

**PERKEMBANGAN BUDAYA YUME DALAM MEDIA SOSIAL
X DI JEPANG DAN INDONESIA**

SKRIPSI



YUNI AZZARA

2021110133

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2026**

**PERKEMBANGAN BUDAYA YUME DALAM MEDIA SOSIAL
X DI JEPANG DAN INDONESIA**

Diajukan sebagai Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Linguistik



YUNI AZZARA

2021110133

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Muhammad Thamrin, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Ari Artadi, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Yuni Azzara
NIM : 2021110133
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 6 Agustus 2026

Penulis



Yuni Azzara

2021110133

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi sarjana yang berjudul :

Perkembangan Budaya *Yume* Dalam Media Sosial X di Jepang dan Indonesia

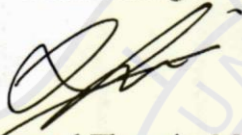
Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 31 Juli 2026 di hadapan
Panitia sidang skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas
Bahasa dan Budaya.

oleh

DEWAN PENGUJI

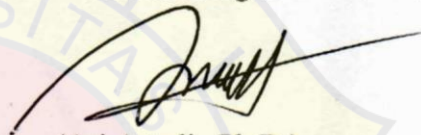
yang terdiri dari:

Pembimbing I



(Muhammad Thamrin, M.Si.)

Pembimbing II



(Ari Artadi, Ph.D.)

Ketua Penguji



(Tia Martia, M.Si.)

Disahkan,

Ketua Program Studi Bahasa dan
Kebudayaan Jepang



(Bertha Nursari, M.Hum.)

Dekan

Fakultas Bahasa dan Budaya



(Dr. C. Dewi Hartati, M.Si.)

ABSTRAK

Nama : Yuni Azzara
NIM : 2021110133
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul Skripsi : Perkembangan Budaya *Yume* Dalam Media Sosial X Di Jepang Dan Indonesia

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat berkomunikasi, berinteraksi, dan mengembangkan budaya melalui media sosial. Salah satu fenomena yang berkembang adalah budaya *Yume*, yaitu praktik penggemar yang membangun hubungan imajinasi dengan karakter fiksi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan budaya *Yume* di media sosial X di Jepang dan Indonesia serta membandingkan karakteristik perkembangannya di kedua negara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kajian pustaka. Data dikumpulkan melalui buku, jurnal ilmiah, artikel, situs web, serta dokumentasi unggahan di media sosial X yang berkaitan dengan budaya *Yume*. Analisis penelitian menggunakan teori *Cyberculture* dari Mohammed Bennis (2024), yang memandang *cyberspace* sebagai ruang transmisi budaya, pembentukan identitas digital, komunitas virtual, memori kolektif, masyarakat jaringan, dan relasi kekuasaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya *Yume* di Jepang berkembang sebagai komunitas digital yang memiliki norma, etika, dan sistem pengelolaan konten yang terstruktur, seperti penggunaan tagar khusus, *content warning*, dan teknik *search avoidance*. Sementara itu, perkembangan budaya *Yume* di Indonesia dipengaruhi oleh penyebaran budaya populer Jepang melalui anime, manga, game, serta media sosial, kemudian berkembang dengan mengadopsi berbagai praktik dari komunitas *Yume* Jepang yang disesuaikan dengan karakteristik komunitas lokal, seperti penggunaan akun autobase, kamus *Yume*, dan berbagai bentuk interaksi komunitas di media sosial X. Berdasarkan teori *Cyberculture*, media sosial X berperan sebagai ruang siber yang memungkinkan proses transmisi budaya, pembentukan identitas digital, pertukaran pengetahuan, serta terbentuknya komunitas virtual yang mendukung perkembangan budaya *Yume* di Jepang maupun Indonesia tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Kata kunci: *Yume*, *Yumejoshi*, *Yumeshosetsu*, *Cyberculture*, *Media Sosial X*, *Pop Culture*

概要

氏名 : ユニ・アザラ
学生番号 : 2021110133
学科 : 日本語日本文化学科
論文題目 : 日本とインドネシアにおける X 上の夢文化の発展

デジタル技術の発展は、ソーシャルメディアを通じた人々のコミュニケーションや交流、そして文化の形成・発展のあり方を大きく変化させた。その中で注目される現象の一つが「夢文化」であり、これはファンが架空のキャラクターとの恋愛関係や親密な関係を想像し、それを創作活動として表現する文化である。本研究は、日本とインドネシアにおけるソーシャルメディア X 上の夢文化の発展を分析するとともに、両国におけるその特徴を比較することを目的とする。研究方法には文献研究を用いた質的研究法を採用し、書籍、学術論文、ウェブサイト、および夢文化に関連する X 上の投稿資料を収集・分析した。分析には、サイバースペースを文化伝達、デジタル・アイデンティティの形成、バーチャル・コミュニティ、集合的記憶、ネットワーク社会、権力関係の場として捉える Mohammed Bennis (2024) のサイバーカルチャー理論を用いた。研究の結果、日本の夢文化は、専用ハッシュタグ、コンテンツ・ワーニング (Content Warning)、検索避け (Search Avoidance) などのルールやマナーを備えた組織的なデジタル・コミュニティとして発展していることが明らかとなった。一方、インドネシアにおける夢文化は、アニメ、マンガ、ゲームなどの日本のポップカルチャーやソーシャルメディアの普及を背景として発展し、日本の夢コミュニティの実践を取り入れながら、オートベースアカウントや夢用語集など地域のコミュニティ特性に合わせた独自の形へと適応していることが確認された。Bennis のサイバーカルチャー理論の観点から見ると、X は文化の伝達、知識の共有、デジタル・アイデンティティの形成、およびバーチャル・コミュニティの形成を可能にするサイバースペースとして機能し、日本とインドネシアにおける夢文化の発展を時間的・空間的制約を超えて支える重要な役割を果たしている。

キーワード : 夢、夢女子、夢小説、サイバーカルチャー、X (旧 Twitter)、ポップカルチャー

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada Universitas Darma Persada atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan penelitian ini. Penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang bukanlah hal yang mudah. Tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tentu akan menjadi jauh lebih sulit. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

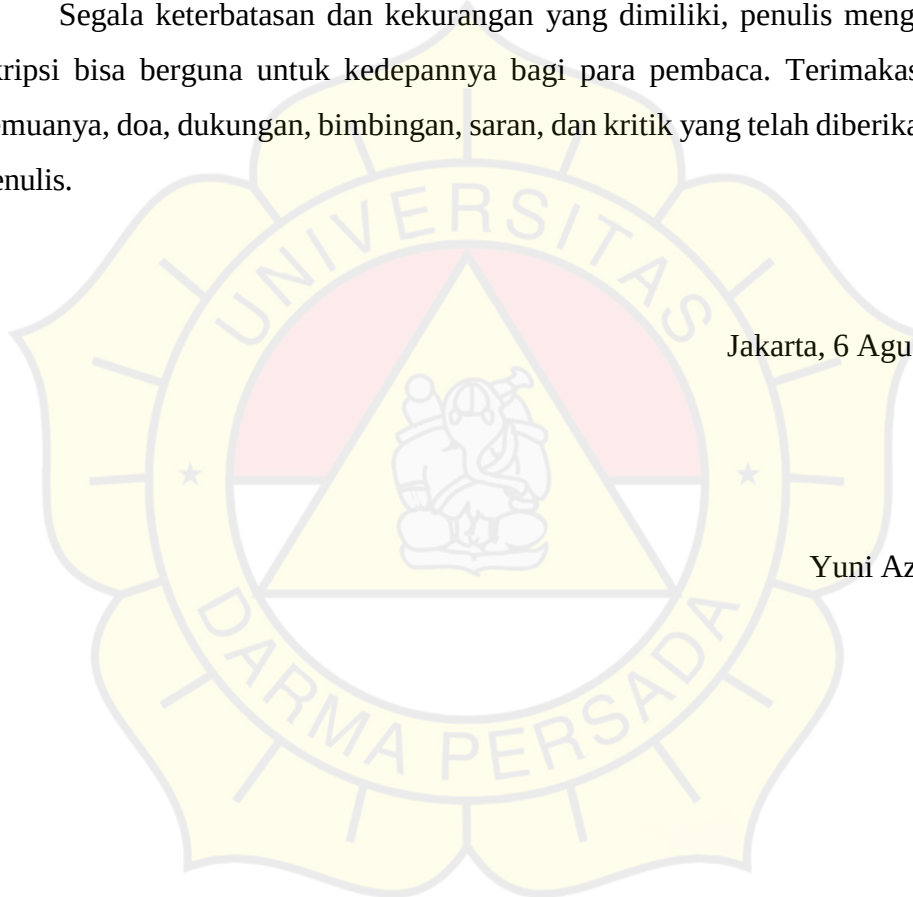
1. Muhammad Thamrin, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran, serta kesabaran untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ari Artadi, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu memberikan saran dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Tia Martia, M.Si. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memberikan kritik dan saran yang menyempurnakan skripsi ini.
4. Hargo Saptaji, M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis dari awal semester hingga akhir semester masa studi di Universitas Darma Persada.
5. Bertha Nursari, M.Hum. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
6. Dr. C. Dewi Hartati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
7. Seluruh dosen yang telah mengajar dan memberikan ilmunya, staf kesekretariatan fakultas, staf perpustakaan, karyawan, dan seluruh civitas akademika Universitas Darma Persada.
8. Bapak Syaidi, dan Ibu Nani, selaku orang tua penulis yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, dan doa dalam pembuatan skripsi ini.

9. Teruntuk Dian Setiyani, Zagita Fitri Arista Sari dan teman-teman seperjuangan lainnya, terima kasih sudah selalu sabar menghadapi penulis dengan segala kesulitan, memberikan semangat, saran, dan menemani penulis selama proses penulisan skripsi ini.
10. Riddle Rosehearts dan Artemiy Artemiyevich Pinker yang secara tidak langsung menemani penulis, dan memberikan dukungan moral batin sehingga penulis dapat menyelesaikan pekerjaan skripsi dengan lancar.

Segala keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki, penulis mengharapkan skripsi bisa berguna untuk kedepannya bagi para pembaca. Terimakasih untuk semuanya, doa, dukungan, bimbingan, saran, dan kritik yang telah diberikan kepada penulis.

Jakarta, 6 Agustus 2026

Yuni Azzara



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iii
概要	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
10.1 Latar Belakang	1
10.1.....	P
enelitian Yang Relevan	4
10.1 Identifikasi Masalah	6
10.1Pembatasan Masalah	6
10.1Rumusan Masalah	6
10.2Tujuan Penelitian	7
10.2 Landasan Teori	7
10.2.1 Budaya Populer (<i>Pop Culture</i>)	7
10.2.2 <i>Cyberculture</i>	8
10.3Metodologi Penelitian	9
10.3 Manfaat Penelitian	10
10.4 Sistematika Penyusunan Skripsi	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11

2.1 Komunitas Virtual	11
2.2 夢 Yume	12
2.3 Media Sosial X	15
2.4 Pop Culture.....	18
2.5 Cyberculture	19
BAB III PERKEMBANGAN BUDAYA YUME DALAM MEDIA SOSIAL X DI JEPANG DAN INDONESIA	22
3.1 Definisi dan Latar Belakang Budaya Yume.....	22
3.2 Perkembangan Budaya Yume di Jepang dan Indonesia di media sosial X	24
3.2.1 Budaya Yume di Media Sosial X di Jepang	25
3.2.2 Budaya Yume di Media Sosial X di Indonesia.....	31
3.3 Persamaan dan Perbedaan Budaya Yume di Jepang dan di Indonesia di media sosial X	36
3.4 Analisis Perkembangan Budaya Yume Dalam Media Sosial X di Jepang dan Indonesia.....	38
3.4.1 Melalui teori <i>Pop Culture</i>	39
3.4.2 Melalui teori <i>Cyberculture</i>	41
3.4.2.1 <i>Transmission of Culture</i> (Transmisi Budaya)	41
3.4.2.2 <i>Digital Identity</i> (Identitas Digital)	44
3.4.2.3 <i>Virtual Communities</i> (Komunitas Virtual)	45
BAB IV SIMPULAN	46
DAFTAR PUSTAKA.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya ilustrasi oleh Icy	12
Gambar 2. Tampilan aplikasi X.....	16
Gambar 3. Contoh unggahan <i>fake chat</i> yang menggunakan tag <i>Yume</i> untuk game <i>Twisted Wonderland</i>	28
Gambar 4. Contoh unggahan ilustrasi yang menggunakan tag khusus konten <i>Yume</i> untuk game <i>Twisted Wonderland</i>	29
Gambar 5. Contoh unggahan mencari teman sesama <i>Yumejoshi</i> menggunakan tagar #夢女子さんと繋がりたい.....	30
Gambar 6. Akun <i>menfess</i> atau <i>autobase</i> untuk komunitas <i>Yume</i>	32
Gambar 7. Unggahan <i>Valentine Event</i> tahun 2025 oleh @mlytfess	35
Gambar 8. Penerapan <i>Kensakuyoke</i> pada sebuah unggahan yume dengan menyensor nama アリヨシヤ (Alyosha) menjadi 了りヨシヤ.....	42
Gambar 9. Aturan yang dibuat @mlytfess untuk komunitas yume yang ingin mengirim menfess	43
Gambar 10. Contoh unggahan @mlytfess untuk membantu pengguna <i>anonym</i> mencari teman yume	43
Gambar 11. Contoh unggahan @mlytfess sebagai sarana interaksi komunitas yume Indonesia	44

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis-jenis <i>yumejoshi</i> menurut Giard.....	14
Tabel 2. Konsep-konsep <i>cyberculture</i> menurut Bennis	21
Tabel 3. Penggunaan Tagar <i>Yume</i> yang Benar di X (Jepang)	26
Tabel 4. Penggunaan Tagar <i>Yume</i> yang Tidak Dianjurkan di X (Jepang).....	27
Tabel 5. Contoh tagar <i>yume</i> untuk seri lain.....	29
Tabel 6. Kamus <i>Yume</i> yang dibuat oleh akun <i>Yumefess @mlytfess</i>	33
Tabel 7. Perbedaan Budaya <i>Yume</i> Jepang dan Indonesia.....	36
Tabel 8. Persamaan Budaya <i>Yume</i> Jepang dan Indonesia	37

