

ABSTRAK

Anime yang merupakan budaya populer asal Jepang memiliki peran tersendiri dalam perpolitikan Indonesia. *Anime* yang menjadi hiburan dan tontonan masyarakat justru menjadi media kampanye politik yang digunakan kandidat Pemilihan Umum Presiden Tahun 2024 terutama Gibran Rakabuming Raka yang merupakan pendamping Prabowo Subianto sebagai pasangan calon nomor urut 2, penggunaan *Anime* itu sendiri terlihat dari postingan-postingan dalam media sosial Twitter. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead yang memandang bahwa setiap individu dalam melakukan interaksi dan komunikasi selalu menafsirkan makna yang berbeda dari setiap simbol yang didapatkan, hal itu dipengaruhi oleh pengetahuan, latar belakang sosial, suku, agama, hobi dan kegemaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan netnografi. Netnografi adalah penelitian yang dilakukan untuk menemukan kebiasaan, pola perilaku dan budaya suatu komunitas, suku atau kelompok yang terhubung melalui jejaring internet atau media sosial. Teknik pengumpulan data primer dilakukan dengan studi dokumentasi postingan setiap paslon yang menggunakan *Anime* di dalamnya, serta catatan imersi selama penelitian. Teknis analisis data dilakukan dengan familirasi data, *coding* data, mencari tema potensial dan penyajian data. Serta, validitas data dilakukan melalui dokumentasi dan ketekunan peneliti. Hasil penelitian memperlihatkan bagaimana pola komunikasi yang terjalin dalam setiap postingan yang menyoroti bagaimana *Anime* digunakan dalam proses kampanye pemilu yang dilakukan oleh Gibran Rakabuming Raka. Setiap komentar dalam postingan menunjukkan interaksi yang terjadi, interaksi tersebut dipilah dengan membangun tema potensial sehingga pola komunikasi yang terpencar dapat dikelompokkan karena respon yang diberikan membentuk pola yang hampir sama satu sama lainnya, yaitu menunjukkan respon negatif terkait penggunaan *Anime* Boruto dan *Anime* Naruto, menunjukkan respon positif terkait penggunaan *Anime* Boruto dan *Anime* Naruto, menunjukkan ketidaksukaan terkait penggunaan karakter Boruto Uzumaki, serta tindakan Gibran yang disebut sebagai gimik untuk mencari suara Wibu (penggemar *Anime*).

Kata Kunci: *Anime*, Kampanye Politik, Pemilihan Umum 2024

ABSTRACT

Anime, which is popular culture from Japan, has its own role in Indonesian politics. Anime, which has become entertainment and spectacle for people has actually become a political campaign medium used by candidates for the 2024 Presidential Election, especially Gibran Rakabuming Raka, who is Prabowo Subianto's running mate as candidate pair number 2, the use Anime itself can be seen from posts on social media Twitter. The theory used in this research is George Herbert Mead's theory of symbolic interactionism which views that each individual in interacting and communicating always understands the different meaning of each symbol obtained, this is influenced by knowledge, social background, ethnicity, religion, hobbies and favorite. The research method used is a qualitative method with a netnographic approach. Netnography is research carried out to discover the habits, behavior patterns and culture of a community, tribe or group that is connected via the internet or social media. The primary data collection technique was carried out by documenting the posts of each candidate pair's that uses Anime in them, as well as in-depth notes during research. Technical data analysis was carried out by familiarizing the data, coding the data, looking for potential themes and presenting the data. Also, data validity is carried out of documentation, and researcher's perseverance. The research findings show how the communication patterns formed in each post highlight how Anime is used in the election campaign process conducted by Gibran Rakabuming Raka. Each comment on the post demonstrates the interactions that occur, which are categorized by building potential themes so that the dispersed communication patterns can be grouped, as the responses from similar patterns, namely shows negative response related to use of Anime Boruto and Anime Naruto, shows a positive response related to use of Anime Boruto and Anime Naruto, shows dislike toward the use of Anime Boruto characters, and Gibran's action which are referred to as gimmick to attract votes from Wibu (anime fans).

Keywords: Anime, Political Campaign, 2024 Election