

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang tidak hanya kaya akan budaya tradisionalnya saja, berkat berlimpahnya ide, inovasi, dan kreativitas yang tinggi tidak heran apabila Jepang terkenal dengan keunikannya dalam menciptakan sebuah seni. Begitu pun dalam bidang hiburan, animasi khas negeri sakura merupakan salah satu hiburan populer yang sangat digemari berbagai kalangan. Mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa yang masih terus mengikuti perkembangan *anime*. *Anime* (アニメ) merupakan nama atau sebutan yang dikhususkan untuk animasi khas Jepang. *Anime* diambil dari bahasa serapan, bahasa Inggris yaitu *animation* kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang menjadi *animeshon*. Berbeda dengan animasi buatan Amerika yang berfokus pada gaya realisme buku komik atau karakter kartun lucu, ciri khas paling menonjol dari *anime* adalah bagian wajah karakter yang mempunyai ukuran lebih kecil seperti hidung dan mulut serta bentuk mata yang besar dan bersinar. *Anime* juga mempunyai gambar yang terperinci pada bagian bulu mata, rambut, dan pakaian.

Jepang merupakan negara yang cukup banyak menghasilkan animasi. Hal ini terlihat dari produksi *anime* Jepang di setiap musimnya. Reportasi industri yang diterbitkan JETRO (*The Japan External Trade Organization*, 2005) menuliskan berdasarkan laporan METI (*Ministry of Economy, Trade and Industry*, 2004) sekitar 60% dari *anime* yang ditampilkan di seluruh dunia adalah buatan Jepang. Pada Maret 2003, dua puluh program *anime* Jepang disiarkan di TV Amerika.

Maraknya popularitas *anime* memunculkan istilah baru dalam budaya Jepang yakni *Otaku* (オタク) menurut ahli antropologi Jepang bernama Okada, *otaku* memiliki berbagai macam ciri termasuk arti dan penggunaan dari kata tersebut, yaitu:

中森明夫の造語。当時は『おたく』と表記。現在は、主に 20 代以降の、アニメ、漫画、ゲーム、アイドルなどを愛好する人(たち)を指す。以前は、特定の趣味分野に生活の時間や所得の多くをかける人(たち)のこと。元々ロリコン漫画誌から発された造語の為、本来は(性的表現も含む)コアな漫画 - アニメマニア(特に男性)を指す蔑称。『ファッションに関心が無い、自室にこもりがち』暗い人物への蔑称して使用されることもあった。(Okada, 2008: 41).

Terjemahan:

Adalah sebuah kata yang diciptakan oleh Nakamori Akio. Pada saat itu ditulis sebagai *Otaku*. Di masa sekarang, sebutan ini utamanya mengacu pada orang-orang berusia 20-an dan lebih tua yang menyukai *anime*, *manga*, *game*, dan *idol*. Dahulu mengacu pada orang-orang yang menghabiskan waktu dan penghasilannya pada bidang hobi tertentu. Pada awalnya adalah sebuah kata yang diciptakan untuk komik *lolicon*. Sekarang ini adalah sebuah kalimat yang menjatuhkan (mengekspresikan kalimat yang mengarah pada sebuah gender) pencinta komik dan maniak *anime* (terutama kaum laki-laki). Menunjuk kepada orang-orang yang tidak memiliki ketertarikan pada *fashion*, dan mengurung diri di kamar sendiri dan ada juga digunakan untuk meremehkan orang-orang yang suram.

Otaku (オタク) merupakan istilah bahasa Jepang yang mengacu pada pecinta subkultur yang lahir pada tahun 1970-an. Dalam artian yang lebih sempit merupakan istilah atau sebutan dalam bahasa Jepang yang dipakai untuk para penggiat budaya visual modern Jepang, seperti ; komik Jepang (*manga*, 漫画), *anime* (アニメ), *game* (ゲーム), *cosplay* (コスプレ) tetapi tidak ada definisi yang jelas dan terkadang digunakan secara sinonim dengan "penggemar" dan "mania". Juga dapat diartikan sebagai kutu buku. Pada perkembangannya, istilah *otaku* menjadi tidak terbatas hanya pada budaya visual modern seperti *anime* dan *manga* saja tapi juga dapat diberikan kepada orang-orang yang mempunyai obsesi yang luar biasa atau fanatik terhadap hobi yang mereka sukai seperti fans artis/*idol*, militer, *action figure*, teknologi komputer, robot, kereta api bahkan untuk penyuka sejarah budaya Jepang sendiri. Para *otaku* mempunyai *image* yang negatif, bukan hanya tidak pandai dalam bersosialisasi saja, seringkali terlihat mencolok dalam hal

berpakaian dan berperilaku sehingga sering dipandang aneh bahkan dianggap berpotensi menjadi seorang/kelompok kriminal. “Otaku klasik juga sering dipandang secara negatif, ia dianggap miskin keterampilan sosial dan kebersihan. Memiliki kecenderungan mengoleksi yang obsesif” (Takeuchi, 2015: 204).

Ada istilah yang menjadi salah satu klasifikasi dari *otaku* yaitu *Lolicon* (ㄆㄣㄣㄣ). “Istilah *otaku* menjadi hampir identik dengan *lolicon*, memiliki obsesi dengan gambar gadis secara seksual, dan mencari pelampiasan di dunia fantasi” (Takeuchi, 2015: 205). *Lolicon* merupakan sebutan yang digunakan untuk pria yang menyukai karakter gadis imut dan polos seperti anak-anak. “*Lolita Complex*” (Rori-kon/Loli-con) istilah universal yang mengacu pada pria yang lebih tua yang tertarik pada gadis muda (Durham, 2008; Levin & Kilbourne, 2008; Power, 1999; Trainer, 1966; Winge, 2008). Baik dalam karakter *anime*, *manga*, *video game* gadis dengan *image* tersebut disertai postur tubuh mungil disebut *Loli*. Istilah *loli* muncul dari sebuah buku karangan karya Vladimir Nabokov pada tahun 1955, berjudul *Lolita*, isinya menceritakan tentang seorang profesor paruh baya bernama Lambert yang memiliki obsesi pada gadis berusia 12 tahun bernama Dolores Haze. Namun publik Jepang lebih dekat dengan istilah itu lewat karya terjemahan Russel Trainer berjudul *The Lolita Complex* (1969). “Wacana ini dimulai di Jepang melalui karya terjemahan bahasa Jepang Russell Trainer, *The Lolita Complex* 1969” (Takatsuki, 2010: 6).

Sebutan *lolicon* menjadi sensitif karena dianggap sebagai salah satu bentuk pornografi anak virtual dan pedofilia. Misalnya, salah satu artikel yang mengkritik Jepang sebagai “*Empire of Child Pornography*” (Adelstein dan Kubo 2014) diilustrasikan dengan foto seorang pria Jepang yang ingin membeli media yang menampilkan karakter gadis muda dalam gaya *manga* atau *anime*. Dalam artikel ini, *manga* dan *anime* Jepang serta para lelaki yang tertarik dengan hal tersebut dianggap sebagai pedofilia dan berpotensi menjadi predator (Galbraith, 109-110: 2016). Jepang nampaknya penuh dengan media dan orang-orang seperti itu sehingga menimbulkan pertanyaan; “mengapa ada ketertarikan seksual dengan

melibatkan gadis-gadis muda, dikenal sebagai rorikon (*lolita complex*) di Jepang” (Adelstein and Kubo 2014)? (Galbraith, 110: 2016).

Kemudian timbul kekhawatiran apabila terus dilegalkannya hiburan populer seperti *anime, manga, game* yang memiliki karakter menyerupai anak kecil dengan *genre* atau plot dewasa dapat menjadi faktor pendorong kegiatan pornografi anak serta berubahnya seseorang menjadi pedofil. Sedangkan pedofilia menurut diagnosa medis, dikutip dari *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorder* Edisi Revisi IV, didefinisikan sebagai gangguan kejiwaan pada orang dewasa atau remaja yang telah mulai dewasa (pribadi dengan usia 16 atau lebih tua) biasanya ditandai dengan suatu kepentingan seksual primer atau eksklusif pada anak prapuber (umumnya usia 13 tahun atau lebih muda, walaupun pubertas dapat bervariasi). Anak harus minimal lima tahun lebih muda dalam kasus pedofilia remaja (16 atau lebih tua) baru dapat diklasifikasikan sebagai pedofilia. (DSM-IV-APA/ American Psychiatric Association, 2013).

Dalam hal ini, *lolicon* sebagai sebuah subkultur dalam budaya populer Jepang dengan sangat cepat menyebar ke seluruh dunia, sehingga muncul tekanan yang meningkat di Jepang baik secara nasional maupun internasional untuk memenuhi standar global dalam mengatur pornografi anak, dan jenis tertentu dari gambar fiksi yang terlibat. Namun apakah benar *lolicon* dapat dikatakan juga sebagai pedofilia. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin mengetahui dan mengambil judul penelitian **Penyimpangan Identitas Terhadap Lolicon Sebagai Subkultur Budaya Jepang**

1.2 Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah :

- 1.) Penelitian yang dilakukan oleh Patrick W. Galbraith (2011) dalam peer-reviewed e-journal *Image [&] Narrative* Vol. 12 No 1: *Visual Language of Manga* berjudul “*Lolicon: The Reality of ‘Virtual Child Pornography’ in Japan*” menuliskan saat ini, bentuk-bentuk tertentu dari imajinasi sedang diserang dalam skala global. Mereka diberi label berbahaya atau vulgar dan

dilarang. Ini merupakan masalah tentang bagaimana seseorang menafsirkan gambar, pikiran pribadi seseorang, dan ini bukan sesuatu yang dapat atau harus diatur. Mereka memiliki nuansa pemahaman tentang hubungan antara fiksi dan kenyataan, keinginan bersama dengan karakter *shōjo* justru karena mereka tidak nyata.

Persamaan dengan penelitian relevan di atas yaitu penelitian mengambil tema *lolicon*. Perbedaannya dengan penelitian penulis adalah dalam penelitian penulis terdapat adanya peran pemerintah Jepang dalam menanggapi subkultur *lolicon*.

- 2.) Penelitian yang dilakukan oleh Perry R. Hinton (2014) seorang peneliti akademis independen asal Britania Raya dalam jurnal *Intercultural Communication Studies* XXIII: 2 berjudul “*The cultural context and the interpretation of japanese ‘Lolita complex’ style anime*” menuliskan dilihat melalui kacamata masalah budaya Inggris, *anime* dan khususnya *anime* bergaya *rorikon* telah direpresentasikan sebagai ‘penyimpangan’ yang berbahaya (berpotensi pedofilia) dan ini merupakan hal yang keliru. Konteks Jepang memberikan penjelasan yang lebih bermakna mengenai perkembangan budaya dalam hal ini perubahan peran *gender* dan identitas. Persamaan dengan penelitian relevan di atas yaitu penelitian mengambil tema *lolicon*. Perbedaannya dengan penelitian penulis adalah dalam penelitian penulis terdapat pemaparan contoh *anime* yang terkenal dengan tema *lolicon* di tahun 80-an.
- 3.) Penelitian yang dilakukan oleh oleh Shari L. Savage (2015) dalam jurnal multimedia internasional, *Visual Culture & Gender*, Vol 10 berjudul “*Just Looking: Tantalization, Lolicon, and Virtual Girls*” menuliskan dalam dekade terakhir, kemerdekaan peran wanita Jepang laki-laki merasa tertantang sehingga para laki-laki lebih tertarik pada gadis Loli yang penurut dan seperti boneka (Durham, 2009; Kilbourne, 006; Merskin, 2004; Talmadge, 2008). Pada 1990-an, iklan dan budaya populer produksi gambar

mulai menggunakan gadis muda atau *shōjo* sebagai representasi dominan untuk kesenangan konsumtif (Otsuka, 1989).

Persamaan dengan penelitian relevan di atas yaitu penelitian mengambil tema *lolicon*. Perbedaannya dengan penelitian penulis adalah dalam penelitian penulis terdapat apa saja faktor-faktor yang memengaruhi munculnya subkultur *lolicon*, dan masalah penyimpangan apa yang timbul terhadap *lolicon* sebagai subkultur budaya Jepang.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. *Otaku* dipandang negatif karena kurang dapat bersosialisasi dalam kehidupan masyarakat Jepang.
2. Kurangnya pemahaman konsumen atau penggemar budaya Jepang terhadap istilah *lolicon* sehingga dianggap mirip dengan pedofilia.
3. *Lolicon* sebagai salah satu bentuk pornografi anak secara virtual.
4. Penyimpangan identitas *lolicon* sebagai subkultur dalam budaya Jepang.

1.4 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada penyimpangan identitas *lolicon* sebagai subkultur dalam budaya Jepang.

1.5 Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah yang dimaksud dengan *lolicon*?
2. Apa masalah penyimpangan yang timbul dalam subkultur *lolicon*?
3. Adakah peran pemerintah Jepang dalam menanggapi subkultur *lolicon*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Mengenali dan memahami sejarah munculnya istilah *lolicon*.
2. Memaparkan dan menganalisa adanya penyimpangan yang timbul dalam subkultur *lolicon*.
3. Memaparkan usaha pemerintah Jepang dalam menanggapi subkultur *lolicon*.

1.7 Landasan Teori

Penelitian ini secara umum mencoba melihat permasalahan dalam subkultur budaya populer Jepang yang dianggap sebagai sebuah penyimpangan budaya yang meresahkan masyarakat Jepang. Oleh karena itu penulis menggunakan teori tentang, *anime*, budaya populer, subkultur, *otaku*, penyimpangan, identitas, dan *lolicon*, sebagai alat yang akan digunakan untuk menganalisa. Berikut ini adalah penjelasan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian penulis, yaitu :

1.7.1 *Anime*

“*Anime* adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut semua animasi, tanpa memperhatikan negara asalnya; dan (2) di luar Jepang, *anime* adalah kata yang digunakan secara umum merujuk secara khusus pada animasi Jepang” (Poitras, 2008: 61). “Animasi khas Jepang (*Japanese Animation*), berasal dari kata *animeshon*, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi oleh gaya gambar *manga*, yaitu komik khas Jepang” (Ranang, 2010: 241).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *anime* adalah singkatan dari kata *animeshon* yang memiliki arti animasi, khususnya ditujukan untuk animasi khas Jepang.

1.7.2 Budaya Populer

Menurut Adorno (2002), industri budaya menginfeksi segala sesuatu dengan pola yang sama. Saluran untuk produk budaya seperti film, radio, dan majalah telah membentuk suatu sistem. Setiap cabang kebudayaan memiliki kemiripan bentuk dan rupa. Dalam hal ini, industri budaya menciptakan masyarakat

yang tidak berdaya, dan siapa pun yang tidak cocok akan dikritik sebagai kelemahan ekonomi dalam keadaan impotensi intelektual yang kronis. Dia akan menjadi penyendiri yang eksentrik, terputus dari arus utama, dan mudah dihukum karena ketidakmampuannya (Horkheimer & Adorno, 2002). Menurut Adorno, ini adalah efek kapitalisme pada industri budaya, di mana konsumennya adalah pekerja, karyawan tetap, petani dan borjuis kecil yang pada gilirannya tidak dapat menolak ide apa pun yang ditawarkan kepada mereka oleh kapitalis (Khandizaji, 2019).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa industri budaya dalam hal ini budaya populer selalu berorientasi pada bisnis, sehingga karya-karya yang bercirikan produk budaya tidak akan lahir karena produk tersebut hanya ada sebagai respon terhadap selera pasar yang dibentuk oleh kapitalis. Pekerja seni dalam industri budaya digambarkan oleh Adorno sebagai pekerja pabrik yang bekerja menurut standar dan aturan pemilik modal.

1.7.3 Subkultur

Menurut Chris Barker (2000), subkultur adalah sekelompok orang yang diberi label dan sama-sama memiliki nilai dan norma yang khas yang diyakini berbeda dengan masyarakat *mainstream* atau masyarakat dominan. Menurut Fitrah Hamdani dalam Zaelani Tammaka (2007:164) “Subkultur adalah gejala budaya dalam masyarakat industri maju yang umumnya terbentuk berdasarkan usia dan kelas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa subkultur adalah gerakan atau aktivitas atau perilaku (kolektif) atau bagian dari budaya yang lebih besar dan sering digunakan sebagai bentuk perlawanan terhadap budaya *mainstream*.

1.7.4 Otaku

“*Otaku* secara harafiah, adalah istilah umum yang mengarah kepada mereka yang terlibat dalam suatu sub-kultur yang memiliki hubungan kuat dengan *anime*, *game*, komputer, fiksi ilmiah, film dengan efek spesial, figur *anime*, dan sebagainya” (Azuma, 2009: 3). Menurut kritikus Eiji Otsuka, *otaku* bermakna kata ganti orang

kedua di dalam bahasa Jepang untuk mengajak berbicara orang yang memiliki kegemaran yang sama (Rich, 2016).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *otaku* adalah istilah untuk orang-orang yang menekuni suatu hobi atau kegemaran tertentu.

1.7.5 Penyimpangan

Dikutip dari modul Antropologi SMA oleh Kemendikbud (2017), menurut Edwin H. Sutherland dalam teori asosiasi diferensial, penyimpangan sosial dianggap terjadi karena pergaulan berbeda. Maka itu, perilaku menyimpang dipahami terjadi karena proses alih budaya (*cultural transmission*). Melalui proses tersebut, seseorang mempelajari suatu sub kebudayaan menyimpang (*deviant subculture*) dan menurut Robert K. Merton dalam teori anomie, menyatakan bahwa perilaku menyimpang merupakan pencerminan tidak adanya kaitan antara aspirasi yang ditetapkan kebudayaan dan cara yang dibenarkan struktur sosial untuk mencapai tujuan. Perilaku menyimpang disebabkan terjadinya ketidakharmonisan antara tujuan budaya dengan cara-cara yang dipakai untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas disimpulkan bahwa perilaku menyimpang dipahami terjadi karena proses alih budaya dan struktur sosial yang berlaku dapat menghasilkan tekanan sehingga mendorong seseorang melakukan penyimpangan.

1.7.6 Identitas

Identitas menurut Chaplin (2011) adalah (1) diri atau aku individual, (2) kepribadian, (3) suatu kondisi kesamaan dalam sifat-sifat karakteristik yang pokok. Panuju dan Umami (dalam Purwanti, 2013) mengatakan bahwa identitas merupakan suatu persatuan. Persatuan yang terbentuk dari asas-asas, cara hidup, pandangan-pandangan yang menentukan cara hidup selanjutnya. Persatuan ini merupakan inti seseorang yang menentukan cara meninjau diri sendiri dalam pergaulan dan tinjauannya keluar dirinya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kesadaran individu, memiliki keyakinan yang relatif stabil, dan memberi arti untuk dirinya sebagai pribadi yang memiliki ciri khas serta peran dalam masyarakat.

1.7.7 Lolicon (Rorikon)

“*Lolicon* (ロリコン) istilah universal yang mengacu pada pria yang lebih tua yang tertarik pada gadis muda” (Durham, 2008; Levin & Kilbourne, 2008; Power, 1999; Trainer, 1966; Winge, 2008). “*Lolicon* tidak selalu tentang ketertarikan pada karakter gadis muda, apalagi anak-anak sungguhan, melainkan ketertarikan pada karakter lucu, kartun, *manga/anime*” (Galbraith, 2015).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *lolicon* merupakan istilah yang digunakan untuk laki-laki yang menyukai pesona gadis muda atau remaja atau karakter kartun yang lucu.

1.8 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi penulis, dan masyarakat umum. Berikut manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberi kontribusi kepada khazanah keilmuan dan pengetahuan serta kajian keilmuan dalam subkultur budaya Jepang terutama mengenai *lolicon*.
2. Manfaat Praktis
 - a) Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang mendalam tentang budaya populer Jepang mengenai *lolicon*.
 - b) Juga diharapkan dapat menjadi masukan, pedoman, dan rujukan bagi para *stakeholders* dalam merumuskan kebijakan atau menyelesaikan masalah di bidang budaya populer Jepang mengenai *lolicon*.

1.9 Metode Penelitian

Metode yang digunakan terkait penelitian ini, yaitu metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dibantu studi literatur sebagai teknikanya. Metode penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2018: 86) adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain.

Metode penelitian kualitatif berdasarkan Modul Rancangan Penelitian Ristekdikti (2019), bisa dipahami sebagai prosedur riset yang memanfaatkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, dinamika sosial, sikap kepercayaan, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu.

Studi literatur menurut Nazir (1998: 112) adalah studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari: buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran, dan lain lain).

Berdasarkan metode penelitian diatas, penulis mengambil jenis metode penelitian deskriptif analisis dengan studi literatur sebagai pengumpulan datanya. Selain itu dalam penelitian ini, penulis memaparkan contoh dari *anime* bergenre *lolicon* di tahun 80-an yang berjudul *Uchiyama Aki no Obyoki Aki-chan* dan kasus penyimpangan terbesar oleh Miyazaki Tsutomu yang menyebabkan kepanikan moral dalam masyarakat Jepang terhadap subkultur *lolicon*.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi disusun sebagai berikut :

- Bab I, merupakan bab yang berisi latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab II, merupakan bab yang berisi mengenai pertama kali munculnya gagasan *lolita* dan fenomena sejarah *lolicon* dalam budaya Jepang serta pengertian *lolicon* dan *loli-girls* serta jenis-jenis mode *lolita*.
- Bab III, merupakan bab yang berisi analisis faktor-faktor yang memengaruhi munculnya subkultur *lolicon*, pemaparan contoh *anime* dengan *genre lolicon* yang terkenal pada tahun 80-an yang berjudul *Uchiyama Aki no Obyoki Aki-chan*, dan analisis penyimpangan yang timbul dalam subkultur *lolicon* serta adakah peran dari pemerintah Jepang dalam menanggapi subkultur *lolicon*.
- Bab IV, merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan dari keseluruhan pembahasan yang telah dipaparkan di bab sebelumnya.