

**Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FISIP**

## **Bahasa Siber Komunitas Otaku Indonesia (Season 2) di Facebook**

Idris Saripudin

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=73809&lokasi=lokal>

---

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana bahasa siber dari Komunitas Otaku Indonesia (Season 2) di Facebook yang meliputi bahasa verbal, tagar, bahasa nonverbal, dan fenomena alih kode dan campur kode bahasa di dalam grup virtual tersebut.

Komunitas Otaku Indonesia (Season 2) atau biasa disebut KOI (S2) sebagai grup Facebook dibuat pada tanggal 3 Desember 2014 dan telah memiliki lebih dari 211.000 anggota. Saat ini KOI (S2) dengan kategori grup tertutup dikelola oleh 5 orang admin dan 17 moderator. KOI (S2) juga menetapkan peraturan yang harus ditaati oleh setiap anggota di dalam grup agar tidak melanggar dari kebijakan komunitas yang telah ditetapkan oleh Facebook.

Rumusan masalah dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana bahasa siber Komunitas Otaku Indonesia (Season 2) di Facebook. Paradigma penelitian ini adalah konstruktivisme dengan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Menggunakan konsep bahasa verbal dan nonverbal, alih kode dan campur kode, dan analisis media siber dengan unit mikro level dokumen media. Metode yang digunakan adalah etnografi virtual dan teknik pengumpulan data observasi partisipan, analisis dokumen, dan wawancara mendalam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 76 bahasa verbal (14 kata dalam bahasa Jepang, 46 kata dalam bahasa Inggris, dan 16 kata dalam bahasa Indonesia) yang telah diadaptasi, 11 tagar, dan 36 bahasa verbal (simbol-simbol) yang digunakan dalam caption pada unggahan di rentang waktu 21 Mei 2019 sampai dengan 19 Juni 2019.

Bahasa siber yang digunakan oleh KOI (S2) menjadikan interaksi di dalam grup menjadi lebih komunikatif dan praktis melalui alih kode dan campur kode. Hasil adaptasi dari bahasa-bahasa sebelumnya juga tidak terlalu merusak dari bahasa aslinya dan beberapa bahasa juga merupakan bahasa populer (gaul) di era digitalisasi media.

Penelitian berikutnya diharapkan menggunakan analisis isi etnografi dan analisis media siber dengan unit makro level objek media dan pengalaman agar mendapatkan hasil dari interaksi dan motif dalam realitas virtual, serta melengkapi dengan teori utama yang sesuai dengan susunan dari landasan pemikiran.