



**INTERAKTIVITAS BUDAYA DAN PERAN
ANGGOTA PADA KOMUNITAS PENGGEMAR
DIGIMON (STUDI NETNOGRAFI PADA
GRUP FACEBOOK DIGI-IN)**

TESIS

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan
Program Studi Magister Ilmu Komunikasi**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

OLEH

HARRIS CHRISTANTO

55220110015

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2022**



**INTERAKTIVITAS BUDAYA DAN PERAN
ANGGOTA PADA KOMUNITAS PENGGEMAR
DIGIMON (STUDI NETNOGRAFI PADA
GRUP FACEBOOK DIGI-IN)**

TESIS

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan
Program Studi Magister Ilmu Komunikasi**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
OLEH

HARRIS CHRISTANTO

55220110015

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESIS

Nama Lengkap : Harris Christanto
NIM : 55220110015
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Kosentrasi : Komunikasi Korporat dan Pemasaran
Judul Karya Akhir/Tesis : Interaktivitas Budaya dan Peran Anggota pada Komunitas Penggemar Digimon (Studi Netnografi pada Grup Facebook Digi-In)

Jakarta, 18 Mei 2022

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing

(Rizki Briandana, S.Sos., M.Comn., Ph.D)

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TESIS

Judul : Interaktivitas Budaya dan Peran Anggota pada Komunitas
Penggemar Digimon (Studi Netnografi pada Grup Facebook
Digi-In)
Nama : Harris Christanto
NIM : 55220110015
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Komunikasi Korporat dan Pemasaran
Tanggal : 18 Mei 2022

Jakarta, 18 Mei 2022

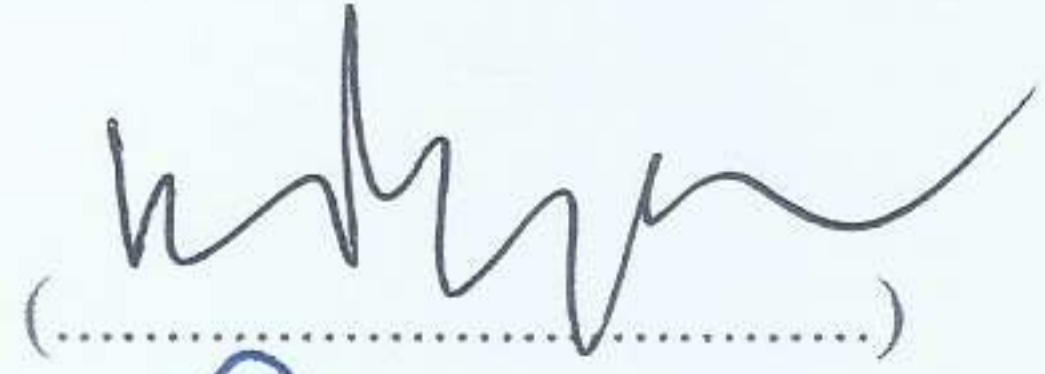
UNIVERSITAS
Mengetahui,

MERCU BUANA

1. Ketua Sidang :
(Dr. Juwono Tri Atmodjo, M.Si)
2. Penguji Ahli :
(Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)
3. Pembimbing :
(Rizki Briandana, S.Sos., M.Comn., Ph.D)



(.....)



(.....)



(.....)

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Judul : Interaktivitas Budaya dan Peran Anggota pada Komunitas
Penggemar Digimon (Studi Netnografi pada Grup Facebook
Digi-In)

Nama : Harris Christanto

NIM : 55220110015

Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)

Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Komunikasi Korporat dan Pemasaran

Tanggal : 18 Mei 2022

Jakarta, 18 Mei 2022

Mengetahui,

MERCU BUANA

1. Ketua Sidang :
(Dr. Juwono Tri Atmodjo, M.Si)



(.....)

2. Penguji Ahli :
(Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)



(.....)

3. Pembimbing :
(Rizki Briandana, S.Sos., M.Comn., Ph.D)



(.....)

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Nama Lengkap : Harris Christanto
NIM : 55220110015
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Konsentrasi : Komunikasi Korporat dan Pemasaran
Judul Karya Akhir/Tesis : Interaktivitas Budaya dan Peran Anggota pada Komunitas Penggemar Digimon (Studi Netnografi pada Grup Facebook Digi-In)

Jakarta, 18 Mei 2022

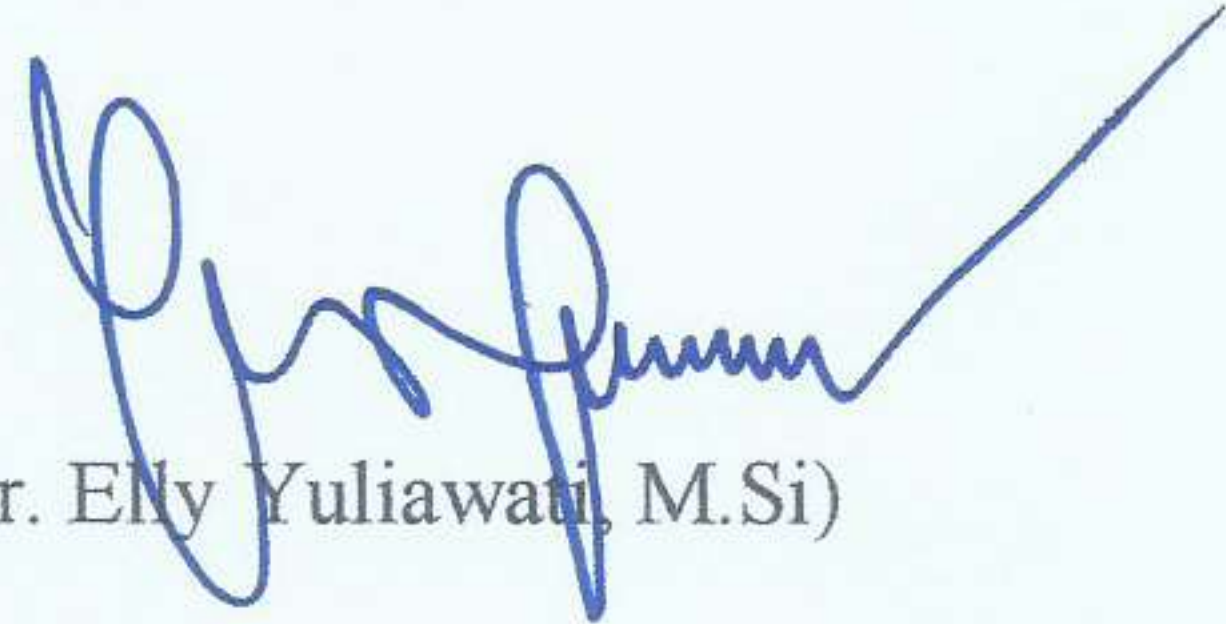
Dosen Pembimbing



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

(Rizki Briandana, S.Sos., M.Comn., Ph.D)

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi



(Dr. Ely Yulawati, M.Si)

Ketua Program Studi
Magister Ilmu Komunikasi



(Dr. Heri Budianto, M Si)

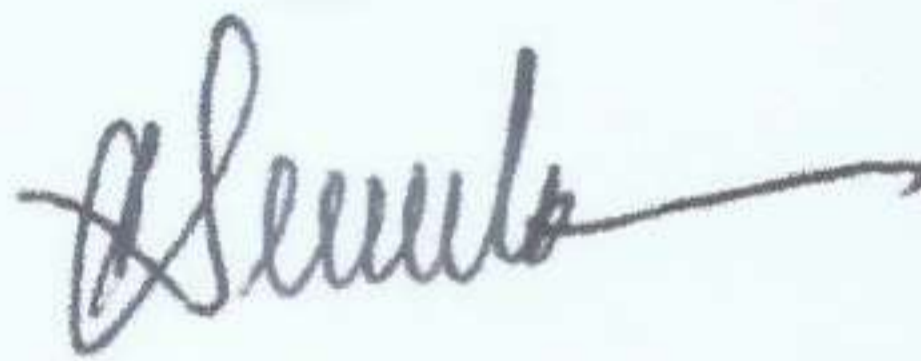
PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Harris Christanto
NIM : 55220110015
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi

dengan judul “INTERAKTIVITAS BUDAYA DAN PERAN ANGGOTA PADA KOMUNITAS PENGGEMAR DIGIMON (STUDI NETNOGRAFI PADA GRUP FACEBOOK DIGI-IN)”, telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 7 Januari 2022, didapatkan nilai persentase sebesar 16%.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jakarta, 7 Januari 2022
Administrator Turnitin



Sukadi, SE., MM

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Tesis ini :

Judul : Interaktivitas Budaya dan Peran Anggota pada Komunitas Penggemar Digimon (Studi Netnografi pada Grup Facebook Digi-In)
Nama : Harris Christanto
NIM : 55220110015
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi
Tanggal : 18 Mei 2022

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya saya sendiri dengan bimbingan Komisi Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahannya yang digunakan, telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, 18 Mei 2022
UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Harris Christanto

INTERAKTIVITAS BUDAYA DAN PERAN ANGGOTA PADA KOMUNITAS PENGGEMAR DIGIMON (STUDI NETNOGRAFI PADA GRUP FACEBOOK DIGI-IN)

ABSTRAK

Digi-In merupakan komunitas penggemar *Digimon* dengan jumlah anggota dan interaktivitas terbesar di Indonesia yang menggunakan grup Facebook sebagai wadah komunikasi antaranggota. Tujuan penelitian untuk menganalisis interaktivitas budaya dan peran anggota *fandom* dalam grup Facebook Digi-In sehubungan dengan animasi *Digimon Adventure 2020*. Teori yang digunakan adalah *Sense of Community Theory* dan *Groundswell*. Penelitian ini didasarkan pada paradigma konstruktivis dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan metode netnografi. Teknik pengumpulan data melalui observasi partisipan dan wawancara, sementara teknik analisis data dengan netnografi Kozinets. Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksistensi sebagai penggemar *Digimon* dan ikatan keanggotaan dalam komunitas Digi-In yang membentuk interaktivitas budaya. Antaranggota saling berbagi dan memperoleh informasi terbaru, yang selanjutnya mendorong jual-beli benda koleksi *Digimon* dan mengasah keterampilan di bidang fotografi dan videografi. Peneliti memberikan saran agar akademisi dapat mengkaji interaktivitas budaya *fandom* animasi lain, komunitas Digi-In dapat mempertahankan keterbukaan komunikasi antaranggota, industri dapat bekerja sama dengan komunitas untuk meningkatkan *customer engagement*, serta animator dapat menyesuaikan karya dengan selera pasar.

Kata Kunci: *Digimon Adventure 2020*, grup Facebook Digi-In, interaktivitas budaya, netnografi, peran anggota.

**CULTURAL INTERACTIVITY AND MEMBER ROLES IN
DIGIMON FANS COMMUNITY
(NETNOGRAPHY STUDY IN DIGI-IN FACEBOOK GROUP)**

ABSTRACT

Digi-In is a Digimon fans community with the largest number of members and interactivity in Indonesia that uses Facebook groups as a forum for communications. The research objectives are to analyse cultural interactivity and fandom member roles in the Digi-In Facebook group relating to the Digimon Adventure 2020 animation. This study adopts the Sense of Community Theory and the Groundswell Concept. While referring to the constructivist paradigm with a descriptive qualitative approach and the netnography method. The data collection technique used are participant observation and interviews, while the data analysis technique uses the Kozinets' netnography method. The results show that the existence of Digimon fans and the membership bond within the Digi-In community creates cultural interactivity. Members share and get the latest information, which in turn, encourage the acts of buying and selling Digimon collectables and develop the skills of photography and videography of the members. The researcher suggests further academic studies of the cultural interactivity of other animation fandoms. As the Digi-In community could maintain open communication between members, the industry could also work with the community to increase customer engagement, and animators could adjust their works with market appetite.

Keywords: *cultural interactivity, Digi-In Facebook group, Digimon Adventure 2020, member roles, netnography.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah menyertai selama pengerjaan tesis ini. Tesis dibuat guna memperkaya wawasan mengenai interaktivitas budaya dan peran anggota dalam komunitas virtual di grup Facebook Digi-In.

Peneliti mengkaji interaktivitas budaya dan peran yang dipertukarkan antaranggota dalam pembahasan mengenai animasi *Digimon Adventure 2020*. Grup Facebook Digi-In ini merupakan komunitas penggemar *Digimon* dengan jumlah anggota dan interaktivitas terbesar di Indonesia.

Peneliti tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu pembuatan proposal tesis ini yakni:

1. Bapak Rizki Briandana, S.Sos., M.Comn., Ph.D selaku Dosen Pembimbing Tesis yang bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti;
2. Bapak Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dosen Penelaah Tesis yang telah memberikan masukan yang bermanfaat untuk penelitian ini;
3. Bapak Dr. Harwikarya, MT selaku Rektor dan segenap petinggi Universitas Mercu Buana dan Yayasan Menara Bhakti yang telah menyediakan sarana-prasarana demi keberlangsungan perkuliahan;
4. Ibu Dr. Elly Yuliawati, M.Si selaku Dekan dan Bapak Dr. Juwono Tri Atmodjo, M.Si selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana;

5. Bapak Dr. Heri Budianto, M.Si dan Bapak Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si selaku Kepala Program Studi dan Sekretaris Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana;
6. Ibu Dr. Suraya, M.Si selaku Dosen Mata Kuliah Writing Course yang telah memberikan masukan seputar penyusunan tesis;
7. Administrator grup Facebook Digi-In yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan menjadi *key informant* dalam proses triangulasi sumber, yakni Dade Anzac dan Marlon Dylan serta bantuan data administrator dari Abazar Rachman;
8. Anggota grup Facebook Digi-In yang sudah menyediakan waktunya untuk menjadi informan penelitian, yaitu Adietya Landras Pratama, Gregorius Anggoro, Sidik Ahmad, Renardy Rayhan, dan Cahaya Ahmad Cholis;
9. Kedua orang tua tercinta yang memberikan dukungan materiil dan immateriil selama proses penyusunan proposal penelitian;
10. Semua pihak yang telah berkontribusi, yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pihak yang membacanya. Sebagai manusia yang tidak lepas dari kekurangan, peneliti pun menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima kritik yang membangun dan saran yang bermanfaat agar bisa menjadi lebih baik di kemudian hari.

Jakarta, 18 Mei 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESIS	i
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TESIS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS	iii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iv
PERNYATAAN <i>SIMILARITY CHECK</i>.....	v
PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Fokus Penelitian.....	9
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4. Manfaat Penelitian	11
1.4.1. Manfaat Teoretis.....	11
1.4.2. Manfaat Praktis.....	11
1.4.3. Manfaat Sosial.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1. Penelitian Terdahulu.....	14
2.2. Kajian Teoretis.....	27
2.2.1. <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	27
2.2.2. <i>Sense of Community Theory</i>	28
2.2.3. <i>Groundswell</i>	31
2.2.4. Komunikasi Kelompok dalam Konteks Komunitas Virtual...	32
2.2.5. Komunikasi Digital	33
2.2.6. Interaktivitas Budaya dan Peran Anggota.....	38
2.3. Kerangka Pemikiran	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1. Paradigma Penelitian	42
3.2. Metode Penelitian	43
3.3. Subjek Penelitian	44
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.5. Teknik Analisis Data	47
3.6. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	50
4.2. Hasil Penelitian	53

4.3. Pembahasan	87
4.3.1. Interaktivitas Budaya.....	88
4.3.2. Peran Anggota	101
BAB V PENUTUP.....	116
5.1. Kesimpulan	116
5.2. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN.....	125



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Urutan Komunitas Penggemar <i>Digimon</i> di Indonesia Berdasarkan Jumlah Anggota dan Interaktivitas Terbesar.....	2
Tabel 1.2 Latar Belakang Anggota Grup Facebook Digi-In.....	8
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 4.1 Latar Belakang Informan Penelitian	52
Tabel 4.2 Ragam Pendapat di Grup Facebook Digi-In.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Anggota Grup Facebook Digi-In Per 28 Agustus 2021.....	4
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	41
Gambar 4.1 Logo Digi-In.....	50
Gambar 4.2 <i>Review Episode 50 Digimon Adventure 2020</i>	57
Gambar 4.3 <i>Review Episode 63 Digimon Adventure 2020</i>	58
Gambar 4.4 <i>Review Episode 64 Digimon Adventure 2020</i>	59
Gambar 4.5 <i>Review Episode 65 Digimon Adventure 2020</i>	60
Gambar 4.6 <i>Review Episode 66 Digimon Adventure 2020</i>	62
Gambar 4.7 <i>Review Episode 67 Digimon Adventure 2020</i>	63
Gambar 4.8 Anggota Membandingkan <i>Digimon Adventure 2020</i> dengan <i>Digimon Adventure</i> Versi Orisinal	65
Gambar 4.9 Pendapat Mayoritas tentang Keberpusatan Toei Animation pada Karakter Taichi dan Agumon.....	66
Gambar 4.10 Pendapat Anggota tentang Pangsa Pasar <i>Digimon Adventure 2020</i>	68
Gambar 4.11 Kenangan Positif dan Negatif dari <i>Digimon Adventure 2020</i>	70
Gambar 4.12 Nilai yang Dipetik Anggota dari Tayangan Satu Episode	71
Gambar 4.13 Penilaian Anggota Secara Umum pada <i>Digimon Adventure 2020</i> .	72
Gambar 4.14 Administrator Grup Digi-In Menengahi Masalah.....	75
Gambar 4.15 Profil Anggota Tanpa Foto Wajah dan Nama Samaran.....	76
Gambar 4.16 Anggota Membagikan <i>Link Polling</i> dari <i>Website</i> Lain.....	77
Gambar 4.17 Peraturan dalam Grup Facebook Digi-In	78
Gambar 4.18 Ragam Istilah <i>Digimon</i> dalam Interaksi Antaranggota Digi-In	79

Gambar 4.19 Antaranggota Berbagi Informasi untuk Memahami Istilah <i>Digimon</i>	80
Gambar 4.20 <i>Update</i> Informasi <i>Digimon</i> Terbaru di Grup Facebook Digi-In	81
Gambar 4.21 Kebebasan Antaranggota dalam Menyampaikan Pendapat	82
Gambar 4.22 Keterampilan Anggota dalam Fotografi, Gambar Sketsa, dan Video	84
Gambar 4.23 <i>Comment</i> Anggota terkait Kesamaan <i>Anime</i> dengan <i>Games</i>	86
Gambar 4.24 <i>Comment</i> Anggota terkait Kemunculan Taichi-Agumon di Tiap Episode	86
Gambar 4.25 <i>Comment</i> Anggota terkait Penjualan <i>Merchandise Digimon</i>	87
Gambar 4.26 <i>Post</i> Anggota Berupa Foto <i>Action Figures</i> dan <i>Statues Digimon</i>	89
Gambar 4.27 Persetujuan Administrator Grup sebelum Publikasi <i>Post</i>	90
Gambar 4.28 <i>Comment</i> Anggota terkait Lambang <i>Digimon</i>	91
Gambar 4.29 <i>Comment</i> Anggota terkait Pesan Terselubung dalam Episode 66	93
Gambar 4.30 Penerimaan Anggota akan Perbedaan Pendapat	94
Gambar 4.31 <i>Post</i> Anggota terkait Kesamaan Pandangan pada <i>Digimon Adventure 2020</i>	95
Gambar 4.32 <i>Comment</i> Anggota terkait Perbandingan <i>Digimon Adventure 2020</i> dengan <i>Digimon Adventure 1999-2000</i>	96
Gambar 4.33 <i>Post</i> dengan <i>Likes</i> dan <i>Comments</i> Terbanyak	97
Gambar 4.34 <i>Post</i> Foto Koleksi <i>Figures Digimon</i>	100
Gambar 4.35 <i>Post</i> Anggota terkait Bentuk, Ukuran Fisik, dan Serangan <i>Digimon</i>	101
Gambar 4.36 Dinamika Interaktivitas Antaranggota di Grup Facebook Digi-In	103
Gambar 4.37 Antusiasme <i>Comments</i> Anggota di Episode Terakhir	105
Gambar 4.38 Rerata <i>Post Reach</i> di Grup Facebook Digi-In	107

Gambar 4.39 Model Interaktivitas Budaya dan Peran Anggota di Grup Facebook Digi-In.....109

Gambar 4.40 *Posts* Anggota Berupa Teks Disertai *Emoticon* dan Gambar Benda Koleksi *Digimon*112

