

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Budaya populer Jepang atau yang juga disebut *Japanese popular culture* tersebut telah berhasil menarik perhatian masyarakat internasional. Budaya populer Jepang adalah budaya yang berasal dari Negara Jepang yang dikenal, dinikmati, dan dikonsumsi oleh masyarakat dunia tak terkecuali masyarakat Indonesia. Beberapa contoh budaya populer Jepang adalah *manga*, *anime*, *game*, *j-music*, dan *dorama*. *Manga* adalah sebutan untuk komik dari Jepang. *Manga* yang hadir dengan bermacam jenisnya, sangat laris di pasaran, baik di Jepang maupun di negara-negara lain. Sama halnya dengan *anime* yang merupakan animasi dari Jepang, yang juga menarik perhatian banyak penonton di seluruh dunia. Musik dari Jepang atau *J-Music* juga telah memiliki penggemarnya sendiri.

Budaya populer Jepang yang paling banyak diminati adalah *manga* dan *anime*. Di dalam *manga* dan *anime* tema yang dieksplorasi sangat beragam dan penggambaran karakter tokoh serta latar dibuat dengan sangat teliti dan detail sehingga sangat menarik untuk dibaca ataupun ditonton. Tema yang diangkat ke dalam *manga* dan *anime* sangat berhubungan dengan kehidupan manusia pada umumnya yang mencakup cinta kasih, kebaikan dan keburukan, hubungan manusia dengan alam, hingga mimpi untuk masa depan. (Wulansuci, 2010: 5). Idealisme yang kuat juga disampaikan melalui cerita di dalam *manga* dan *anime*, seperti tokoh memiliki semangat juang yang kuat dalam merain tujuan atau mimpi. Tidak jarang *manga* dan *anime* menggambarkan sisi spiritualitas seperti tokoh memiliki kekuatan khusus yang diperolehnya dengan latihan yang intensif serta kesabaran yang tinggi. Seperti tokoh Naruto dalam *manga* dan *anime Naruto*. Sejak lahir Naruto sudah memiliki kekuatan yang luar biasa yang dia peroleh dari *Kyuubi* (Rubah ekor sembilan) sehingga Naruto memiliki cakra yang unik dan hebat, namun Naruto tidak paham bagaimana menggunakan cakra tersebut dan

masyarakat menjauhi dirinya karena *Kyuubi* yang ada di dalam tubuhnya merupakan penyebab hancurnya desa Konoha. Naruto pun selalu bekerja dan berlatih dengan keras untuk mendapat pengakuan dari orang-orang dan memperoleh teman.

*Manga* dan *anime* memiliki kompleksitas hubungan seperti hubungan dengan keluarga (ayah, ibu, anak, saudara), hubungan dengan teman sekelas maupun teman kerja, hubungan dengan kekasih, hingga hubungan dengan orang yang dibenci. Selain hubungan antar tokoh, pekerjaan yang dilakukan oleh tokoh *manga* dan *anime* juga tergambar jelas. Pekerjaan yang dilakukan tokoh tidak hanya menggambarkan kebutuhan akan uang, tetapi juga memiliki makna dalam kehidupan tokoh tersebut. Tidak jarang keseimbangan antara pekerjaan dan keluarga digambarkan dalam *manga* dan *anime*.

Penikmat *manga*, *anime* dan kebudayaan Jepang sering disebut dengan istilah *otaku*. Helmy (2015: 206). *Otaku* merupakan istilah secara umum mengacu kepada kegemaran terhadap *anime* dan *manga*. Secara umum *otaku* merupakan sebutan untuk seseorang, laki-laki atau perempuan, yang sangat menggemari budaya populer Jepang *anime* dan *manga*.

*Otaku* dapat hanyut terbawa emosi terhadap cerita *manga* atau *anime* yang digemarinya. Bahkan kesukaan mereka ini dapat menimbulkan sikap fanatisme. Fanatisme yang semakin berkembang akan menghasilkan obsesi berlebihan seorang *otaku* dengan dunianya. *Waifu* dan *husbando* adalah salah satu kata benuk pengungkapan obsesi ini, mereka menyebut tokoh idola mereka dengan kata *waifu* dan *husbando*. *Waifu* dan *husbando* ini merupakan penyalahgunaan kata di mana kata ini digunakan untuk menyatakan kekasih khayalan yang merupakan karakter 2D dari *manga* atau *anime*. *Waifu* berasal dari serapan kata *wife* atau istri dari bahasa Inggris, didefinisikan sebagai karakter perempuan. Untuk kata *husbando* yang juga merupakan kata serapan dari bahasa Inggris dari kata *husband* atau suami yang digunakan untuk menyatakan karakter laki-laki 2D pada *manga* atau *anime*. Tidak sedikit dari mereka akan merasa terganggu apabila karakter idola mereka tersebut direndahkan atau dilecehkan oleh orang lain.

Para *otaku* memperlakukan *waifu* atau *husbando* nya layaknya kekasih sesungguhnya. Banyak yang mengabdikan diri mereka untuk *waifu* atau *husbando* ini. Pengabdian tersebut dilakukan dengan berbagai macam cara. Ada yang sekedar membaca *manga*, menonton *anime*, dan memainkan *video game* di mana karakter kesukaan mereka muncul dan ada yang mengoleksi pernak-pernik karakter itu mulai dari poster, *action figure*, hingga *dakimakura* atau bantal tidur dengan gambar wajah karakter kesukaan mereka. Pada tingkatan tertentu para *otaku* ini menunjukkan keobsesian mereka dengan memperlakukan *waifu* dan *husbando* layaknya kekasih nyata dan hanya tertarik pada karakter 2D ini, tingkatan ini memiliki istilah *nijikon*. Lee Jin Gyu seorang pemuda asal Korea secara resmi telah menikahi *dakimakura* miliknya dengan gambar karakter Fate Testarossa dalam *anime Mahou Shoujo Lyrical Nanoha* atau *Magical Gril Lyrical Nanoha*.<sup>1</sup>



**Gambar 1. 1 Lee Jin-Gyu Menikahi Dakimakura Miliknya**

*Sumber* : [www.tribunnews.com](http://www.tribunnews.com) diakses pada 12 September 2018 pukul 06:00

WIB

Selain *nijikon* terdapat tingkatan *otaku* yang lainnya, yakni *hikikomori*. *Hikikomori* adalah semua fenomena dimana orang muda di Jepang menarik dirinya dari publik atau berdia diri dalam kamar. Pada bukunya Azuma mengatakan bahwa lebih dari lima ratus ribu orang muda di Jepang adalah *hikikomori*.

---

<sup>1</sup> Tribunews.com, 2010, "Lee Jin Gyu Menikahi Bantal, pada tanggal 11 September 2018 pukul 06:00 WIB

Pemerintah Jepang sendiri mendefinisikan *hikikomori* sebagai seseorang yang telah menarik diri dari masyarakat selama enam bulan atau lebih. (Azuma, 2009: 138)

Dalam penelitiannya Agustina (2015: 6) mengatakan *otaku* secara tekun dan ulet terus menggali informasi tentang idola mereka ataupun cerita selanjutnya tentang *anime* yang mereka senangi. Dalam penelitian lain mengatakan *otaku* biasanya memiliki keinginan untuk mempelajari bahasa Jepang. Salah satu peneliti Kumano Nanae dan Hiroshi Takimakidai (2008: 55) mengatakan bahwa selanjutnya *anime* dan *manga* telah menjadikan bahasa Jepang sebagai suatu minat oleh orang muda di luar negeri, besarnya peran *anime* dan *manga* juga karena dijadikan motif bagi para pembelajar bahasa Jepang. (Soselisa, 2012: 5)

Sejak kasus Miyazaki, seorang *otaku* yang menculik dan memerkosa empat anak perempuan di Jepang pada tahun 1988, banyak media mengonotasikan *otaku* sebagai orang yang *introvert* atau manusia yang lebih berkaitan dengan dunia dalam pikiran manusia itu sendiri, cenderung menutup diri dari kehidupan luar. Masyarakat pun mulai menyudutkan para *otaku* dan menganggap bahwa semua *otaku* ada sosiopat seperti Miyazaki. (Azuma, 2009: 4)

*Otaku* pun merasa bahwa lingkungan di sekitar mereka tidak mampu memahami dan mengerti makna di balik ke-*otaku*-an yang dimiliki. Ini juga merupakan salah satu alasan mereka menarik diri dari kehidupan sosial. Tidak sedikit masyarakat awam yang tidak paham dengan pemikiran *otaku* menjustifikasi mereka sebagai 'orang aneh'. Masyarakat menganggap kesenangan *otaku* ini terhadap kartun, yang seharusnya dinikmati anak-anak, adalah perilaku yang aneh dan tidak wajar. *Otaku* dinilai sebagai orang yang tidak pernah berkembang atau memiliki latar belakang masa kecil yang kurang bahagia. Hal ini cenderung mengakibatkan *otaku* semakin menutup diri dari lingkungannya dan menemukan kesulitan untuk berkomunikasi.

Sebagai makhluk sosial manusia pasti akan berinteraksi dan berkomunikasi dengan manusia lainnya, dengan tujuan untuk bertukar informasi dan pengalaman, ataupun membuat sebuah relasi bagi kehidupan sosialnya. Dalam berkomunikasi, terdapat dua jenis cara yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan, yaitu komunikasi verbal dan *non verbal*. Kesulitan berkomunikasi dan berinteraksi tentu

akan mengakibatkan suatu hal yang cukup fatal, seperti kesulitan untuk mengungkapkan pendapat di muka umum dan kurang bergaul. Karena itu kebanyakan *otaku* berdiam diri di kamar menikmati dunianya sendiri. Sifat penyendiri ini yang menyebabkan banyak orang mengatakan bahwa seorang *otaku* itu adalah *introvert* atau orang yang berpusat pada pikiran dan perasaan sendiri sehingga mengenyampingkan faktor luar.

Di Indonesia terdapat acara kebudayaan Jepang, seperti *Japan Matsuri* atau festival budaya yang dihadiri oleh para *otaku*. Acara seperti ini menjadi kesempatan para *otaku* untuk saling bertemu dan merasa nyaman dengan lingkungannya. Salah satu acara budaya Jepang yang hadir di Indonesia adalah AFA (*Anime Festival Asia*) yang dihadiri oleh para *otaku*. Selain *Cosplay*, AFA juga menggelar konser musik *anisong*. Berbeda dengan konser musik pada umumnya, *anisong* ini memutarakan lagu-lagu yang menjadi latar suara dari *anime*.



**Gambar 1. 2 Poster Anime Festival Asia 2018**

*Sumber* : [www.animefestival.asia](http://www.animefestival.asia) diakses pada 10 September 2018 pukul 16:30

WIB

Tidak hanya melalui acara, *otaku* juga membuat atau bergabung dengan kelompok atau komunitas yang sesuai dengan visi misi mereka terhadap budaya populer Jepang. Adanya komunitas dan acara-acara kebudayaan Jepang merupakan hal yang sangat berguna bagi *otaku*. Mereka dapat berinteraksi dengan terbuka tanpa perlu takut akan munculnya kesalahpahaman, juga merasa nyaman dengan lingkungan sekitarnya. Komunitas-komunitas ini pun juga saling berhubungan satu

sama lain, sehingga para *otaku* pun dapat mengenal dan berinteraksi dengan *otaku* lainnya yang ada di luar lingkungan mereka. Menjadi *otaku* pun memiliki tantangan sendiri, dengan kebudayaan Indonesia yang penuh dengan interaksi, *otaku* di Indonesia pun menciptakan beberapa komunitas-komunitas. Pada penelitian ini komunitas Jepang *Soshonbu* (*Association of Highschool Nihon no Kurabu*) di Bandung dipilih karena merupakan komunitas Jepang pertama yang memiliki konsep organisasi semi formal dan berorientasi pada pendidikan. Komunitas ini bertujuan sebagai wadah untuk menyalurkan hobi, mengembangkan minat dan bakat, dan memperluas relasi sesama pecinta *manga* dan *anime*.<sup>2</sup> Dalam hal ini peneliti akan melihat fenomena dari interaksi dan perilaku anggota aktif *Soshonbu*.



**Gambar 1.3 Foto Anggota Soshonbu Bandung**

Sumber: <http://jabar.tribunnews.com> diakses pada 10 September 2018 pukul 17:11 WIB

Komunitas ini memberikan kemudahan bagi *otaku* dengan menyediakan berbagai macam akses dengan mudah dan untuk membangun atau mengelola sebuah hubungan dengan *otaku* lainnya, untuk bertukar informasi tentang segala

---

<sup>2</sup> Jabar.Tribunnews.com, 2016, "Soshonbu Komunitas Jepang yang Tak Hanya Asyik Berkumpul", pada Tanggal 10 September 2018 pukul 17:11 WIB

macam hal mengenai budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, *action figure* dan budaya populer Jepang lainnya. Komunitas Jepang secara nyata membawa perubahan dalam bagaimana seseorang melakukan interaksi sosial. Hubungan yang terjalin antar individu tidak terlepas dengan komunikasi verbal, komunikasi *non verbal*, juga modal sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada *Soshonbu* yang dijadikan objek penelitian. *Soshonbu* dipilih karena merupakan komunitas penggemar Jepang pertama di Bandung yang memiliki konsep organisasi semi formal dan berorientasi pada pendidikan dan sudah menjalin kerjasama dengan Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Kota Bandung. *Soshonbu* juga merupakan komunitas Jepang pertama kelas pelajar SMA di Kota Bandung. Adanya komunitas ini mempermudah *otaku* untuk membangun hubungan dengan individu lainnya, baik sesama *otaku* ataupun bukan. Peneliti tertarik untuk mengamati bagaimana perilaku komunikasi komunitas Jepang *Soshonbu* dalam interaksi sosial, maka penelitian ini berjudul “***Perilaku Komunikasi Otaku Dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi pada Komunitas Jepang Soshonbu Bandung)***”.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada penggemar budaya populer asal Jepang yaitu *manga* dan *anime* yang disebut *otaku* pada komunitas Jepang *Soshonbu*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah perilaku komunikasi *otaku* dalam interaksi sosial?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi *otaku* dalam interaksi sosial pada komunitas Jepang *Soshonbu*.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan pengetahuan pada bidang ilmu komunikasi serta dapat menambah literatur ilmiah yang berkaitan dengan perilaku komunikasi.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi akademisi**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta pemahaman lebih jauh dan mendalam dan sebagai bahan acuan juga referensi untuk penelitian yang berkaitan.

###### **b. Bagi masyarakat**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat Indonesia mengenai perilaku komunikasi para *otaku* dalam berinteraksi sosial.

#### **1.6 Tahapan Penelitian**

Tahapan penelitian merupakan proses yang dilakukan oleh peneliti. Tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian adalah:

##### **1. Penentuan dan Pengajuan Tema Penelitian**

Penentuan tema merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian. Peneliti mengambil komunikasi interpersonal sebagai tema penelitian. Setelah pemilihan tema, peneliti menentukan apa yang akan diteliti sesuai dengan tema. Kemudian setelah



dipilihnya tema dan permasalahan yang akan dibahas, peneliti menentukan judul yang akan dipilih.

## 2. Observasi Awal

Pada tahap observasi awal, peneliti mencari informasi terkait tema dan judul yang peneliti pilih yaitu siapa dan apa yang akan diteliti oleh peneliti. Setelah itu peneliti mencari informan yang mendukung untuk diwawancara terkait dengan perilaku komunikasi *otaku*.

## 3. Pelaksanaan Penelitian

Pada saat pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan tahap awal yaitu wawancara mendalam (*in-depth interview*) serta melakukan dokumentasi dengan mengumpulkan data berupa foto.