

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep diri mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura sebagai seorang penggemar budaya populer Jepang (ANIME). Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah fenomenologi dengan metode pemilihan informan menggunakan teknik Purposive Sampling, dan jenis data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari observasi dan wawancara semi terstruktur, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi. Metode keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber. Dalam penelitian ini untuk menganalisis data yang diperoleh menggunakan teori Konsep Diri George Herbert Mead. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura sendiri adalah menjadikan diri sebagai alat, pelaku sosial, dan masalah sekaligus manfaat di masyarakat. Kemudian dalam proses pembentukan konsep diri mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura telah melalui tiga tahap konsep diri menurut Mead, yaitu play stage, game stage, dan generalized other. Dalam sisi psikologis mahasiswa pencinta Anime di Universitas Trunojoyo Madura mengalami perubahan keyakinan dan pola pikir serta cara bersikap terkait hobi mereka . Kini konsep diri mahasiswa pencinta Budaya populer Jepang (Anime) di Universitas Trunojoyo Madura lebih mengarah pada hal-hal yang lebih positif. Meskipun sering kali mendapat kritik dari lingkungan, mereka tetap mempertahankan konsep diri yang telah ada namun lebih diarahkan pada hal yang positif di lingkungan mereka.

Kata Kunci: Konsep Diri, Mahasiswa, Penggemar Budaya *Anime*, *play stage*, *Game stage*, *Generalized other*

Abstract

This study aims to determine the self-concept of Trunojoyo Madura University students as fans of Japanese popular culture (ANIME). This study uses qualitative research methods and the type of research used is phenomenology with the informant selection method using purposive sampling technique, and the types of data used are primary and secondary data. Primary data was obtained from observation and semi-structured interviews, while secondary data was obtained through documentation. The data validity method used in this study used the source triangulation method. In this study to analyze the data obtained using the theory of George Herbert Mead's Self-Concept. The results showed that the self-concept of Trunojoyo Madura University students themselves is to make themselves as tools, social actors, and problems as well as benefits in society. Then in the process of forming the self-concept of Trunojoyo Madura University students have gone through three stages of self-concept according to Mead, namely the play stage, game stage, and generalized other. On the psychological side, anime-loving students at Trunojoyo University, Madura, experience changes in their beliefs and mindsets and ways of behaving related to their hobbies. Now the self-concept of students who love Japanese popular culture (Anime) at Trunojoyo University Madura is more directed to more positive things. Although they often receive criticism from the environment, they still maintain the existing self-concept but are more directed at positive things in their environment.

Keywords: Self-Concept, Students, Culture Fans Anime, play stage, game stage, dan generalized other