

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Otaku* adalah istilah dalam bahasa Jepang yang digunakan kepada orang yang tergilagila pada budaya *manga* dan *anime* di Jepang. Istilah *otaku* semula berasal dari kata “rumah anda” atau “anda”. Kata ini ditulis dengan kanji お宅 sehingga kata ini juga dapat diartikan sebagai “dunia anda”. Saat ini istilah *otaku* digunakan untuk mengidentitaskan seseorang yang memiliki ketertarikan berlebihan terhadap *anime*, *manga* dan *game* di Jepang. Penggunaan ini terjadi disebabkan oleh kedua perintis *anime* Macross ketika masih menempuh di Universitas Keio bernama Shoji Kawamori dan Haruhiko Mikimoto. Kedua perintis ini menggunakan istilah *otaku* untuk saling menyapa. Istilah ini tetap mereka gunakan bahkan setelah keduanya bergabung ke dalam staff studio Nue sehingga istilah ini kemudian mulai dikenal oleh para penggemar *anime* Macross (Animonster Vol.81 Edisi Desember 2005:90).

Pada tahun 1980-an, seorang jurnalis bernama Akio Nakamura menggunakan istilah *otaku* dalam majalah *Manga Burikko* dalam artikel *Otaku no Kenkyuu* (お宅の研究). Dalam artikel tersebut tertulis bahwa para *otaku* merupakan orang-orang antisosial, tertutup dan aneh. Gambaran negatif tersebut menjadi lebih negatif dikarenakan terjadinya kasus pembunuhan terhadap empat orang gadis yang

dilakukan oleh Tsutomu Miyazaki pada tahun 1989. Kasus pembunuhan ini mengungkap jati diri Miyazaki sebagai seorang *otaku* yang sudah tak mampu lagi untuk membedakan antara kenyataan dan khayalan yang ia lihat maupun baca dari berbagai *anime* dan *manga* bergenre *hentai* (pornografi) (Animonster Vol.81 Edisi Desember 2005:90).

Fenomena di mana *otaku* melakukan tindakan yang tidak normal diperlihatkan oleh seorang pria Jepang yang memiliki nama samaran Sal 9000 berusia 27 tahun. Pria tersebut menikahi karakter dari *game dating simulation*<sup>1</sup> yang disebut dengan istilah ギャルゲー (*gyarugee: girl game*<sup>2</sup>). Karakter tersebut bernama Nene Anegasaki dari *game Love Plus*. Sal 9000 membawa konsol *game Nintendo* yang menampilkan gambar Nene Anegasaki dan menikahi gambar yang ditampilkan tersebut di hadapan ribuan penonton online dikarenakan pernikahan ini disiarkan secara langsung di internet. Fenomena lainnya terjadi di luar Jepang, yaitu di Korea. Seorang pria Korea bernama Lee Jin-Gyu melakukan hal serupa dengan Sal 9000 dimana ia menikahi *dakimakuranya* yang menampilkan gambar karakter Fate Testarossa dari *anime Fate/Stay Night* (Animonster Vol.142 Edisi Januari 2011: 07).

---

<sup>1</sup> Salah satu jenis *game* yang dimainkan dengan tujuan membangun hubungan cinta dengan karakter yang ada di dalam *game* tersebut

<sup>2</sup> Jenis *game* yang menuntut pemainnya untuk menjalin hubungan dengan salah satu karakter wanita yang diperkenalkan dalam *game* tersebut (<http://anime.stackexchange.com/questions/4926/what-are-the-differences-between-visual-novel-eroge-gal-game-and-a-dating-sim>) diakses 14 Agustus 2014

*Otaku* sesungguhnya tidak terbatas pada *otaku* pecinta *anime* ataupun karakter dua dimensi. Kata *otaku* juga bisa diberikan kepada orang yang sangat menggemari idola, *game*, *cosplay*, sejarah dan masih banyak lagi. Kecintaan mereka yang berlebihan kepada hobinya inilah yang membuat mereka yang mencintai idola menjadi *otaku idol*, yang menyukai *game* menjadi *otaku game*, yang menyukai *cosplay* menjadi *otaku cosplay* dan lain-lain (Animonster Vol.81 Edisi Desember 2005: 90). Kita juga bisa mendengar kata *suiru otaku* dalam *manga Meitantei Conan* yang berarti *otaku* yang sangat suka menganalisis permasalahan. Dalam *manga* ini permasalahan yang dimaksud adalah kasus kejahatan.

*Otaku* yang ada di kehidupan nyata juga digambarkan dalam beberapa media. Khususnya dalam *anime*, *manga* maupun novel. Tak jarang beberapa di antaranya menempatkan *otaku* tersebut sebagai tokoh utama dalam beberapa judul. Contohnya dapat kita lihat dalam novel *Densha Otoko*, *anime Lucky☆Star*, *anime Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai* dan masih banyak lagi.

Salah satu *anime* yang mengangkat tema *otaku* dengan perilaku yang berbeda adalah *anime* berjudul *Kami Nomi zo Shiru Sekai* (神のみぞ知るセカイ) yang diterjemahkan menjadi *The World God Only Knows* dan diproduksi oleh studio Manglobe. Diangkat dari *manga* berjudul serupa karya Tamiki Wakaki yang diterbitkan oleh Shogakukan, *anime* ini memiliki karakter *otaku* yang berbeda dengan karakter *otaku* lain yang ditampilkan dalam berbagai media. Perbedaannya adalah karakter *otaku* dalam *anime* ini memiliki kecenderungan untuk tidak menutup-nutupi hobinya dan lebih memilih untuk tetap bersentuhan dengan dua

dimensi meski ia telah bersentuhan dengan wanita nyata. Sementara dalam media yang lain, *otaku* cenderung menutupi hobinya dan berusaha berperilaku normal. *Otaku* seperti ini dapat kita lihat dalam novel *Densha Otoko* atau *anime Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*.

Dalam novel *Densha Otoko*, *otaku* pria yang ditampilkan di dalamnya telah bekerja. Ia menjalani kehidupannya secara normal dengan menutupi hobinya yang sesungguhnya. Kamar pribadi tokoh utama pria dipenuhi oleh barang-barang khas *otaku* seperti *action figure*, poster *anime* dan beberapa *marchandise* dari berbagai *anime*, *manga* atau *game*. Pemeran utama dalam novel ini memiliki komunitas sesama *otaku* di dunia maya. Sebuah kejadian yang melibatkan seorang gadis, membuat tokoh utama pria kemudian dijuluki *Densha Otoko* oleh teman-teman dunia mayanya. Kemudian dalam *anime Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*, ditampilkan seorang tokoh *otaku* berjenis kelamin wanita yang juga tokoh wanita utama bernama Kirino Kousaka. Kirino menjalani hidupnya dengan normal layaknya gadis SMP biasa namun ia memiliki pekerjaan sampingan sebagai model majalah. Ia diketahui sebagai *otaku game dating simulation* berjenis エロゲー (*eroge: erotic game*)<sup>3</sup> yang mengangkat tema “*imouto*” di dalamnya setelah ketahuan oleh kakak laki-lakinya. Alasan mengapa Kirino

---

<sup>3</sup> Jenis *game* yang sama dengan *game dating simulation*, tetapi hubungan cinta dengan karakter dalam *game* tersebut berlanjut hingga ke hubungan seks

menyukai game eroge bertema imouto adalah karena ia merasa karakter adik itu *moe*<sup>4</sup> dan *kawaii*.

Berbeda dengan dua karakter *otaku* dalam novel *Densha Otoko* dan *anime Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*, karakter utama dari *anime Kami Nomi zo Shiru Sekai* adalah remaja pria bernama Katsuragi Keima yang terobsesi terhadap *girl game*. Hal ini memiliki pengaruh besar yang membuat Keima memiliki kecenderungan menyukai karakter wanita dua dimensi dibandingkan dengan wanita tiga dimensi. Keima menandakan bahwa wanita dua dimensi adalah wanita dalam bentuk gambar, sementara wanita tiga dimensi adalah manusia nyata. Dalam *anime* ini, Keima memiliki julukan *otoshigami* (dewa penakluk) di dunia maya, karena ia selalu berhasil menyelesaikan *girl game* dalam waktu singkat. Keima memiliki kebiasaan buruk di mana ia tidak pernah melepaskan konsol *game* PSP nya (disamarkan menjadi PFP) bahkan di dalam ruang kelas sekalipun. Hobi Keima yang tidak ditutup-tutupi olehnya ini, membuatnya dikucilkan oleh orang-orang di sekitarnya. Keima kemudian bertemu dengan seorang iblis yang datang dari neraka bernama Elsea De Lute Irma untuk melakukan kontrak dengannya demi menangkap roh tersesat yang lepas. Roh yang tersesat tersebut bersemayam di hati para wanita dan Keima harus membuat para wanita itu jatuh cinta padanya demi melepaskan roh yang tersesat tersebut. Adapun karakter wanita yang menjadi sasarannya adalah para wanita yang

---

<sup>4</sup> Kata yang merupakan homonim dari kata 燃える (*moeru*: membara) yang mengarah pada gairah membara pada karakter tertentu. Kata ini kini sering dipakai untuk mengungkapkan seseorang yang "manis", jenis spesifik dari "imut", umumnya ditujukan kepada tokoh fiktif (<http://d.hatena.ne.jp/keyword/%C7%B3%A4%A8>) diakses tanggal 22 November 2014

memiliki tipe karakter masing-masing yang selalu ada di dalam kisah bertemakan *harem*<sup>5</sup>. Keima bersedia membantu Elsea namun dengan pendekatan yang tidak biasa. Ia menggunakan pendekatan berdasarkan pengalamannya bermain *girl game* dan menganggap penaklukan terhadap gadis nyata sama dengan penaklukan gadis dalam *game*.

*Anime* ini memiliki dua *season*<sup>6</sup> penayangan di Jepang, yaitu pada tahun 2009 untuk *season* pertamanya dan tahun 2010 untuk *season* keduanya (Animonster Vol.148 Edisi Juli 2011: 24-28). Dua tahun berlalu, *anime* ini dilanjutkan dalam bentuk *OVA*<sup>7</sup> (*Original Video Anime*) yang dibagi menjadi dua episode. Kemudian pada tahun 2013 telah diputuskan untuk tayang kembali dalam edisi *season* ketiga. Penelitian ini akan membahas tentang karakter *otaku Kami Nomi zo Shiru Sekai* berdasarkan beberapa episode dari dua *season* yang telah tayang tanpa menyentuh serial *OVA* nya maupun *season* ketiganya.

Untuk mengetahui perilaku *otaku* pecinta karakter gadis dua dimensi ini, penulis tertarik untuk meneliti *otaku* dalam *anime Kami Nomi zo Shiru Sekai*. Perilaku yang akan diteliti di sini adalah perilaku *otaku* pada saat bermain *girl game* dan pendapatnya terhadap *girl game* dan para *heroine* yang muncul di dalamnya.

<sup>5</sup> Istilah yang menyebutkan kondisi di mana satu pria memiliki banyak teman wanita. Sebuah kondisi dikatakan *harem* apabila terdiri dari 3 wanita lebih (<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Harem>) diakses tanggal 14 Agustus 2014

<sup>6</sup> *Season* dapat diartikan sebagai waktu ketika televisi menyiarkan 13 minggu episode dalam satu judul *anime* atau drama di Jepang (<http://anime.stackexchange.com/questions/1971/what-defines-one-season-of-anime>) diakses tanggal 22 November 2014

<sup>7</sup> *Anime* yang khusus dibuat dalam bentuk DVD dan tidak disiarkan dalam media televisi

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah representasi perilaku *otaku* pada saat bermain *girl game* dan pendapatnya terhadap karakter gadis dua dimensi dalam *anime Kami Nomi zo Shiru Sekai*?

## 1.3. Manfaat Penelitian

### Manfaat Teoritis

Manfaat yang didapatkan oleh peneliti kajian budaya untuk memperkaya penelitian tentang budaya pop Jepang, khususnya yang membahas tentang *otaku* dalam media *anime*, selain itu penelitian ini merupakan pengaplikasian dengan teori semiotik Roland Barthes.

### Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan *otaku* sebagai isu masyarakat di negara Jepang kepada pembaca saat ini serta dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya mengenai representasi *otaku*.

## 1.4. Landasan Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika yang diperkenalkan oleh Roland Barthes. Dalam bukunya yang berjudul “*Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa*” versi terjemahan bahasa Indonesia, Barthes menjelaskan bahwa semiotika mempostulasikan suatu hubungan antara dua terma yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Dalam Sobur (2006: 128)

Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikansi tahap kedua. Pada signifikansi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Hal ini kemudian Barthes hubungkan dengan objek-objek yang termasuk ke dalam kategori yang berbeda sehingga hubungan ini tidak memiliki persamaan (*equality*) melainkan kesepadanan (*equivalence*). Oleh sebab itu, penelitian semiotika Roland Barthes umumnya adalah penelitian mengenai makna denotasi, makna konotasi dan mitos. Berdasarkan teori semiotika Barthes ini, penelitian ini akan menjelaskan tentang penanda yang mengarah kepada sifat dari *otaku* dalam *anime Kami Nomi zo Shiru Sekai* serta petanda yang diperlihatkan oleh sikap *otaku* dalam menjalani kehidupannya untuk menemukan makna dalam setiap tingkah laku si pelaku

### 1.5. Tinjauan Pustaka

Ditemukan satu penelitian mengenai representasi semiotik Roland Barthes dengan media animasi berjudul “*Representasi Tokoh Superhero Perempuan dalam Anime Heartcatch Precure*”. Penelitian ini ditulis pada tahun 2014 oleh Prasasti Dyah Aprilia Fitri dari Universitas Airlangga Surabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Prasasti membahas tentang nilai-nilai feminisme dalam *anime* superhero perempuan dalam animasi Heartcatch Precure. Dalam Heartcatch Precure terdapat beberapa adegan perubahan superhero yang memiliki nilai-nilai feminin serta pertempuran dengan lawan jenis yang memiliki



sisi maskulinitas meski dilakoni oleh perempuan. Peneliti ingin menemukan makna-makna dari beberapa adegan perubahan wujud dan adegan pertempurannya melalui metodologi semiotika Roland Barthes dengan mengungkapkan makna denotasi, makna konotasi dan mitos di balik adegan-adegan tersebut.

Selain itu penulis menemukan satu penelitian mengenai *otaku* yang berjudul オタク分析の方向性 (*Otaku Bunseki no Houkousei*). Penelitian ini dilakukan oleh Takahiro Tagawa dari Universitas Nogaya Bunri pada tahun 2009.

Penelitian ini memfokuskan terhadap variasi tipe kesukaan antara *otaku* pria dan *otaku* wanita yang tak diragukan memiliki perbedaan dalam selera mereka untuk menyukai satu hal. Seperti misalnya *otaku* pria lebih menyukai *anime* bergenre *mecha* atau *harem* sementara *otaku* wanita menyukai *anime* bergenre *romance* atau *reverse harem*<sup>8</sup>. Dalam penelitian ini juga membahas mengenai identitas mereka sebagai *otaku*. Para *otaku* dalam penelitian ini berusaha menyembunyikan identitas mereka sebagai *otaku* dan berusaha untuk membaaur dalam kehidupan masyarakat normal. Kemudian sesuatu yang berhubungan dengan *moe* menjadi dorongan seks bagi para *otaku* dalam memutuskan kriteria seseorang. Dalam hal ini, yang dimaksudkan dengan *moe* merupakan karakter dari kepribadian seseorang.

---

<sup>8</sup> Kondisi yang berbanding terbalik dengan *harem*. Apabila *harem* dikondisikan dengan satu pria memiliki teman wanita 3 orang atau lebih, maka *reverse harem* adalah kondisi di mana seorang wanita memiliki teman pria 3 orang atau lebih

Penelitian yang akan dilakukan penulis tentunya berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Prasasti dan Takahiro. Penulis akan menjelaskan tentang gambaran dari *otaku* yang sangat menyukai karakter dua dimensi serta mengungkapkan bahwa film dalam bentuk *anime* merupakan salah satu cara dalam menyampaikan satu hal yang saat ini terjadi di masyarakat secara tidak langsung. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengetahui seperti apakah citra yang dituangkan ke dalam media animasi ketika karakter *otaku* pecinta karakter dua dimensi ini ditayangkan ke masyarakat luas.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Dalam melakukan sebuah penelitian dibutuhkan metode sebagai penunjang untuk mencapai tujuan. Metode adalah cara untuk melakukan sebuah penelitian. Oleh karena itu penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A dalam bukunya yang berjudul “Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi”, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan analisis dengan tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantitasi lainnya. Penelitian kualitatif didasarkan pada upaya untuk membangun pandangan terhadap apa yang diteliti secara terperinci, dibentuk dengan kata-kata, gambaran holistik dan rumit. Penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

### 1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Data primer untuk penelitian ini adalah video dengan format DVD yang didapatkan melalui pembelian secara langsung di toko AnimeZet.

Data sekunder dalam penelitian ini mengambil sumber acuan dari berbagai buku dan referensi yang berkaitan dengan masalah yang akan diselesaikan. Selain itu penulis memperoleh data dari berbagai macam artikel baik dari majalah, jurnal, situs-situs maupun *website* dari internet, serta literatur-literatur lainnya yang menunjang untuk kelengkapan data-data penelitian ini.

### 1.6.2 Teknik Analisis Data

Lexy J. Moleong (2005), dalam kutipan Janice McDury (1999) mengatakan bahwa analisis data kualitatif adalah dengan membaca atau mempelajari data, menandai kata-kata kunci dan gagasan yang ada dalam data. Kemudian mempelajari data-data tersebut dengan tujuan untuk menemukan tema yang berasal dari data. Setelah itu menuliskan 'model' yang ditemukan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan media *anime* untuk menganalisis data dengan model *otaku* yang ada dalam *anime Kami Nomi zo Shiru Sekai*. Penulis akan mengungkapkan teks verbal dari pelaku untuk mencari kata kunci dengan tujuan menemukan makna yang terdapat dalam setiap kata dan perilaku pelaku serta mengungkapkan tanda yang ada pada visual.

Langkah pertama : Penulis akan menyeleksi adegan demi adegan dalam episode 1, 4 dan 12 dari *season* pertama dan episode 12 *season* kedua anime *Kami Nomi zo Shiru Sekai* kemudian menyimak video tersebut untuk menemukan adegan penting yang berkaitan dengan permasalahan utama.

Langkah kedua : Penulis mengidentifikasi adegan-adegan yang ditampilkan kemudian mengklasifikasikan adegan-adegan tersebut dalam signifikansi tanda dari makna denotasi, konotasi dan mitos.

Langkah ketiga : Setelah menemukan makna denotasi, konotasi dan mitos dalam adegan-adegan yang telah diseleksi, penulis akan menghubungkannya dengan realitas budaya masyarakat di Jepang.

### **1.6.3 Kajian Pustaka**

Penulis akan mengkaji sejumlah artikel, jurnal dan buku yang berhubungan dengan tema ini baik yang tertulis maupun yang bersumber dari internet.