

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Otaku (おたく/オタク) adalah istilah yang berasal dari Jepang yang digunakan untuk menyebut atau sebuah panggilan yang ditujukan untuk orang-orang yang menekuni suatu hobi. *Otaku* mulai terkenal di luar Jepang sejak paruh kedua dekade 1990-an, *Otaku* merupakan definisi sederhana tentang orang-orang yang mendalami atau menggemari suatu hobi lebih daripada orang pada umumnya (Mizuko Ito, 2012, h.11).

Istilah *otaku* di luar Jepang lebih dikenal sebagai sebutan untuk orang-orang yang menyukai kultur asal Jepang seperti *anime* ataupun *manga*. Definisi *otaku* di Indonesia pada dasarnya sama dengan definisi *otaku* diluar Indonesia ataupun diluar Jepang, yang merupakan panggilan atau sebutan kepada orang yang menyukai atau menekuni suatu hobi, dan istilah yang paling mendekati dengan makna dari *otaku* itu sendiri adalah *geek/nerd* (Mizuko Ito, 2012, h.11).

Istilah *otaku* pertama kali diperkenalkan oleh *Nakamori Akio* dalam artikel “*Otaku no Kenkyo*”(Penelitian tentang *Otaku*)(terjemahan oleh Matt Alt, 2008). Artikel ini dimuat pada majalah *Manga Burikko* yang dimuat secara bersambung dari bulan Juni hingga Desember pada tahun 1983. *Otaku* pada saat itu digunakan untuk menyebut penggemar berat kultur Jepang seperti *anime* dan *manga*. Seiring dengan perkembangan waktu, *otaku* pun tak hanya memusat pada orang-orang yang menggemari *anime* ataupun *manga*. Hal-hal seperti *Video game*, *idol*, bahkan komputer pribadi pun menjadi acuan untuk seseorang disebut sebagai *otaku*. Di Jepang sendiri, sebelum istilah *otaku* menjadi populer, kata “mania” menjadi sebuah sebutan untuk orang menekuni sesuatu atau tidak dalam memiliki minat dalam kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan oleh orang pada umumnya.

Di Indonesia, kata *otaku* lebih sering dikaitkan dengan orang-orang atau sebuah komunitas yang menyukai atau menggemari hal seperti *anime*, *manga*, *gundam* dan

budaya Jepang itu sendiri. Berbeda dengan budaya barat, orang-orang yang menyukai hal-hal berkaitan dengan Jepang seperti *anime* ataupun *manga* lebih sering disebut dengan kata *weaboo*. Menurut Patrick W. Galbraith dalam bukunya yang berjudul “*The Otaku Encyclopedia: An Insider’s Guide to the subculture of Cool Japan*”, istilah lain *weaboo* adalah *wapanese*, yang merupakan istilah untuk orang-orang non-Jepang yang mencoba atau meniru budaya orang Jepang yang didapat dari *anime*, *manga* ataupun *video game*. Istilah ini sering digunakan untuk mengecilkan hati para *otaku* di luar Jepang.

Perbedaan istilah antara *otaku* dan *weaboo* ini sangatlah penting, karena makna yang berbeda pada setiap istilah mampu membuat miskonsepsi yang cukup fatal di masyarakat. Istilah *otaku* lebih mengacu terhadap sebuah sebutan di Jepang untuk orang-orang yang menggemari sesuatu, berbeda dengan *weaboo* atau *wapanese* yang lebih mengacu terhadap ejekan kepada orang-orang yang menyukai *anime*, dan meniru budaya orang Jepang, dengan kata lain adalah *otaku*.

Dengan mengedukasikan masyarakat Indonesia tentang siapa dan apa yang dilakukan oleh para *otaku*, terutama di Indonesia akan meningkatkan kualitas pengetahuan dasar tentang sebuah istilah yang sangat populer di Jepang dan juga dunia. Pengetahuan dasar sangat penting agar tidak terjadi salah pengertian makna tentang arti sebenarnya *otaku*, dan tidak tertukar dengan makna negatif yang berasal dari kabar tidak dapat dipercaya atau sesuai dengan fakta yang ada.

Pembuatan informasi pun tidak bisa sembarang dan harus memiliki masalah yang kuat yang berdasarkan tentang apa yang akan diinformasikan dan pengaruh informasi tersebut terhadap khalayak yang dituju. Dalam penyebaran informasi tentang *otaku* tentu harus memiliki unsur yang sangat kuat dengan *otaku* itu sendiri, *anime*, *manga* dan budaya Jepang akan sangat berpengaruh dalam penyebaran informasi tersebut. Di Indonesia sendiri media informasi yang relevan dengan *otaku* salah satunya adalah

AMH MAGZ yang merupakan majalah yang berbasis PDF dan disebar *online* secara gratis.

AMH Magz merupakan *platform* majalah digital yang membahas tentang *anime*, *manga* dan segala hal yang berkaitan dengan budaya Jepang dan cukup populer di kalangan para *otaku* di Indonesia. Salah satu cara untuk mengedukasikan masyarakat umum untuk mengenalkan budaya *otaku* di Indonesia adalah dengan merancang sebuah media informasi yang terkesan eksentrik dan mampu menarik minat masyarakat umum. Media informasi yang terlalu biasa atau dalam kata lain adalah *mainstream* akan mengurangi minat masyarakat umum untuk terikat dengan informasi yang akan disampaikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan uraian latar belakang ini adalah sebagai berikut:

- Masyarakat umum Indonesia yang belum mengetahui tentang definisi *otaku*.
- Kurangnya media informasi di Indonesia terutama media cetak yang mengedukasikan definisi *otaku* terhadap masyarakat umum.
- Kegiatan-kegiatan positif atau keuntungan menjadi seorang *otaku* yang belum banyak diketahui.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan:

“bagaimana menginformasikan masyarakat umum di Indonesia terkait definisi, sejarah dan kegiatan para *otaku*”.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan dengan memfokuskan penelitian terhadap *otaku* yang menggemari hal yang berkaitan dengan kultur Jepang seperti *anime*, *manga* dan

permainan video. Penyampaian informasi akan ditunjukkan kepada pelajar mulai dari SMP hingga dewasa awal atau mahasiswa, hal ini berdasarkan dari jumlah rata-rata usia seorang *otaku*. Selain hal itu, karena konten yang diusut merupakan konten yang dikhususkan untuk anak-anak 13 tahun keatas. Penelitian dilakukan di kota Bandung dengan bantuan sosial media guna merangkep khalayak yang kebanyakan merupakan pengguna Internet/sosial media. Kurun waktu yang dilaksanakan kisaran Oktober 2018 hingga Juli 2019.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

Memberikan sarana informasi terhadap masyarakat dan juga *otaku* di Indonesia terkait definisi, sejarah, dan kegiatan *otaku*.

1.5.2 Manfaat Perancangan

a. Bagi Penulis

Dengan adanya pembuatan informasi terkait *otaku* ini, penulis dapat mempelajari lebih dalam mengenai *otaku* itu sendiri dan dapat merancang sebuah media informasi yang dapat diterima baik oleh masyarakat.

b. Bagi Masyarakat

Dapat bermanfaat bagi masyarakat ataupun *otaku* itu sendiri guna memberikan informasi untuk menambah pengetahuan terkait definisi, sejarah dan kegiatan para *otaku*.

c. Bagi Keilmuan

Perancangan informasi dapat menjadi sebuah referensi pustaka, dalam bentuk buku yang informatif.