

ABSTRAK

Otaku merupakan seseorang yang menggemari budaya populer Jepang, seperti anime dan *manga*. Karena beberapa kegiatan yang dilakukan, muncul pandangan-pandangan kurang baik yang berkembang di masyarakat. Hal ini menyebabkan *otaku* cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan *non-otaku* dan kemudian mereka membuat atau bergabung dengan kelompok atau komunitas yang sesuai dengan visi misi mereka terhadap budaya populer Jepang. Dengan adanya komunitas mereka dapat berinteraksi dengan terbuka tanpa perlu takut akan munculnya kesalahpahaman. *Soshonbu* merupakan komunitas Jepang pertama yang memiliki konsep organisasi semi formal dan berorientasi pada pendidikan. Riset ini bertujuan untuk mengungkap perilaku komunikasi yang *otaku* lakukan dalam interaksi sosial. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dan menggunakan pradigma konstruktivisme. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan literatur.

Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan terhadap *otaku* yang tergabung dalam komunitas *soshonbu* adalah penggemar budaya Jepang (*otaku*) melakukan perilaku komunikasi dalam interaksi. Dalam interaksi sosial menghasilkan proses asosiatif dan disosiatif ketika berinteraksi baik dengan *otaku* lainnya maupun *non-otaku*. *Otaku* merasa lebih nyaman ketika berinteraksi dengan sesama *otaku*. Perilaku verbal yang muncul lebih beragam dibandingkan ketika *otaku* berinteraksi dengan *non-otaku*. Hal serupa juga terjadi pada perilaku non verbal, *otaku* lebih ekspresif dan antusias saat berinteraksi dengan sesama *otaku*.

Kata Kunci: Perilaku Komunikasi, *Otaku*, Interaksi Sosial