

**BUDAYA PARTISIPASI PENGGEAR KOMUNITAS *ANIME DANGANRONPA*
MELALUI AKTIVITAS *ROLEPLAY* DI *FACEBOOK***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra (S.S.)

Disusun oleh :

Annisa Fitria Dewi

212006516026

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA

UNIVERSITAS NASIONAL

JAKARTA

2025

***DANGANRONPA ANIME COMMUNITY FAN PARTICIPATION CULTURE
THROUGH ROLEPLAY ACTIVITIES ON FACEBOOK***



UNDERGRADUATE THESIS

Submitted as partial fulfillment of the requirements of Sarjana Sastra Degree in Japanese
Literature (S.S.)

Written By :

Annisa Fitria Dewi

212006516026

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA

UNIVERSITAS NASIONAL

JAKARTA

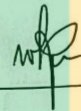
2025

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 27 Agustus 2025 untuk di ujikan

Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum

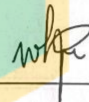
Pembimbing



Mengetahui

Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum

Ketua Program Studi Sastra Jepang



UNIVERSITAS NASIONAL

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada 27 Agustus 2025

Fadhilah, S.S., M.Hum
Ketua / Penguji

Dr. Fairuz, S.S., M. Hum
Sekretaris Penguji

Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum
Pembimbing / Penguji

Disahkan pada tanggal 16 September 2025

Disahkan pada tanggal
Ketua Program Studi Bahasa Jepang

Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra

Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum



Dr. Wuliana, M.A., Msi., Ph.D

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Annisa Fitria Dewi

Nomor Induk Mahasiswa : 212006516026

Program Studi/Jurusan : Bahasa dan Sastra Jepang

Tempat & Tanggal Lahir :

Alamat :

Timur, Ps. :

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**BUDAYA PARTISIPATI PENGGEMAR KOMUNITAS ANIME
DANGANRONPA MELALUI AKTIFITAS ROLEPLAY DI FACEBOOK**

Adalah asli (bukan jiplakan) dan belum pernah digarap oleh penulis/peneliti lain.
Semua pendapat atau ide orang lain yang dikaji dalam skripsi ini dilakukan melalui
langkah-langkah ilmiah dan dicantumkan di dalam daftar pustaka.

Jakarta, 27 Agustus 2025



Annisa Fitria Dewi

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim.

Allhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “*Budaya Partisipasi Penggemar Komunitas Anime Danganronpa Melalui Aktivitas Roleplay di Facebook*”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu Fakultas Bahasa dan Sastra, Prodi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Nasional Jakarta. Penulis paham bahwa skripsi ini belum mencapai kesempurnaan baik secara materi maupun pembahasannya. Namun, berbagai upaya serta partisipasi dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, doa dan perhatian, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu ditengah-tengah kesibukannya dan tetap mengerahkan tenaga, motivasi, semangat, serta hal-hal lain untuk memberikan bimbingan, arahan, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Seluruh Dosen Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Nasional: Fadhilah sensei, Fairuz sensei, Meizar sensei, Rita sensei, Suyanti sensei, Wisnu sensei, Tetet sensei, Lely sensei, yang telah membimbing dan mengajarkan banyak ilmu penting serta bermanfaat kepada penulis tanpa kenal lelah. Jasa-jasa yang akan selalu saya kenang sampai masa tua.
3. Tentu kepada orangtua, Bunda dan Ayah, yang tiada henti-hentinya memanjatkan doa, mencurahkan kasih sayang yang begitu besar perhatiannya kepada penulis.

Selalu mendorong dan mendukung penulis secara moril maupun materil, memberikan semangat, baik dalam keadaan susah maupun senang, mengikuti setiap langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini khusus, saya persembahkan untuk Ayah dan Bunda.

4. Kepada adek, tante dan om yang selalu memanjatkan doa dan memberikan dukungan penuh kepada penulis sehingga semangat saya tidak pernah pudar dalam proses skripsi ini.
5. *Big thanks* untuk partner dan sahabat: Palupi, Kayla, Kyodai, dan Aliyah. Terima kasih banyak sudah meluangkan waktu, menemani langkah penulis dari awal memasuki dunia perkuliahan, memberikan dukungan, saran, moral dan doa selama proses skripsi ini berjalan. Segala upaya dan beban kesulitan yang dipikul bersama-sama terasa ringan ketika ada kalian di sisi penulis. Terima kasih banyak sudah menjadi teman bercerita, teman berkeluh kesah, dan teman seperjuangan selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman angkatan, Abidin, Daniella, Anya, dan minnasan, terima kasih sudah banyak menemani dan menjadi salah satu memori terindah selama perkuliahan dan hari-hari dimana masa pembelajaran menjadi sebuah kenangan indah sekarang.
7. Untuk semua teman-teman online penulis. *Special mention* buat Grace dan Vanbel yang terus mendukung dan membantu keresahan penulis selama masa-masa mencari data untuk dianalisis. Membuka jembatan untuk mencapai titik ini, serta dukungan dan doa yang tidak pernah ada habisnya. Terima kasih banyak, *love you so much wmuach!*
8. *Special mention* juga untuk sahabat terbaikku, Rex Reynard, yang sama-sama ditengah kesibukkan dan pelik kegiatan perkuliahan masih sempat mendukung penuh dengan kehadiran dan kesiapannya. Kapanpun ketika penulis membutuhkan

bantuan. Menemani penulis skripsian sampai tengah malam dan menjadi pengingat terbaik untuk tetap istirahat agar tubuh tetap prima. *Salute*, terima kasih banyak! Sukses buat kamu juga!

9. Kepada *Ojiisan* dan *Obaasan* di Kyoto, Jepang. Aktif berharap dan mendoakan kelancaran skripsi ini agar bisa kembali ke Kyoto dengan penuh rasa bangga.

Itsumo osewaninarimashita. Hontou ni arigatou gozaimasu.

10. Senpai dan kohai, terima kasih telah memberikan semangat dan doa untuk penulis sampai terselesaikannya skripsi ini.

Demi kesempurnaan skripsi ini, mohon kritik dan saran yang bisa membangun penulis agar lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan bermanfaat.

Jakarta, 27 Agustus 2014

Penulis

Annisa Fitria Dewi



ABSTRAK

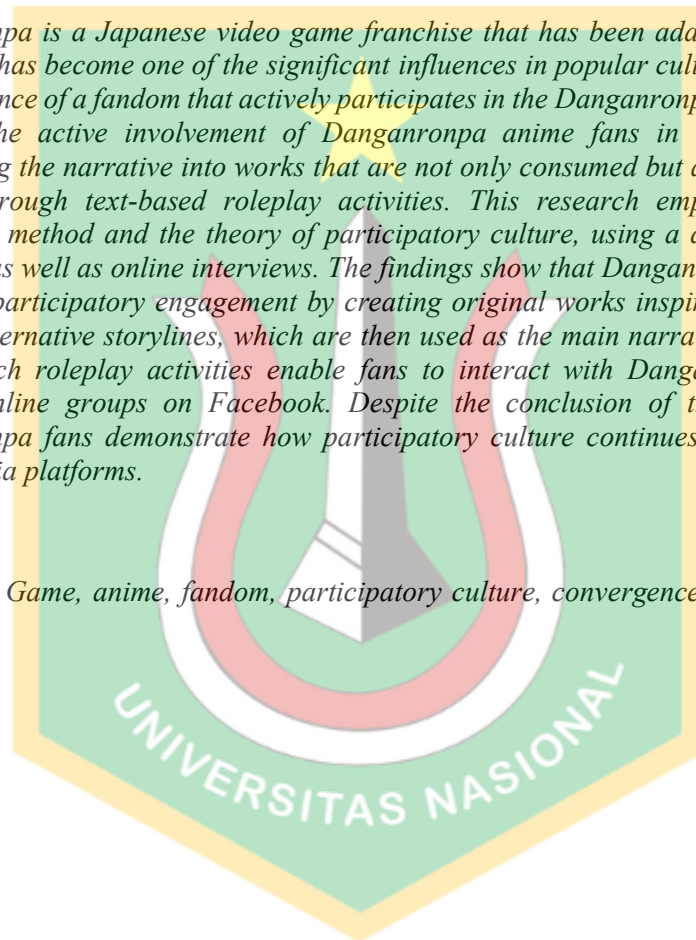
Game Danganronpa merupakan salah satu waralaba asal Jepang yang mendapatkan adaptasi berupa serial *anime* dan menjadi salah satu pengaruh besar dalam budaya populer. Hal tersebut menghadirkan sebuah *fandom* yang aktif berpartisipasi dalam serial *Danganronpa*. Penelitian ini menganalisis keterlibatan aktif para penggemar *Anime Danganronpa* dalam membangun dan merekonstruksi cerita *Danganronpa* menjadi sebuah karya yang tidak hanya dinikmati tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan penggemarnya melalui aktivitas *roleplay* berbasis teks. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan teori *participatory culture*, melalui pendekatan etnografi digital juga wawancara secara daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggemar *anime Danganronpa* menghadirkan sebuah bentuk partisipasi penggemar melalui karya asli sebagai inspirasi dalam membentuk ide cerita alternatif, yang kemudian ide cerita tersebut digunakan sebagai alur utama dalam permainan *roleplay*. Aktivitas *roleplay* tersebut yang membuat para penggemar dapat berinteraksi dengan cerita *Danganronpa* melalui grup daring, *Facebook*. Meskipun serial utamanya telah selesai, penggemar *Danganronpa* memperlihatkan bagaimana budaya partisipatif berkembang melalui media sosial.

Kata Kunci: *Game, anime, fandom, Budaya Partisipasi; Budaya konvergensi, roleplay Facebook.*

ABSTRACT

Danganronpa is a Japanese video game franchise that has been adapted into an anime series and has become one of the significant influences in popular culture. This has led to the emergence of a fandom that actively participates in the Danganronpa series. This study analyzes the active involvement of Danganronpa anime fans in reconstructing and reimagining the narrative into works that are not only consumed but also interacted with directly through text-based roleplay activities. This research employs a qualitative descriptive method and the theory of participatory culture, using a digital ethnography approach as well as online interviews. The findings show that Danganronpa fans produce a form of participatory engagement by creating original works inspired by the series to develop alternative storylines, which are then used as the main narrative within roleplay games. Such roleplay activities enable fans to interact with Danganronpa narratives through online groups on Facebook. Despite the conclusion of the original series, Danganronpa fans demonstrate how participatory culture continues to evolve through social media platforms.

Keywords: *Game, anime, fandom, participatory culture, convergence culture, Facebook roleplay.*



DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.6 Kerangka Teori.....	10
1.7 Metode Penelitian.....	10
1.8 Sistematika Penyajian.....	11
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI.....	13
2.1 Teori <i>Convergence Culture</i>	13
2.2 Teori <i>Participatory Culture</i>	14
2.3 Teori <i>Readerly Agency</i>	15
2.4 Teori <i>Post-Object Fandom</i>	16
2.5 Facebook sebagai Media Ruang Budaya Populer.....	16
2.5.1 Grup Facebook <i>Danganronpa: Before (Indonesian Danganronpa Roleplay Group)</i>	17
2.6 Komunitas <i>Roleplay</i> dan Karakter Orisinal dalam <i>Fandom</i>	18
BAB III	20
ANALISIS PARTISIPASI PENGGEAR ANIME <i>DANGANRONPA</i> DALAM MEMAKNAI DAN MEREKONSTRUKSI CERITA MELALUI <i>ROLEPLAY</i>	20
3.1 Cerita <i>Canon</i> dari Serial Anime <i>Danganronpa: The Animation</i>	21
3.1.1 Unsur Cerita <i>Canon</i> seri <i>Danganronpa: The Animation</i>	25

3.2 Inspirasi Penggemar Dalam Ide Pembentukan Cerita Alternatif (<i>Alternative Universe</i>) dan Tokoh Orisinal.....	26
3.3 Rekonstruksi cerita alternatif (<i>Alternative Universe</i>) melalui aktivitas <i>Roleplay Danganronpa: Before</i> di Facebook.....	31
3.4 Pergeseran Fungsi Tokoh, Latar Cerita, dan Elemen Dari Cerita <i>Canon</i> Dalam Serial <i>Danganronpa: The Animation</i> dan Dalam Aktivitas <i>Roleplay Danganronpa: Before</i>	45
BAB IV	49
KESIMPULAN	49
DAFTAR PUSTAKA	51

