

## ABSTRAK

Khotibul Umam, 2024, *Analisis Komunikasi Interpersonal pada Remaja Otaku Anime di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, Pembimbing: Ahmad Fawaid, M.Pd.I

**Kata Kunci:** Komunikasi Interpersonal, Remaja, *Otaku Anime*

Remaja *otaku anime* yaitu seseorang yang memiliki ketertarikan yang berlebih terhadap aspek tertentu dalam budaya populer Jepang yaitu animasi (*anime*) baik dari segi film, komik dan aksesoris. Seorang *otaku anime* identik dengan kehidupan *no life* atau dalam bahasa gaulnya lebih dikenal dengan istilah *nolep*. *Nolep* adalah perilaku ketika seseorang lebih memilih untuk menyendiri dibanding menjalankan kehidupan sosialnya. Dilatarbelakangi hal tersebut peneliti memiliki keingintahuan tentang komunikasi interpersonal pada remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan. Terdapat tiga fokus dalam penelitian ini, yaitu: komunikasi interpersonal pada remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan, komunikasi interpersonal antar sesama remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan, faktor penyebab *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, prosedur pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti diantaranya wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan dalam analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Kemudian pada pengecekan keabsahan data hasil penelitian melalui perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan yang terakhir triangulasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, *pertama* komunikasi interpersonal pada remaja *otaku anime* di Dusun Nak Darah Angsanah Pamekasan, yaitu Memiliki sifat yang pemalu dan cenderung tertutup terhadap orang baru mereka juga tidak terlalu suka keramaian dan lebih memilih menghabiskan waktunya dirumah untuk menonton *anime*, membaca *manga*, atau bermain game. *Kedua* komunikasi antar sesama remaja *otaku anime* lebih baik dibandingkan dengan komunikasi interpersonal dengan non-*otaku* karena menurut mereka akan lebih nyambung ketika berbicara dengan orang yang memiliki hobi sama. Namun, hal tersebut juga membuat mereka tidak terlalu banyak mempunyai teman diluar kalangan *otaku anime*. *Ketiga* faktor penyebab *otaku anime* yaitu faktor internal yang merupakan kebiasaan mereka menonton *anime* sejak kecil sehingga menjadi kebiasaan hingga saat ini. Sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan tempat tinggal yang memang terdapat banyak anak-anak penggemar *anime* dan pesatnya perkembangan teknologi dan media sosial semakin memudahkan untuk mengakses berbagai jenis hiburan termasuk *anime*.