Gambar 15 : Jawaban responden .....	55
Gambar 16 : Jawaban responden .....	56
Gambar 17 : Jawaban responden .....	56
Gambar 18 : Jawaban responden .....	57
Gambar 19 : Jawaban responden .....	57
Gambar 20 Jawaban responden .....	58
Gambar 21 : Jawaban responden .....	58
Gambar 22 : Jawaban responden .....	59
Gambar 23 : Jawaban responden .....	59
Gambar 24: Jawaban responden .....	60