

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH *OTAKU* DI INDONESIA.

II.1 Landasan Teori

II.1.1 Budaya

Budaya merupakan cara berpikir, cara bertindak, dan segala objek yang bersama-sama membentuk suatu jalan hidup masyarakat. Budaya mencakup dari apa yang orang pikirkan, bagaimana seseorang bertindak, dan apa yang orang punya. Budaya merupakan penghubung seseorang ke masa lalu dan sebuah petunjuk di masa depan (Macionis, 2012, h.52).

Budaya merupakan segala hal yang membentuk suatu cara hidup masyarakat yang dicakupi oleh cara berpikir, cara bertindak dan semua hal yang berkaitan dengan cara hidup individu atau masyarakat.

II.1.2 Subkultur

Subkultur merupakan sebuah perkumpulan atau kelompok yang memiliki suatu nilai dan norma yang berbeda dari norma dan nilai mayoritas yang dipegang atau digunakan oleh masyarakat mayoritas (Kimberly Moffit, 2013). Subkultur dapat diartikan kembali menjadi sebuah kelompok yang memiliki suatu kebudayaan atau kebiasaan tertentu yang mengacu dari satu budaya utama atau masyarakat mayoritas.

II.1.3 *Anime*

Menurut Lesley Aeschliman (2007) “*anime* merupakan animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari *animation* dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi”.

Secara garis besar *anime* dan animasi merupakan satu definisi yang sama namun memiliki asal bahasa yang berbeda. *Anime* lebih mengacu terhadap sebuah animasi yang berasal dari Jepang

Dalam bahasa Jepang anime tertulis アニメ (dibaca, *a-ni-me*) yang merupakan kata pendek atau singkatan dari kata *animation*. Pada dasarnya bagaimana kata tersebut digunakan, tergantung dari Jepang atau luar negeri (Brian Ashcraft, 2016).

dsd

Pemendekan kata yang panjang merupakan hal yang umum di Jepang, salah satu contoh yaitu adalah kata *remote control* (dibaca, *rimooto kontororuu*) yang jika dipendekkan akan menjadi *rimokon*(リモコン). Kata *anime* pun dasarnya merupakan pemendekan dari kata *animation*.

Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang sangat luas adalah *Astro Boy* karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Meskipun masyarakat Jepang masih menganggap *otaku* sebagai sesuatu yang berkonotasi negatif, namun bagi masyarakat Jepang, menonton *anime* merupakan bagian dari kehidupan masyarakat di Jepang, baik dari anak-anak hingga dewasa (Jonathan Clement dan Helen McCarthy, 2001).



Gambar II.1 *Astro Boy* karya Osamu Tezuka
Sumber : <https://www.syfy.com/syfywire/astro-boy-anime>
Diakses : 22 April 2019

Pada dasarnya *anime* memiliki genre yang sama dengan film-film animasi yang lain, namun ada beberapa genre yang hanya terkategori di *anime* yaitu:

- ***Harem***

Merupakan genre *anime*, *manga*, dan juga permainan video yang berbasis cerita. Pada umumnya genre ini merupakan genre dimana karakter utama yang merupakan laki-laki yang tidak memiliki pasangan yang dikelilingi oleh karakter wanita cantik (Patrick W Gilbraith, 2009, h.97).



Gambar II.2 *Nisekoi*, salah satu contoh *anime* ber-genre *harem*

Sumber : <https://www.viz.com/nisekoi-false-love>

Diakses : 19 April 2019

- ***Isekai***

Dalam bahasa Jepang, *isekai* (異世界) memiliki arti “dunia berbeda”. *Isekai* merupakan genre dari *anime*, *manga* ataupun permainan video yang berfokuskan karakter utama, biasanya laki-laki pindah ke dunia paralel atau dunia fantasi (Aria, 2017).



Gambar II.3 *Konosuba*, salah satu contoh *anime isekai*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Diakses : 19 April 2019

- ***Magical Girl/Mahō Shōjo***

Magical girl atau *mahō shōjo* (魔法少女) merupakan salah satu genre *anime* yang identik dengan berubah atau karakter utama wanita yang mampu berubah. Genre ini menampilkan wanita muda yang menggunakan kekuatan magis.



Gambar II.4 *Tokyo mew-mew*, salah satu contoh *anime* bergenre *Magical Girl*
Sumber : Dokumentasi Pribadi
Diakses : 19 April 2019

- ***Mecha***

merupakan genre *anime* yang dimana *anime* tersebut memiliki unsur robot besar yang berkelahi. *Gundam* merupakan *series anime mecha* paling populer di dunia.



Gambar II.5 *Gundam*, *anime mecha* terpopuler
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 2 Februari 2019

- **Yaoi**

Istilah *yaoi* sendiri merupakan akronim dari kata *Yama nashi*(terjemahan: klimaks), *Ochinashi*(terjemahan: tidak jatuh/tidak jadi) dan *Iminashi*(terjemahan: Tanpa arti). *Yaoi* atau biasa disebut dengan *boys love*, merupakan genre *anime* yang menitik beratkan kisah cinta karakter utama dengan pasangannya, yang keduanya merupakan laki-laki (Patrick W Gilbraith, 2009, h.238).



Gambar II.6 *Doukyusei*, salah satu contoh *anime yaoi*.

Sumber : <https://doukyusei-classmates.fandom.com/wiki/Gekijo-ban>

Diakses : 21 April 2019

- **Yuri**

Yuri merupakan kebalikan dari genre *yaoi*. Genre ini memiliki cerita romansa sesama jenis yang dilakukan oleh sesama wanita. Pada tahun 1998 ketika acara *Maria-sama ga Miteiru* tayang di televisi, istilah *yuri* memiliki arti sebuah hubungan antara dua karakter yang saling menekan satu sama lain atau hubungan yang cukup keras (Patrick W Gilbraith, 2009, h.240).

II.1.4 **Manga**

Manga (漫画) merupakan komik yang dibuat di Jepang dan menggunakan bahasa Jepang, kata *manga* tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang pada akhir abad ke-19 (Paul Gravett, 2004, h.8).

Mangaka adalah orang yang membuat sebuah *manga*. Pada umumnya *manga* merupakan salah satu sumber adaptasi pembuatan sebuah *anime*. *Manga* sendiri merupakan salah satu bagian utama dari industri penerbitan di Jepang. Pada tahun 2007 *manga* mewakili pasar Jepang sebanyak ¥406 miliar. Pembaca *manga* di luar Jepang bisa dibilang sangat besar, Eropa dan Amerika merupakan pilar terbesar (Helen Mc.Carthy, 2006, h.14). Di Indonesia, *manga* juga menjadi salah satu inspirasi para seniman komik Indonesia dalam membuat karya komik yang dibuatnya.



Gambar II.7 *manga* One Piece
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 2 Februari 2019

Manga pada umumnya dicetak dalam warna hitam putih, beberapa *manga* dicetak berwarna untuk menunjukkan eksklusifitas yang ada pada *manga/chapter* tersebut. *Manga* pada dasarnya memiliki jenis genre yang sama dengan *anime*. Namun setiap pembaca *manga* dipisahkan melalui 5 jenis genre yang di orientasikan sesuai dengan umur dan jenis kelamin.

- *Kodomo* merupakan genre *manga* yang diperuntukkan untuk anak-anak.
- *Josei* merupakan genre yang diperuntukkan wanita.
- *Seinen* merupakan genre yang diperuntukkan untuk laki-laki dewasa, genre ini menitik beratkan pada konten yang mengusut unsur dewasa, seperti kekerasan.

- *Shojo* merupakan genre *manga* yang diperuntukkan untuk perempuan remaja, umumnya genre ini sangat identik dengan genre romansa.
- *Shonen* merupakan kebalikan dari genre *shojo*, genre ini diperuntukkan untuk laki-laki dan genre aksi, genre petualangan sangat identik dengan genre ini.

II.2. Objek Penelitian

II.2.1 *Otaku*

Otaku (おたく/オタク) adalah istilah yang berasal dari Jepang yang digunakan untuk menyebut atau panggilan yang ditujukan kepada orang-orang yang menekuni suatu hobi tertentu. *otaku* mulai terkenal di luar Jepang sejak paruh kedua dekade 1990-an, sementara istilah *otaku* di luar Jepang lebih dikenal sebagai sebutan untuk orang-orang yang menyukai kultur asal Jepang seperti *anime* atau *manga*. Istilah lain yang memiliki definisi paling sama adalah istilah *geek/nerd* yang merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan memiliki arti/makna yang sama (Mizuko Ito, 2012, h.11).

Hiroki Azuma (2001) dalam bukunya yang berjudul *Otaku: Japan Database Animals* menjelaskan:

Definisi dari otaku merupakan istilah yang digunakan orang Jepang untuk memanggil atau menyebut seseorang yang menyukai/menggemari hal-hal yang berkaitan kuat dengan anime, manga, komputer, fiksi ilmiah dan hal lainnya.

Istilah *otaku* pertama kali diperkenalkan oleh Nakamori Akio dalam artikel “*Otaku no Kenkyo*” (*Penelitian tentang Otaku*). Artikel ini dimuat pada majalah *Manga Burikko* yang dimuat secara bersambung dari bulan Juni hingga Desember pada tahun 1983. Dalam pernyataannya mengenai *otaku*, Nakamori Akio berpendapat “Mereka adalah mereka, setiap kelas memiliki selalu memiliki satu yang tidak pernah cukup berolahraga, yang menghabiskan banyak waktunya di dalam kelas, bersembunyi dalam bayangan terobsesi dengan *shogi* atau apapun. Itu mereka, dengan rambut acak-acakan setengah atau anak dengan potongan rambut klasik model *bowl-cut*. Berpakaian rapih untuk membujuk ibu mereka supaya membelikan rak di *Ito Yokado* atau *Seiyu* yang berharga ¥980/1980. Sepatu mereka merupakan merek sepatu tiruan/bajakan dari “R”,

Regal Sneakers yang populer di beberapa musim lalu, tas ransel mereka penuh dan terlihat gemuk- yah kau tahu lah”.

Pendapat yang dinyatakan oleh Nakamori Akio, merupakan pernyataan/pelabelan istilah ataupun komunitas *otaku* tersebut yang membuat istilah *otaku* terkesan negatif. Menurut bukunya “*Otaku Japan Database Animals*”, Hiroki Azuma menyatakan perkembangan *otaku* terbagi atas beberapa generasi yaitu generasi pertama, kedua, ketiga dan sekarang.

1. generasi pertama muncul pada tahun 1960an ketika konsep penyuka *anime* ataupun *manga* belum ditemukan. Pada generasi pertama ini *anime* dan *manga* masih merupakan sebuah produk yang hanya dikonsumsi oleh anak-anak, karena pada dasarnya *anime* merupakan animasi yang merujuk pada anak-anak. Di generasi pertama ini *otaku* lebih sering dikenal sebagai orang yang menyukai dan mendalami hal yang berkaitan dengan fiksi sains. Generasi pertama disebut dengan generasi *shinjinrui*.
2. Generasi kedua yang muncul pada tahun 1970an merupakan zaman dimana *anime* seperti *Space Battleship Yamato* dan *Gundam* menjadi populer di Jepang dan menjadi salah satu bekal utama untuk menjadi seorang *otaku*. Di masa ini *otaku*, masyarakat Jepang sudah bisa menerima kehadiran *otaku* yang sebelumnya tidak diterima masyarakat dan dicap buruk. Di masa ini *video game* menjadi salah satu unsur yang terkenal dalam ruang lingkup *otaku*, generasi ini sangat menyukai *video game*, dan di masa ini juga *video game* mulai terkenal secara global.
3. Generasi ketiga atau lebih sering disebut generasi *Neon Genesis Evangelion* yang muncul pada tahun 1980an. Di masa ini konsep *otaku* sudah sangat dekat dengan *anime* dan konsep *moe* mulai bermunculan dalam lingkup *otaku*. Menurut Patrick W. Gilbraith (2009) “*Moe* merupakan sebuah permainan kata-kata yang secara harfiah memiliki arti kuncup, seperti bunga yang akan mekar”. Kata “kuncup” ini digunakan untuk karakter gadis yang akan bertumbuh dewasa. Kata *moe* ini lebih sering dipakai untuk mengekspresikan perasaan

terhadap karakter gadis yang terlihat imut, manis yang pada umumnya ditunjukkan kepada karakter fiktif.

4. Generasi sekarang atau masa depan, *otaku* di generasi ini kurang lebih sama dengan generasi sebelumnya. Dalam generasi ini sudah banyak slang-slang yang bermunculan selain *moe*, sudah muncul kata seperti *hentai* dll. Perkembangan *otaku* digenerasi ini bisa dibilang sangat cepat dan benar-benar mempengaruhi perkembangan budaya Jepang di seluruh dunia melalui *anime*, *game* dan *manga*.

II.2.2 Jenis *Otaku* Berdasarkan Hobi

Otaku memiliki banyak jenis, berdasarkan definisi, *otaku* akan memiliki bahkan jenis yang tidak terhingga. Jenis-jenis berikut merupakan jenis yang paling umum dan paling relevan dengan topik pembahasan.

- ***Anime & Manga Otaku***

Dasarnya, masyarakat Jepang pasti pernah membaca *manga* ataupun menonton *anime*. Namun beberapa orang ada yang menggemari atau terobsesi dengan *anime* ataupun *manga*, itulah *Ataku* atau *anime otaku* (John Spacey, 2009).

Otaku jenis ini merupakan *otaku* yang menyukai dan mendalami dunia *anime* dan *manga*. Hampir semua *otaku* di dunia pada umumnya memiliki hobi menonton *anime* atau membaca *manga*. *Otaku* ini memiliki ketertarikan terhadap *anime* dan *manga* lebih dari orang pada umumnya. *Otaku anime* memunculkan salah satu hobi lain dari jenis *otaku* ini yang mendominasi dunia maya dalam bidang video yaitu AMV. *Cosplay* juga merupakan salah satu subkultur Jepang yang sangat dekat dan memiliki relasi dengan *anime*, banyak para *cosplayer* merupakan *otaku anime* yang mengdedikasikan rasa cintanya pada suatu karakter dengan berpenampilan sama dengan karakter yang disukainya.

- ***Game Otaku***

Salah satu keunikan seorang *game otaku* adalah tingkat dedikasinya terhadap game yang ditekuninya. Banyak dari *otaku* jenis ini membangun sebuah komunitas di dunia maya dengan satu tujuan yaitu untuk membuat sebuah komunitas yang bisa digunakan untuk berkomunikasi, atau berdiskusi tentang *game* yang ditekuninya. Kebanyakan dari *game otaku* adalah para pemain *game RPG* berbasis *online* yang memungkinkan para pemain untuk saling berkomunikasi satu sama lain.

- ***Idol Otaku/WOTA***

Itaku atau biasa disebut dengan *Wota* merupakan sebutan untuk orang terobsesi dengan penyanyi, grup penyanyi baik lelaki ataupun perempuan. Salah satu contoh *wota* yaitu orang-orang yang terobsesi dengan idol grup AKB48, dan berkumpul untuk mengumpulkan foto, majalah ataupun poster terkait dengan idol grup AKB48 tersebut. AKB48 memiliki teater musik pribadi di Akihabara, atau bisa dibilang tempat berkumpulnya *wota* AKB48 (rizal, 2015).

- ***Figure Otaku/Figure Moe Zoku***

Figure moe zoku (dibaca: *fi-gyu-a moue zo-ku*) atau “Kelompok pengkoleksi *figure*”, atau bisa dibilang “gang pecinta *figurine*”. *Action figure* merupakan sebuah boneka yang mempresentasikan karakter fiksi yang berasal dari *film*, permainan video, *anime*, acara televisi dll. *Figure otaku* atau *figure moe zoku* merupakan para pecinta atau pengkoleksi *figure* yang merupakan karakter fiksi berasal dari *anime*, *manga* atau permainan video yang diperuntukkan untuk perempuan atau *Bishoujo-game*.

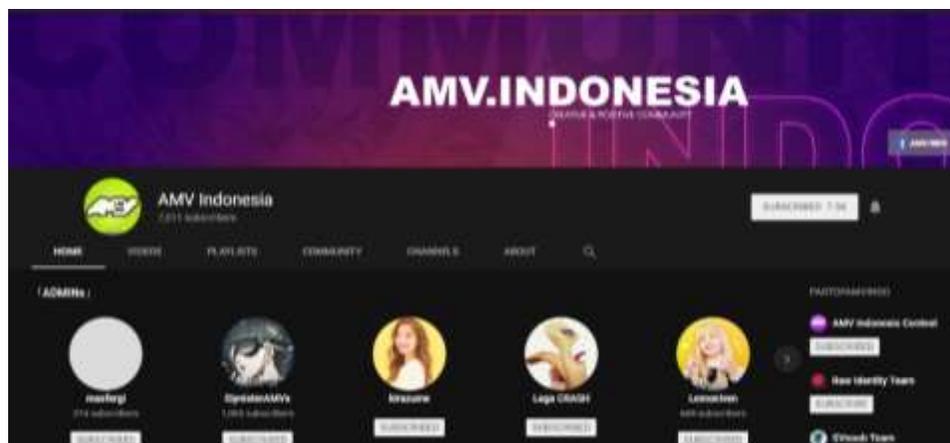


Gambar II.8 Salah satu contoh figur *anime*
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 2 Februari 2019

II.2.3 AMV

AMV merupakan singkatan dari *Anime Music Video*, AMV merupakan salah satu subkultur yang sangat dekat para *otaku*, terutama *otaku anime*. AMV merupakan video buatan para penggemar suatu *anime* tertentu, yang isinya merupakan editan dari beberapa adegan-adegan yang berasal dari *anime* yang dipotong dan disatukan menjadi satu video yang berbeda yang pada umumnya adalah video musik. AMV dibuat pertama kali oleh *Jim Kapoztaz* pada tahun 1982(*Macias Patrick*, 2007).

Kapoztaz menggabungkan 2 VCR dan menyunting adegan eksplisit pada *anime Star Blazers* dengan menggabungkan musik dari *The Beatles-All you Need is Love*. Di Indonesia, AMV belum terlalu dikenal oleh masyarakat umum melainkan lebih dikenal di komunitas *otaku* secara umum.



Gambar II.9 AMV Indonesia, Komunitas AMV terbesar di Indonesia

Sumber : Dokumentasi Peneliti

Diakses : 2 Februari 2019



Gambar II.10 Tangkapan Layar AMV
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 2 Februari 2019

Perkembangan AMV di Indonesia sendiri sudah sangat pesat sejak didirikannya komunitas Facebook bernama AMV Indonesia pada tahun 2014 silam. Pengaruh AMV di Indonesia sendiri selain mempengaruhi dunia perkembangan *otaku* di Indonesia juga memiliki pengaruh dalam dunia *editing* di Indonesia terutama di dunia internet. AMV ini juga bisa menjadi salah satu contoh kegiatan para *otaku* yang bersifat positif atau bisa dibilang produktif.

II.2.4 Cosplay

Kata *cosplay* merupakan singkatan atau gabungan kata yang berasal dari Jepang, Kata *cosplay* sendiri merupakan gabungan dari kata yang berasal dari Inggris yaitu, *costume* dan *play* (Hank Stuever, 2000). Yang bila diartikan secara harfiah merupakan “permainan kostum”.

Cosplay dapat dibilang sebagai salah satu subkultur. Subkultur adalah bagian dari kultur budaya yang dianggap “tidak normal” dikalangan masyarakat (Dick Hebdige, 2002). *Cosplay* dimulai dari kejadian pemberontakan para remaja di Jepang dengan menggunakan *harajuku-style* sebagai bentuk dari pemberontakan para remaja tersebut. Pengaruh *anime* terhadap *cosplay* sendiri sangatlah besar, hal ini bisa dilihat dari jumlah

mayoritas karakter yang digunakan pada setiap event yang selalu didominasi oleh karakter yang berasal dari *anime*.



Gambar II.11 *Harajuku-Style* yang berada Jepang

Sumber : https://aminoapps.com/c/kawaii-amino/page/blog/harajuku/gKgQ_4nu6uZ2BGKQWp20x675edEbYbeJG
Diakses : 2 Februari 2019

Kebanyakan *otaku* adalah seorang *cosplayer*, atau tidak pernah sama sekali *meng-cosplay* seorang karakter. Menurut penulis buku *Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga Suki Na No Ka*, Fukiko Mitamura (2008), *cosplay* adalah merubah diri menjadi peran yang dibutuhkan atau status yang diinginkan, terlepas dari apakah orang tersebut memang berprofesi sebagai peran yang sedang diembannya tersebut atau memiliki kemampuan yang dituntut harus dimiliki oleh peran yang diembannya tersebut.



Gambar II.12 *Cosplay* Karakter *Game Kingdom Hearts*

Sumber : <https://www.instagram.com/p/BtNiYxHH27v/>
Diakses : 2 Februari 2019



Gambar II.13 *Cosplay* Karakter *anime Boku no Hero Academia*
Sumber : <https://www.instagram.com/p/BaXZ0nWhLkH/>
Diakses : 3 Februari 2019

II.2.5 *Otaku* di Indonesia

Salah satu faktor berkembangnya *otaku* di Indonesia sudah pasti melalui perkembangan *anime* yang tayang di televisi Indonesia. *Otaku anime* di Indonesia tentu sudah ada sejak *anime* menjadi sebuah tayangan animasi yang populer di Indonesia. Di Indonesia, istilah *otaku* lebih terdefiniskan untuk orang-orang yang menyukai atau menggemari *anime*, *manga* ataupun hal lainnya yang berkaitan dengan Jepang. *Otaku* di Indonesia pada umumnya berkumpul atau mengikuti komunitas-komunitas yang berkaitan dengan *anime*, permainan video, *manga* ataupun komunitas *otaku* itu sendiri.

Kedatangan *anime* ataupun budaya Jepang sudah masuk sejak jaman penjajahan pada tahun 1942. Perkembangan budaya tradisional Jepang terhadap pengaruh budaya di Indonesia tidak terlalu signifikan, namun masuknya *anime* dan *manga* sangat berpengaruh terhadap perkembangan para *otaku* di Indonesia, *anime* seperti *Naruto*, *One Piece*, *Sakura Cardcaptor* sudah mempengaruhi perkembangan budaya Jepang di Indonesia dan sudah melekat bagi para pecinta kartun animasi di masa kecil (septianandry, 2012).



Gambar II.14 *Naruto*, anime paling populer di kalangan *otaku* Indonesia
Sumber : Dokumentasi Pribadi
Diakses : 27 November 2018

Anime masuk ke ranah televisi Indonesia pada tahun 1980an dalam format video kaset. Pada tahun-tahun selanjutnya pertumbuhan hidup *anime* mengalami pasang surut dan sempat berhenti tayang atau vakum seiring dengan berakhirnya era mesin video Beta pada akhir tahun 1980-an. Dikarenakan stasiun televisi di Indonesia pada saat itu lebih banyak memberikan jam tayangnya untuk animasi buatan Amerika atau Eropa yang dianggap lebih mudah memperoleh popularitas. Semenjak itu, *anime* kemudian tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang tidak lagi populer dan saat itulah penayangan *anime* di Indonesia pun dihentikan (septianandry, 2012).

Seiring populernya *anime* di Indonesia, *anime* seperti *Crayon Shincan*, *Pokemon*, *Digimon*, *Doraemon* dan lainnya mulai masuk kedalam dunia pertelevisian Indonesia. Pada tahun 1991 *anime Doraemon* mulai dikenalkan oleh stasiun televisi RCTI ke masyarakat Indonesia dan menjadi *anime* paling populer di Indonesia. Septianandry (2012) berpendapat bahwa:

“Trend anime ini juga didukung dengan munculnya distributor resmi yang berusaha memenuhi kebutuhan otaku akan masuknya lebih banyak anime di Indonesia. Sejak tahun 1999, P.T. Ardy Insani Internasional yang dikenal dengan Tora Home Entertainment selaku pemegang lisensi di Indonesia, bekerja sama dengan pihak

Animation International Ltd (AI) yang merupakan distributor anime dari studio-studio ternama di Jepang. Dengan adanya kerjasama tersebut, pihak Tora berhasil mendapatkan ijin resmi untuk mendistribusikan sejumlah anime-anime populer seperti *Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangelion)*, *Curious Play (Fushigi Yuugi)*, *Flame of Recca (Recca no Honou)*, *Clamp School*, *Macross*, dan lain sebagainya yang beredar dalam bentuk VCD”.

Pada tahun 2000an – 2003an *anime* kembali meraih popularitasnya melalui stasiun televisi SCTV yang menayangkan *anime Samurai X* yang awalnya bernama *Rurouni Kenshin*. Selain *anime* tersebut, *Detective Conan* pun mulai dikenalkan kepada masyarakat Indonesia, dan ini membuat penikmat *anime* di Indonesia bukan hanya anak-anak, dewasa dan remaja di Indonesia pun menyukai *anime* tersebut (septianandry, 2012). Dengan besarnya pengaruh *anime* dan *manga* terhadap perkembangan dan perubahan budaya di Indonesia akan mempengaruhi jumlah dan dominasi *otaku* di Indonesia.

II.3. Analisis

Dalam menunjang data dan masalah dalam perancangan diperlukan adanya data lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan 2 kali kuesioner terhadap jenis responden yang berbeda, wawancara salah satu penggiat AMV dan juga seorang *otaku anime* dan observasi media terkait *otaku*.

II.3.1 Kuesioner

Menurut Arikunto (2006, h.151) “Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui”. Secara singkat, kuesioner atau angket bisa dibilang merupakan teknik pengambilan data atau informasi dengan menggunakan kumpulan pertanyaan yang diberikan kepada responden atau target khalayak.

Kuesioner pertama dibuat dan disebar pada tanggal 23 Desember 2018 dengan pilihan responden yaitu para *otaku*. Kuesioner mendapatkan total responden sebanyak 53 orang. Kuesioner disebar ke 3 grup komunitas *otaku* di *Facebook*, questioner melakukan pendekatan dengan menggunakan bahasa non formal disertai dengan gambar bergerak/gambar yang berasal dari *anime*.

Kuesioner disebar ke 3 grup komunitas *otaku* yaitu *Komunitas Otaku Indonesia(Season 2)*, *OPPAI- Organisasi Para Pecinta Anime Indonesia* dan *Otaku Indonesia*.



Gambar II.15 Tangkapan Layar *Komunitas Otaku Indonesia(season 2)*
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 29 November 2018



Gambar II.16 Tangkapan Layar *OPPAI-Organisasi Para Pecinta Anime Indonesia*
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 29 November 2018



Gambar II.17 Tangkapan Layar *Otaku Indonesia*
 Sumber : Dokumentasi Peneliti
 Diakses : 29 November 2018

Berikut adalah hasil kuesioner yang didapat dari responden *otaku*:

Pertanyaan: “laki-laki atau perempuan?”.



Gambar II.18 Diagram Kuesioner pertama tentang *otaku* (1).
 Sumber : Dokumentasi Peneliti
 Diakses : 20 April 2019

Pada pertanyaan pertama kuesioner, sejumlah 68% atau 36 orang responden merupakan seorang laki-laki dan 31% atau 17 orang merupakan seorang perempuan.

Pertanyaan: “Pelajar? Mahasiswa? Kerja?”.



Gambar II.19 Diagram Kuesioner pertama tentang *otaku* (2).
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 20 April 2019

Pada pertanyaan kedua yang bertujuan untuk mengetahui median pekerjaan para *otaku*, sejumlah 60.4% adalah seorang mahasiswa diikuti dengan jumlah 20.8% adalah seorang pelajar SMP/SMA. Dan 17% merupakan lulusan SMA yang sudah bekerja.

Pertanyaan: “Pengetahuan dasar tentang definisi dari kata *otaku*”.



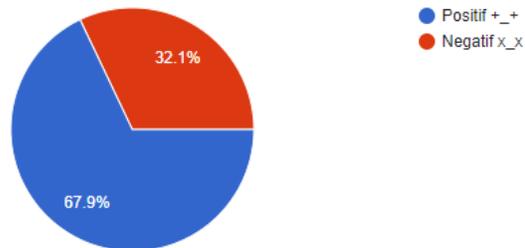
Gambar II.20 Diagram Kuesioner pertama tentang *otaku* (3).
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 20 April 2019

Pada pertanyaan ketiga bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak responden yang tidak mengetahui definisi dasar dari *otaku*. Sejumlah 83% telah mengetahui definisi dasar dari kata *otaku* dan sebanyak 17% tidak mengetahui definisi dasar dari *otaku*.

Pertanyaan: “Pendapat pribadi tentang konotasi *otaku*”.

So, kalian sudah mengerti apa itu Otaku, menurut kalian apakah konotasi Otaku itu hal yang berbau Positif Atau negatif ?

53 responses



Gambar II.21 Diagram Kuesioner pertama tentang *otaku* (4).

Sumber : Dokumentasi Peneliti

Diakses : 29 April 2019

Pertanyaan keempat bertujuan untuk mengetahui pendapat pribadi para responden tentang konotasi *otaku*. Hasil kuesioner menunjukkan 67.9% responden merasa bahwa *otaku* adalah hal yang positif dan sebanyak 32.1% responden memiliki pendapat bahwa konotasi *otaku* merupakan sesuatu yang berkaitan dengan hal negatif.

Pertanyaan: “Pendapat pribadi tentang konotasi *otaku* yang menjadi negatif di masyarakat”.



Gambar II.22 Diagram Kuesioner pertama tentang *otaku* (5).
 Sumber : Dokumentasi Peneliti
 Diakses : 29 April 2019

Pada pertanyaan kelima, banyak dari responden tidak terlalu peduli dengan apa yang dipikirkan oleh masyarakat, dengan jumlah suara sebanyak 71.7% dan jumlah suara 28.3% merasa malu jika *otaku* merupakan hal yang berkaitan dengan sesuatu yang negatif di masyarakat.

Pertanyaan: “Perilaku tidak adil yang pernah dialami selama menjadi seorang *otaku*”.



Gambar II.23 Diagram Kuesioner pertama tentang *otaku* (6).
 Sumber : Dokumentasi Peneliti
 Diakses : 29 April 2019

Pada pertanyaan nomor 6 yang bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak responden yang mengalami perlakuan tak adil dari orang lain. Sebanyak 77.4%

mengaku bahwa belum pernah mendapatkan perlakuan tak adil dari orang lain dan sebanyak 22.6% pernah mendapatkan perlakuan yang tak adil dari orang lain.

Pertanyaan: “Perilaku tak adil yang pernah dialami”.



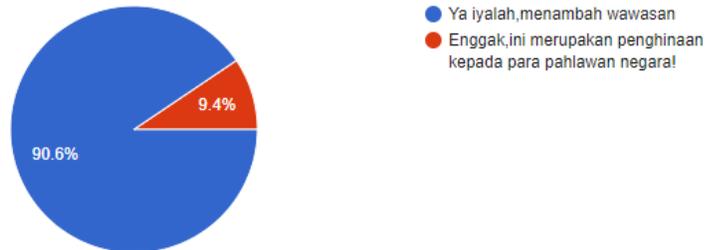
Gambar II.24 Diagram Kuesioner pertama tentang *otaku* (7).
 Sumber : Dokumentasi Peneliti
 Diakses : 29 April 2019

Pada diagram diatas yang merupakan pertanyaan mengenai “kelakuan buruk yang dialami ketika menjadi otaku” 28 responden mengisi dengan 19 responden menjawab “dihujat bau bawang”, 5 orang menjawab “dijauhi teman-teman” dan dengan jumlah 4 responden menjawab “di bully habis-habisan”, 1 orang menjawab “diganggu secara fisik” dan 9 orang menjawab diluar konteks. Dalam pertanyaan ini perlakuan buruk kerap dilakukan terhadap *otaku* yang banyak diataranya adalah sebuah hujatan verbal “bau bawang” yang menunjukkan bahwa *otaku* di Indonesia memiliki bau badan yang tidak enak.

Pertanyaan: “Pendapat pribadi tentang *otaku* yang bersifat positif”.

menurut kalian apakah menjadi Otaku itu merupakan hal yang bagus?

53 responses



Gambar II.25 Diagram Kuesioner pertama tentang *otaku* (8).

Sumber : Dokumentasi Peneliti

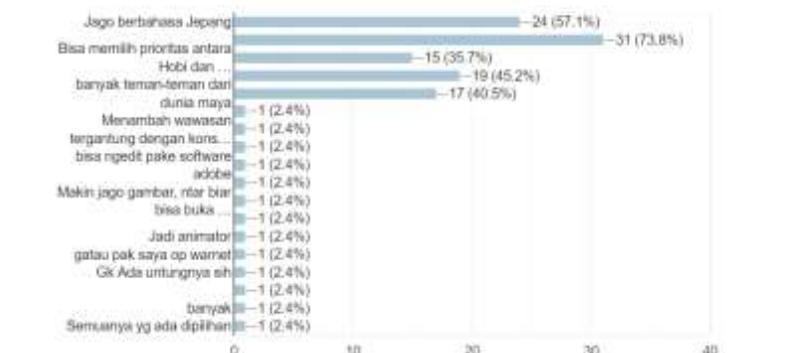
Diakses : 29 April 2019

Pada pertanyaan nomor 8 sejumlah 90.6% responden setuju bahwa menjadi *otaku* merupakan hal yang bagus atau bersifat positif dan sebanyak 9.4% responden menjawab bahwa menjadi *otaku* merupakan hal yang buruk.

Pertanyaan: “Keuntungan menjadi *otaku*”.

Kira-kira keuntungan menjadi Otaku apa aja sih menurut kalian?

42 responses



Gambar II.26 Diagram Kuesioner pertama tentang *otaku* (9).

Sumber : Dokumentasi Peneliti

Diakses : 2 Januari 2019

Sedangkan dari hasil questioner diatas, adapun pertanyaan mengenai “keuntungan menjadi otaku” 31 responden menjawab “tau banyak budaya Jepang”, 24 orang menjawab “jago berbahasa Jepang”, 19 orang menjawab “terbebas dari pergaulan bebas”, 17 orang menjawab “memiliki banyak teman dari dunia maya”, 15 orang menjawab “bisa memilih prioritas antar hobi dan dunia nyata”. Selain data diatas, dengan jumlah yang sama responden menjawab dengan jawaban berupa:

- *Sebagai penghilang stress*
- *Menambah wawasan*
- *Bisa menggunakan software editing*
- *Menjadi animator*
- *Menambah kemampuan menggambar*
- *Menambahnya teman satu hobi*
- *Kepuasan batin*

Pertanyaan: “Harapan responden mengenai perubahan pandangan masyarakat terhadap *otaku*”.



Gambar II.27 Diagram Kuesioner pertama tentang *otaku* (10).

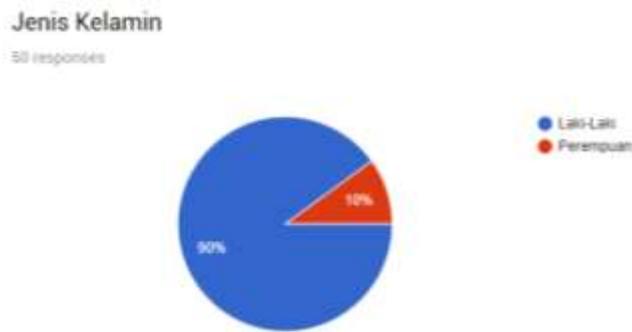
Sumber : Dokumentasi Peneliti

Diakses : 2 Januari 2019

Sebanyak 22 orang menjawab bahwa pandangan dari masyarakat tidak dapat diubah dan lebih memilih untuk menikmati hobi yang digemarinya sementara sebanyak 37 orang menjawab bahwa pandangan masyarakat terhadap *otaku* bisa diubah.

Dalam Kuesioner kedua yang ditunjukkan untuk non-*otaku* untuk mengetahui seberapa banyak masyarakat mengetahui tentang *otaku*. Kuesioner dibuat pada 24 Januari 2019 mendapatkan responden sebanyak 50 orang dengan menyebarkan kuesioner ke berbagai mahasiswa di sekitaran Unikom yang bukan merupakan *otaku*, kuesioner juga disebarkan melalui sosial media seperti *Line* dan *Whatsapp*.

Pertanyaan: "Jenis Kelamin".



Gambar II.28 Diagram Kuesioner kedua tentang *otaku* (1).

Sumber : Dokumentasi Peneliti

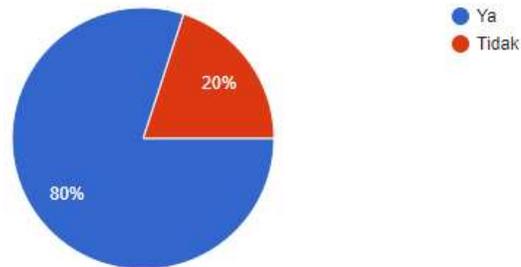
Diakses : 8 April 2019

Pertanyaan pertama guna mengetahui jenis kelamin responden. Sebanyak 90% responden merupakan laki-laki, dan 10% atau sebanyak 5 orang merupakan perempuan.

Pertanyaan: “Apakah anda mengetahui apa itu *otaku*?”.

Apakah anda mengetahui apa itu Otaku ?

50 responses



Gambar II.29 Diagram Kuesioner kedua tentang *otaku* (2).

Sumber : Dokumentasi Peneliti

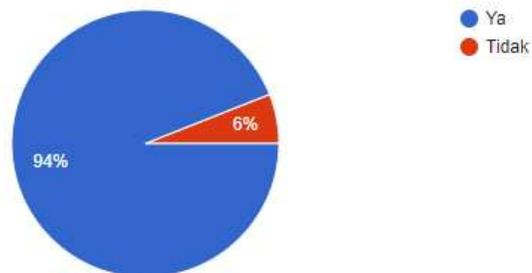
Diakses : 8 April 2019

Pada pertanyaan kedua dalam mengetahui seberapa banyak masyarakat yang mengetahui apa itu *otaku* sejumlah 80% atau 40 orang mengetahui apa itu *otaku*. Sementara sejumlah 20% atau 10 orang tidak mengetahui apa itu *otaku*.

Pertanyaan: “Apakah anda pernah menonton *anime*?”.

Apakah anda Pernah Menonton Anime(Kartun Jepang) ?

50 responses



Gambar II.30 Diagram Kuesioner kedua tentang *otaku* (3).

Sumber : Dokumentasi Peneliti

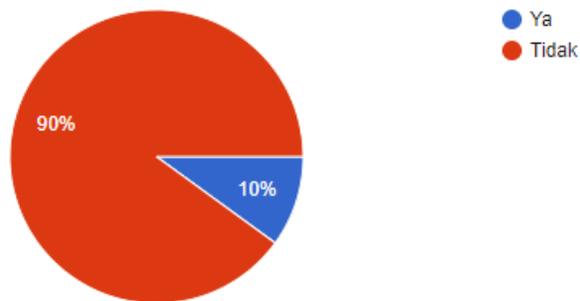
Diakses : 8 April 2019

Menurut diagram diatas, 94% orang responden pernah menonton *anime* walaupun bukan seorang *otaku*. Dan 6% responden belum pernah menonton *anime*. Diagram diatas secara tak langsung menunjukkan bahwa *anime* merupakan salah satu faktor mengapa di Indonesia *otaku* dan *anime* merupakan hal salaing berkaitan satu sama lain.

Pertanyaan: “Apakah menonton *anime* merupakan tindakan yang buruk ?”.

Apakah Menonton Anime merupakan Tindakan yang buruk ?

50 responses



Gambar II.31 Diagram Kuesioner kedua tentang *otaku* (4).

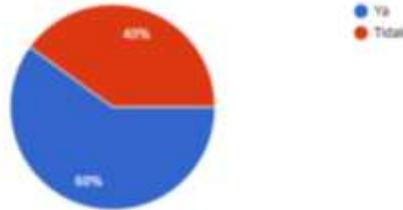
Sumber : Dokumentasi Peneliti

Diakses : 8 April 2019

Menurut diagram diatas, 90% dari total suara menjawab bahwa menonton *anime* bukanlah hal yang bersifat negatif dan sisa dari responden, 10% menjawab bahwa menonton *anime* merupakan hal yang bersifat negatif. Ini berkaitan dengan manfaat yang terdapat pada kuesioner sebelumnya tentang menjadi seorang *otaku*. bisa berbahasa Jepang merupakan salah satu manfaat menjadi seorang *otaku*, terutama *anime otaku*.

Pertanyaan: “Menurut anda apakah menjadi *otaku* merupakan hal yang bersifat positif?”.

Menurut anda Apakah menjadi Otaku merupakan Hal yang positif ?
50 responses

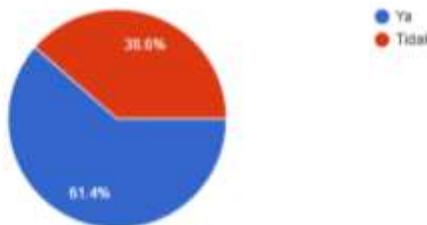


Gambar II.32 Diagram Kuesioner kedua tentang *otaku* (5).
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 8 April 2019

Menurut hasil dari pertanyaan mengenai pandangan *otaku* menurut responden non-*otaku* yang 60% atau 30 responden dari 50 responden menjawab *otaku* merupakan hal yang bersifat positif sebelum mengetahui salah satu insiden buruk yang menimpa *otaku* di Indonesia. Dalam pertanyaan selanjutnya, responden diberi sebuah insiden yang menimpa salah satu artis di Indonesia, Nafa Urbach, tentang *otaku* yang merupakan hal yang berkaitan dengan hal-hal buruk, seperti pedofilia.

Pertanyaan: “Setelah mengetahui hal tersebut apakah menjadi *otaku* merupakan hal bersifat negatif?”.

Setelah Mengetahui hal tsb Apakah Otaku merupakan sesuatu yang berunsur Negatif ?
44 responses

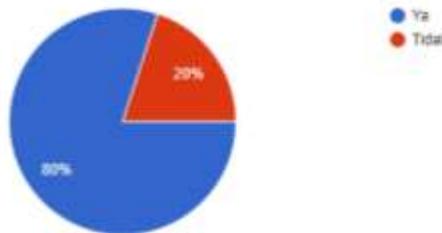


Gambar II.33 Diagram Kuesioner kedua tentang *otaku* (6).
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 8 April 2019

Dalam pertanyaan ini yang merupakan pertanyaan untuk memastikan pendapat responden mengenai persepsi *otaku* setelah diberi informasi mengenai kasus Nafa Urbach, 27 responden menjawab bahwa *otaku* di Indonesia merupakan hal yang bersifat negatif. Dan 17 responden menjawab bahwa *otaku* bukan merupakan hal yang bersifat negatif. Berbeda dengan hasil pertanyaan sebelumnya disini dapat dipastikan bahwa responden menganggap bahwa *otaku* merupakan hal yang bersifat negatif setelah membaca insiden tersebut.

Pertanyaan: “Apakah menurut anda menyukai hal yang berlebihan merupakan hal bersifat negatif?”.

Apakah Menurut anda menyukai hal yang berlebihan Merupakan hal yang Negatif ?
50 responses



Gambar II.34 Diagram Kuesioner kedua tentang *otaku* (7).
Sumber : Dokumentasi Peneliti
Diakses : 8 April 2019

Dalam diagram diatas, tentang pendapat responden mengenai menyukai hal yang berlebihan. 80% responden menjawab bahwa menyukai hal yang berlebihan merupakan hal yang bersifat negatif dan 20% responden lainnya menjawab bahwa menyukai hal yang berlebihan bukan merupakan hal yang bersifat negatif. Dalam pertanyaan selanjutnya, responden diberi sebuah penjelasan mengenai kasus Nafa Urbach yang sebetulnya merupakan kurangnya informasi terkait *otaku* itu sendiri.

Pertanyaan: “Perluakah adanya edukasi terhadap masyarakat Indonesia terkait *otaku* di Indonesia?”.

Perlukah adanya edukasi terhadap masyarakat tentang OTAKU di Indonesia ?

33 responses



Gambar II.35 Diagram Kuesioner kedua tentang *otaku* (8).

Sumber : Dokumentasi Peneliti

Diakses : 8 April 2019

Dalam diagram hasil questioner diatas mengenai perlunya edukasi terhadap masyarakat mengenai *otaku* di Indonesia 19 responden menjawab bahwa masyarakat memerlukan edukasi mengenai *otaku* dan 14 responden menjawab keraguan akan perancangan mengenai edukasi tentang *otaku* terhadap masyarakat.

II.3.2 Wawancara

Arikunto (2006, h.104) menjelaskan “Wawancara adalah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara”. Wawancara merupakan metode pengumpulan informasi dengan bertanya langsung atau melalui percakapan dari orang yang dituju/narasumber. Wawancara dilakukan terhadap salah satu penggiat AMV dan juga seorang *otaku* bernama Muhammad Lutfizaldi yang berasal dari Indonesia dan merupakan anggota tetap dari komunitas AMV Indonesia. Wawancara dilakukan melalui sosial media dan menggunakan *google docs*, sebagai prasarana untuk bertanya dan menjawab bagi narasumber.

Wawancara dilakukan pada tanggal 16 april 2019 dan diakses pada tanggal 22 April 2019. Pertanyaan yang diajukan adalah pendapat pribadi mengenai keuntungan menjadi seorang *otaku* dan menjadi seorang *editor* AMV.

Dalam wawancara, Lutfi (2019) berpendapat bahwa menjadi seorang *otaku* memiliki beberapa keuntungan yaitu:

- Menambah minat membaca literasi dari *manga* ataupun novel.
- Memiliki kemampuan bercerita yang baik.
- Memunculkan suatu ide/kemauan untuk menciptakan sesuatu seperti membuat *manga*, menulis novel, menggambar *fanart*, menjadi seorang *animator* karena terpengaruh dan terkajub dari *anime* yang ditonton.
- Menambah teman dari luar kota.

Keuntungan menjadi seorang *otaku* merupakan hal yang berasal dari diri seseorang seperti dapat memilah sesuatu yang dianggap pantas atau tidak untuk dipelajari.

Menurut pendapat Lutfi, manfaat menjadi seorang *otaku* merupakan hal yang akan terbangun atau bangkit ketika seseorang terinspirasi. Menjadi *otaku* dapat bermanfaat bagi masyarakat, bila seorang individu dapat dengan baik memilah antara hal yang baik dan juga hal yang buruk. AMV merupakan salah satu contoh manfaat menjadi *otaku* yang masyarakat umum belum ketahui, Adapun manfaat yang telah dijabarkan oleh narasumber sebagai berikut:

Salah satu manfaat besar menjadi seorang *editor* AMV adalah kemampuan memainkan/menjalankan *software editing+design* seperti Photoshop, Sony Vegas dan After Effect. Menjadi seorang *otaku* yang lebih berkualitas dengan berkarya dan mendapatkan teman-teman yang baik, dari komunitas AMV Indonesia. Bisa menghasilkan uang atau menjadi pekerja bebas di masa SMA. Secara garis besar, keuntungan menjadi seorang *editor* AMV adalah mengeri tentang *Motion Graphics* (Muhammad Lutfizaldi, 2019).

Dalam wawancara tersebut banyak poin-poin mengenai keuntungan menjadi seorang *otaku* dan juga menjadi seorang *editor* AMV yang orang lain belum banyak ketahui. Menjadi pribadi yang dapat memilah mana hal yang baik dan buruk juga menjadi salah

satu pelajaran penting dalam menjadi seorang yang menyukai hal yang berlebihan atau bisa dibilang *otaku*. Informasi ini tentu menjadi informasi yang penting baik untuk *otaku* ataupun masyarakat umum dalam membentuk pribadi yang produktif dan juga bijak dalam memilih sesuatu.

II.3.3 Analisa/Observasi Media

Menurut Arikunto (2006, h.124) “observasi seringkali diartikan sebagai suatu aktiva yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Didalam pengertian psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra”. Observasi bisa diartikan kembali menjadi sebuah cara dalam memperhatikan sesuatu atau objek yang dituju menggunakan mata dan juga menggunakan seluruh indra yang ada.

Observasi media dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak media yang meliputi informasi mengenai *otaku* dan seberapa baik media tersebut mengemas informasi yang terdapat dalam media tersebut. Observasi dilakukan dengan meninjau toko buku Gramedia dan juga toko jual beli *online* di Indonesia. Hasil observasi tidak menemukan satupun media yang menginformasikan tentang definisi ataupun sejarah *otaku* secara dasar. Berbeda dengan majalah yang memuat informasi mengenai konten atau hobi tentang *otaku*, majalah ini salah satunya adalah AMH Magz yang merupakan majalah digital yang memuat informasi mengenai *anime* terbaru ataupun hal lainnya yang berkaitan dengan hobi *otaku*, bukan informasi dasar mengenai *otaku* itu sendiri.

Kebanyakan, media yang memuat mengenai definisi tentang *otaku* adalah media internet. Dengan kurangnya informasi mengenai *otaku*, tentu akan menimbulkan kesulitan dalam memperoleh informasi masyarakat yang tidak mengetahui tentang *otaku* itu sendiri

II.4. Resume

Berdasarkan dari hasil questioner dan wawancara terhadap salah satu penggiat AMV dan *otaku anime* mengenai permasalahan mengenai *otaku* tersebut ada banyak keuntungan yang dapat diperoleh ketika seseorang menjadi *otaku* dan tidak diketahui oleh masyarakat umum, serta perlakuan buruk yang dialami oleh para *otaku* disebabkan oleh kurangnya edukasi terhadap mengenai hal-hal positif ketika menjadi seorang *otaku*, yang mengakibatkan isu-isu negatif lebih dikedepankan di masyarakat. Hal ini juga membuat masyarakat lebih sering untuk menyimpulkan suatu masalah tanpa melihat dari sudut pandang yang lain. Manfaat dan pelajaran ini perlu dijadikan informasi bagi masyarakat dan juga *otaku* itu sendiri agar pemahaman, manfaat dan juga pelajaran mengenai *otaku* dapat tersampaikan.

II.5. Solusi Perancangan

Adapun solusi dari masalah tersebut yaitu dengan membuat sebuah media informasi yang memuat hal-hal mengenai definisi dasar, sejarah ataupun kegiatan-kegiatan positif yang dilakukan oleh para *otaku*, terutama di Indonesia. Adapun hal-hal lain yang mampu membantu *otaku* di Indonesia ataupun masyarakat umum menjadi individu yang lebih baik. Selain memuat hal-hal mengenai *otaku*, salah satu hal yang harus diperhatikan adalah memikirkan cara dalam membuat media informasi yang dapat diterima masyarakat umum ataupun dari *otaku* itu sendiri.