

ABSTRAK

Komunitas Bandung satsu merupakan tempat para pecinta Matsuri dapat bertemu, bersatu, dan membentuk keluarga saat menghadiri Matsuri/Festival Jepang. Selain itu, Komunitas Bandung Satsu atau dikenal dengan Komunitas Bansat merupakan wadah/wadah untuk mengembangkan skill dan inovasi di kalangan fans Jepang di Indonesia.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini tentunya menggunakan teori interaksi simbolik oleh George Herbert Mead didasarkan pada ide-ide tentang individu dan interaksinya dengan masyarakat. suatu aktivitas yang merupakan ciri manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna.

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. yaitu suatu teknik atau inkuiri untuk mengkaji dan memahami suatu fenomena inti (Creswell dalam Rukajat (2018)). Pendekatan penelitian kualitatif ini digunakan untuk lebih memahami fenomena pertunjukan budaya Jepang, khususnya Cosplayer, Dari segi dramaturgi.

Pemikiran, yang digambarkan oleh Mead sebagai proses seseorang bercakap-cakap dengan dirinya sendiri, lebih merupakan fenomena sosial dan bukan fenomena personal. Pikiran terbentuk dan tumbuh selama proses sosial, dan merupakan komponen penting dari proses tersebut

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman keilmuan di bidang akademik khususnya sosiologi budaya mengenai fenomena Cosplay dan budaya populer.

Kata kunci : Interaksionisme Simbolik, George Herbert Mead, Pandangan Diri Cosplayer.

ABSTRACT

The Bandung Satsu Community is a place where Matsuri lovers can meet, unite and form a family while attending the Matsuri/Japanese Festival. Apart from that, the Bandung Satsu Community or known as the Bansat Community is a forum for developing skills and innovation among Japanese fans in Indonesia.

The theory used in this research of course uses symbolic interaction theory by George Herbert Mead based on ideas about individuals and their interactions with society. an activity that is characteristic of humans, namely communication or the exchange of symbols that are given meaning

This research uses qualitative research methodology. namely a technique or inquiry to study and understand a core phenomenon (Creswell in Rukajat (2018)). This qualitative research approach is used to better understand the phenomenon of Japanese cultural performances, especially Cosplayers, from a dramaturgical perspective.

Thought, described by Mead as the process of a person having a conversation with himself, is a social rather than a personal phenomenon. Thoughts form and grow during social processes, and are an important component of those processes

It is hoped that this research can increase scientific knowledge and understanding in the academic field, especially cultural sociology regarding the phenomenon of cosplay and popular culture.

Key Word : Symbolic Interactionism, George Herbert Mead, Cosplayer Self-Vie

RINGKESAN

Komunitas Satsu Bandung mangrupikeun tempat para pecinta Matsuri tiasa tepang, ngahiji sareng ngawangun kulawarga nalika ngahadiran Matsuri/Festival Jepang. Salian ti éta, Komunitas Satsu Bandung atawa anu katelah Komunitas Bansat téh mangrupa wadah pikeun mekarkeun kaparigelan jeung inovasi di kalangan fans Jepang di Indonésia.

Tiori anu digunakeun dina ieu panalungtikan tangtuna ngagunakeun tiori interaksi simbolik ku George Herbert Mead dumasar kana gagasan ngeunaan individu jeung interaksina jeung masarakat. mangrupa kagiatan anu jadi ciri manusa, nya éta komunikasi atawa silih tukeur lambang anu dibéré harti.

Ieu panalungtikan ngagunakeun métode panalungtikan kualitatif. nya éta téhnik atawa inkuiri pikeun ngulik jeung maham hiji fénoména inti (Creswell dina Rukajat (2018). Pendekatan panalungtikan kualitatif ieu digunakeun pikeun leuwih paham kana fénoména pintonan budaya Jepang, hususna Cosplayers, tina jihat dramaturgi.

Pikiran, digambarkeun ku Mead salaku prosés hiji jalma ngabogaan paguneman jeung dirina, mangrupikeun fenomena sosial tinimbang pribadi. Pikiran kabentuk jeung tumuwuh salila prosés sosial, sarta mangrupa komponén penting tina prosés éta.

Ieu panalungtikan dipiharep bisa nambahan pangaweruh jeung pamahaman kaélmaan dina widang akademik hususna sosiologi budaya ngeunaan fenomena Cosplay jeung budaya populér.

Konci : Interactionism Simbolis, George Herbert Mead, *Cosplayer Self-View*.