

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang hal-hal yang melatarbelakangi globalisasi dan hubungannya dengan budaya modern Jepang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi mungkin sudah tidak asing di telinga, karena hampir setiap hari baik secara langsung maupun tidak langsung kita berurusan dengan globalisasi. Globalisasi berperan sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari, dan sudah menjadi bagian dari hidup manusia. Globalisasi memunculkan media untuk manusia bertukar informasi antar negara. Banyak sekali teknologi yang lahir dari efek globalisasi, antara lain internet, televisi, telepon genggam, dan masih banyak lagi. Melalui televisi, orang-orang dapat mengetahui suatu kejadian yang baru saja terjadi. Acara-acara televisi juga banyak yang menyediakan informasi-informasi baik mendidik ataupun tidak. Hanya dengan internet, semua orang dapat bertukar informasi hanya dalam waktu sekejap. Dengan adanya sosial media dan berita di internet, berbagai macam informasi dapat langsung berpindah dari satu orang ke orang lain. Adapun dalam penelitian yang dilakukan oleh saudari Nurhaidah yang berjudul *Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia* tertulis sebagai berikut.

Dampak positif dari globalisasi adalah terjadinya perubahan tata nilai dan sikap, berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, tingkat kehidupan yang lebih baik. Sedangkan dampak negatif dari globalisasi adalah, pola hidup konsumtif, sikap individualistik, gaya hidup kebarat-baratan serta kesenjangan sosial. (Nurhaidah, 2015)

Dalam penggunaan internet, tidak sedikit pula hal-hal negatif tersebar didalamnya tanpa filter. Seperti yang tercantum di beberapa media berita bahwa banyak sekali *hoax* yang tersebar di internet.

"Data Kemenkominfo menyebutkan bahwa ada sekitar 800.000 situs di Indonesia yang telah terindikasi sebagai penyebar informasi palsu," katanya. Ia menyebut internet telah salah dimanfaatkan oknum tertentu untuk keuntungan pribadi dan kelompoknya dengan cara menyebarkan konten-konten negatif yang menimbulkan keresahan dan saling mencurigai di masyarakat. (Ayu Yuliani, 2017)

Kementerian Komunikasi dan Informatika atau Kominfo menemukan 9.546 hoaks telah tersebar di berbagai platform media sosial di Internet. Data itu terangkum dalam kurun tiga tahun mulai Agustus 2018 hingga awal 2022. (Francisca Christy Rosana, 2022)

Begitu pula dengan kebudayaan Jepang juga tidak terlepas dari globalisasi, sehingga banyak media kebudayaan Jepang dapat diakses dengan mudah oleh siapapun. Banyak sekali kebudayaan Jepang baik modern maupun kuno, baik kebudayaan baik maupun buruk telah dikenal oleh kaum muda Indonesia. Beberapa contoh kebudayaan Jepang modern yang kental sekali dikenal oleh banyak kaum muda di Indonesia adalah *anime*, *manga*, *J-Pop*, dan *cosplay*.

Sering sekali penulis menemukan bahwa kaum muda di Indonesia menggunakan istilah *weeaboo* dan *otaku* tanpa mengetahui makna asli dari istilah-istilah yang mereka gunakan tersebut. Penulis juga sering sekali menemukan bahwa banyak sekali kaum muda di Indonesia menggunakan istilah-istilah tersebut hanya sekadar tahu dan mengikuti menggunakan istilah tersebut dari teman. Bahkan di media berita internet yang cukup umum seperti www.detik.com juga menggunakan definisi *otaku* yang salah, seperti yang tercantum pada artikel mereka yang mereka posting pada Kamis, 09 Juli 2020 dengan judul *Wibu Adalah Sebutan untuk Rachel Florencia, Apa Bedanya dengan Otaku*. Kesalahan dalam artikel ini terdapat pada bagian berikut.

Sedangkan *otaku* adalah istilah Jepang untuk orang-orang dengan minat tinggi mengenai *anime* dan *manga*. *Otaku* juga dapat digunakan sebagai tindakan merendahkan, negativitas yang berasal dari pandangan stereotip *otaku* (Lusiana Mustinda, 2020)

Begitu pula dengan salah satu artikel di internet yang berada di beritadiy.pikiranrakyat.com, dalam artikel tersebut tertulis *otaku* sebagai berikut

Sementara itu, istilah *otaku* dapat diartikan sebagai seorang wibu yang menyukai satu bidang dalam kebudayaan populer Jepang. (Fahri Hilmi, 2022)

Penulis memilih kaum muda di Jawa dan Bali sebagai populasi sampel dalam penelitian ini dengan berdasarkan pemikiran bahwa pengaruh kultur budaya Jepang di Jawa dan Bali lebih besar dibandingkan wilayah Indonesia yang lainnya. Salah satu data yang mendukung pemikiran penulis ini adalah jumlah *event-event* bernuansa Jepang yang telah dan akan diselenggarakan di Jawa dan Bali pada tahun 2022 lebih banyak dibandingkan di wilayah Indonesia lainnya. Berikut adalah jumlah *event-event* bernuansa Jepang yang telah diselenggarakan pada tanggal 7 Mei hingga 31 Juli di Indonesia pada tahun 2022 yang telah penulis hitung berdasarkan daftar *event-event* Jepang yang telah didaftar dalam *spreadsheet* yang dibuat dan disusun oleh Adi Putra, yang merupakan seorang antusias dalam bidang event bernuansa Jepang. Penulis juga melampirkan foto *spreadsheet* tersebut dalam lampiran.

Tabel 1. Hitungan Data Jumlah Event Bernuansa Jepang di Berbagai Kota di Indonesia

Kota	Mei	Juni	Juli	Total
Bali	4	3	4	11
Balikpapan	2	0	2	4
Bandar Lampung	0	1	1	2
Bandung	2	2	4	8
Banjarmasin	1	1	2	4
Batam	1	1	3	5
Bekasi	0	1	4	5
Bogor	0	0	2	2
Cirebon	0	1	1	2
Depok	1	0	1	2
Gresik	0	0	1	1
Jakarta	8	8	20	36
Jambi	5	2	2	9
Kendari	0	0	1	1
Makassar	0	2	3	5

Malang	1	2	2	5
Medan	0	1	3	4
Padang	0	2	0	2
Palangkaraya	0	1	1	2
Palembang	0	1	5	6
Palu	0	0	1	1
Pekanbaru	1	0	0	1
Salatiga	0	0	1	1
Samarinda	1	2	4	6
Semarang	1	2	3	6
Solo	2	3	5	10
Surabaya	3	6	5	14
Tangerang	1	2	1	4
Tasikmalaya	0	1	0	1
Tegal	0	1	1	2
Yogyakarta	2	2	5	9
Total <i>event</i> di kota-kota di Jawa dan Bali				120
Total <i>event</i> di kota-kota selain Jawa dan Bali				52

Berdasarkan perhitungan data diatas, jumlah *event-event* bernuansa Jepang yang telah diselenggarakan pada tanggal 7 Mei hingga 31 Juli di Indonesia pada tahun 2022 di Jawa dan Bali mencapai 120 *event*, sedangkan untuk wilayah Indonesia lainnya hanya mencapai 52 *event*. Dapat kita lihat bahwa 3 kota dengan jumlah *event* terbanyak selama tiga bulan adalah Jakarta, Surabaya, dan Bali. Kota Jakarta yang memiliki total 36 *event*, kota Surabaya yang memiliki total 14 *event*, dan Bali yang memiliki 11 *event*. Berdasarkan data diatas, dapat kita simpulkan bahwa pengaruh kebudayaan Jepang di Jawa dan Bali jauh lebih besar dibandingkan dengan wilayah Indonesia lainnya.

Berdasarkan masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP

PENYALAHGUNAAN ISTILAH *WEEABOO* DAN *OTAKU* BAGI KAUM MUDA INDONESIA DI JAWA DAN BALI’.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fawwazil Bahir dari Universitas Darma Persada dengan judul penelitian *Peranan Media Jurnalistik Online dalam Istilah-istilah Bahasa Jepang Bagi Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada* (2016). Dalam penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa media jurnalistik *online* sangat memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan berbagai informasi yang berguna untuk mempelajari dan mengetahui budaya Jepang. Tingkat pengetahuan dalam mempelajari budaya Jepang melalui media jurnalistik *online* berkonten Jepang sangat tinggi di mana hal tersebut dapat dilihat dari cara berpakaian yang menyerupai atau berpakaian ala Jepang dan juga adanya perubahan pada pola pikir dalam berkomunikasi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada dalam hal penerapan istilah-istilah bahasa Jepang.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jacob Lacuesta dari San Francisco State University dengan judul penelitian *The Weeaboo Subculture: Identification and Performance* (2020). Dalam penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa *weeaboo* merupakan sebuah subkultur, yang merupakan sebuah subkultur dari subkultur *otaku*. Jacob mengatakan dalam penelitiannya bahwa subkultur *weeaboo* adalah salah satu subkultur *otaku*. Subkultur *otaku* adalah konsep menyeluruh dari menginginkan informasi, bersama dengan menginginkan informasi narasi, sedangkan subkultur *weeaboo* menginginkan informasi untuk membangun tubuh. Konstruksi tubuh tersebut merupakan hasil dari beberapa kepentingan yang saling bersaing dalam skala transnasional.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Michael Natanael Sudarsono dari Universitas Parahyangan dengan judul *Akulturasi Budaya Otaku Jepang dengan Budaya Indonesia Pada Masyarakat Indonesia* (2016). Dalam penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa telah terjadi akulturasi

budaya pada budaya otaku Jepang dengan budaya Indonesia dalam masyarakat Indonesia, fenomena akulturasi tersebut terjadi karena adanya kreativitas untuk menyisipkan unsur budaya lama pada budaya baru yang masuk agar lebih cocok dengan budaya lama, dan juga untuk mempromosikan serta mempertahankan budaya lama yang ada. Michael mengatakan dalam penelitiannya bahwa budaya *otaku* memberikan dampak yang cukup besar. Masuknya budaya anime/manga juga memberi dampak yang cukup besar bagi masyarakat Indonesia, dan bahkan dapat dikatakan bahwa masuknya *anime/manga* ini adalah awal dari budaya *otaku* tersebut sendiri.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian di atas dalam hal hasil penelitian. Penelitian yang pertama lebih menekankan dampak media massa terhadap pengetahuan atas istilah-istilah bahasa Jepang. Penelitian yang kedua lebih membahas *weeaboo* sebagai sebuah subkultur. Penelitian yang ketiga lebih membahas bagaimana budaya *otaku* mengalami akulturasi dengan budaya Indonesia. Dalam penelitian milik penulis ini lebih menekankan pada dampak globalisasi terhadap penyalahgunaan istilah-istilah tertentu saja seperti *weeaboo* dan *otaku*.

1.3 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Globalisasi, terutama internet memberikan kebebasan dalam menyebarkan informasi tanpa adanya filter sehingga banyak sekali informasi yang belum tentu benar beredar di internet.
2. Adanya perbedaan pemahaman definisi *weeaboo* dan *otaku* oleh masyarakat umum Indonesia, khususnya kaum muda Indonesia di Jawa dan Bali.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penulis membatasi penelitian hanya pada :

1. Pemahaman kaum muda di Indonesia yaitu yang berusia 15 sampai 30 tahun, khususnya di komunitas pecinta *anime*, *manga*, dan/atau *game* akan makna dari istilah *weeaboo* dan *otaku*.
2. Pengaruh globalisasi terhadap penyalahgunaan istilah *weeaboo* dan *otaku* bagi kaum muda Indonesia di Jawa dan Bali.

1.5 Perumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang telah dikemukakan pada bagian latar belakang tersebut, penulis dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Apa yang kaum muda Indonesia di Jawa dan Bali pahami atas istilah *weeaboo* dan *otaku*?
2. Bagaimana globalisasi dapat berpengaruh pada penyalahgunaan istilah *weeaboo* dan *otaku* bagi kaum muda di Indonesia di Jawa dan Bali?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemahaman kaum muda Indonesia di Jawa dan Bali atas istilah *weeaboo* dan *otaku*.
2. Untuk mengetahui pengaruh globalisasi terhadap penyalahgunaan istilah *weeaboo* dan *otaku* bagi kaum muda Indonesia di Jawa dan Bali.

Dari kedua poin diatas, penelitian ini memiliki tujuan untuk membuktikan bahwa globalisasi memiliki peran dalam penyalahgunaan istilah *weeaboo* dan *otaku* serta meluruskan pemahaman kaum muda Indonesia pada kedua istilah tersebut.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan penyebaran angket ke berbagai komunitas *anime*, *manga*, dan *game* melalui *google form* dan mendeskripsikan data-data yang diperoleh terkait dengan penelitian ini. Populasi dari penelitian ini adalah kaum muda di Indonesia yaitu orang-orang yang berusia 15 sampai 30 tahun, sedangkan sampel dari

penelitian ini adalah 100 orang kaum muda Indonesia di Jawa dan Bali. Namun, penulis hanya berhasil mendapatkan sampel 90 orang kaum muda yang berusia 15 sampai 30 tahun Indonesia di Jawa dan Bali.

1.8 Landasan Teori

1.8.1 Pengertian Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005 : 849), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Menurut Winarno Surakhmad (1982 : 7), pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang muncul baik dari benda hidup ataupun benda mati di mana daya atau kekuatan tersebut mengubah pola hidup benda hidup lain.

1.8.2 Pengertian Globalisasi

Menurut Al-Rodhan dan Gérard Stoudmann (2006), globalisasi merupakan proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya. Adapula definisi globalisasi menurut Beerkens yaitu sebagai berikut:

The world-wide interconnectedness between nation-states becomes supplemented by globalisation as a process in which basic social arrangements (like power, culture, markets, politics, rights, values, norms, ideology, identity, citizenship, solidarity) become disembedded from their spatial context (mainly the nation-state) due to the acceleration, massification, flexibilisation, diffusion and expansion of transnational flows of people, products, finance, images and information (Beerkens, 2003:13)

Keterkaitan seluruh dunia antara negara-bangsa dilengkapi dengan globalisasi sebagai proses di mana pengaturan sosial dasar (seperti kekuasaan, budaya, pasar, politik, hak, nilai, norma, ideologi, identitas, kewarganegaraan, solidaritas) menjadi terlepas dari konteks spasial mereka (terutama negara-bangsa) karena percepatan, massifikasi, fleksibilisasi, difusi, dan perluasan arus transnasional manusia, produk, keuangan, gambar, dan informasi (Beerkens, 2003: 13)

Dari kedua definisi di atas dapat penulis simpulkan menjadi globalisasi adalah hubungan tanpa batas antara negara-negara di dunia di mana dalam hubungan tersebut terjadi komunikasi, pertukaran informasi, teknologi, dan kebudayaan.

1.8.5 Pengertian Kaum Muda

Berdasarkan Pasal 1, ayat (1) *Undang-undang nomor 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan* (Indonesia), disebutkan bahwa “Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun”.

1.8.3 Kultur Modern Jepang

Menurut Koentjaraningrat (2003: 72) kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar. Ada pula definisi kebudayaan menurut Horton dan Hunt (1991: 58), kebudayaan adalah segala sesuatu yang dipelajari dan dialami bersama secara sosial oleh para anggota suatu masyarakat. Dari kedua definisi di atas dapat penulis simpulkan bahwa kultur atau kebudayaan adalah suatu hal yang dipelajari dan dialami bersama oleh masyarakat baik itu gagasan, tindakan, moral, serta karya. Beberapa contoh kultur modern Jepang adalah *anime*, *manga*, *cosplay*, *J-Pop* atau musik pop Jepang. Berikut merupakan beberapa definisi dari kultur modern Jepang menurut beberapa situs dan/atau para ahli.

In Japanese, anime is written as “アニメ” (literally, “anime”) and is short for the word animation (アニメーション or animeeshon). The rub is how the word is used, both in Japan and abroad. In the West, the word anime refers to Japanese cartoons—but it generally refers to a specific type of anime. Namely, Japanese cartoons where the characters have giant eyes (anime eyes) and funky colored hair (Brian Ashcraft, 2021).

Dalam bahasa Jepang, *anime* ditulis sebagai “アニメ” (secara harfiah, “anime”) dan merupakan kependekan dari kata animasi (アニメーション atau *animeeshon*). Yang mengganjal adalah bagaimana kata itu digunakan, baik di Jepang maupun di luar negeri. Di Barat, kata *anime* mengacu pada kartun Jepang—tetapi umumnya mengacu pada jenis *anime* tertentu. Yaitu, kartun Jepang dimana karakternya memiliki mata raksasa (mata *anime*) dan rambut berwarna *funky*. (Brian Ashcraft, 2021)

Manhua, the term used to indicate comics and cartoons in China, was borrowed from the Japanese word manga (comics). (Lent, 2001)

Manhua, istilah yang digunakan untuk menunjukkan komik dan kartun di Cina, dipinjam dari kata Jepang manga (komik). (Lent, 2001)

The Japanese term cosplay (コスプレ, kosupure) is a contraction of the English words 'costume' and 'play' and refers to the taking on of a particular character from manga (comic), anime (animation), movie, game or (less frequently) other media from Japan. In its purest form cosplay is akin to performance art, taking on the habitus of a particular character through costume, accessories, gesture and attitude; it is therefore not simply 'dressing up' but rather inhabiting the role of a character both physically and mentally. (Craig Norris and Jason Bainbridge, 2009).

Istilah Jepang *cosplay* (コスプレ, *kosupure*) adalah singkatan dari kata bahasa Inggris 'costume' dan 'play' dan mengacu pada pengambilan karakter tertentu dari *manga* (komik), *anime* (animasi), film, *game* atau (kurang sering) media lain dari Jepang. Dalam bentuknya yang paling murni, *cosplay* mirip dengan seni pertunjukan, mengambil kebiasaan karakter tertentu melalui kostum, aksesoris, gerak tubuh, dan sikap; Oleh karena itu, *cosplay* bukan sekadar 'berdandan', melainkan mendiami peran seorang tokoh baik secara fisik maupun mental. (Craig Norris dan Jason Bainbridge, 2009).

J-pop, an abbreviated term for Japanese pop or Japanese pop music, is a musical genre that has been a part of Japanese pop culture since the mid-twentieth century. J-pop applies to various music genres, from jazz and vocal ballads to pop-rock and folk, and "idol pop," which features the highly polished and aggressively marketed entertainers known as Japanese idols and idol groups. Since the early 1990s, the term "J-pop" has come to define music by singers and musical groups outside of the hard rock, metal, punk, and electronic music genres: pop bands and pop stars, boy bands, and girl groups, and some performers from the hip-hop and rock worlds. (MasterClass, 2022)

J-pop, singkatan dari Japanese pop atau musik pop Jepang, adalah genre musik yang telah menjadi bagian dari budaya pop Jepang sejak pertengahan abad kedua puluh. J-pop berlaku untuk berbagai genre musik, dari jazz dan balada vokal hingga pop-rock dan folk, dan "idola pop," yang menampilkan penghibur yang sangat halus dan dipasarkan secara agresif yang dikenal sebagai idola dan grup idola Jepang. Sejak awal 1990-an, istilah "J-pop" telah datang untuk mendefinisikan musik oleh penyanyi dan grup musik di luar genre musik hard rock, metal, punk, dan elektronik: band pop dan bintang pop, boy band, dan girl grup, dan beberapa pemain dari dunia hip-hop dan rock. (MasterClass, 2022)

Dari kutipan-kutipan di atas, dapat dimengerti definisi dari beberapa istilah yang ada pada kultur modern Jepang. *Anime* digunakan untuk animasi yang berasal dari Jepang yang umumnya mengacu pada jenis animasi dengan karakternya yang memiliki mata raksasa dan rambut yang berwarna-warni. *Manga* merupakan kata dalam Bahasa Jepang yang berarti komik, yang dapat disimpulkan bahwa *manga*

adalah komik dari Jepang, yang bahkan istilah *manga* ini dipinjam untuk Bahasa Cina *manhua* yang juga digunakan untuk menunjuk pada komik. *Cosplay* merupakan gabungan dari dua kata yaitu *costume* dan *play* yang dapat diartikan sebagai memerankan karakter dari *anime*, *manga*, *game*, film, atau media lainnya sambil mengenakan kostum dari karakter tersebut. *J-pop* merupakan singkatan dari *Japanese pop* merupakan genre musik pop yang khususnya berasal dari Jepang.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam sudut pandang ilmiah, penelitian ini dapat menjadi gambaran bagaimana globalisasi mempunyai kemampuan dan pengaruh besar dalam penyebaran suatu budaya ataupun teknologi yang nantinya dapat digunakan sebagai dasar penelitian lain.
- 2) Dalam sudut pandang masyarakat dan pribadi, penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk mempelajari sejarah istilah *otaku* dan *weeaboo*, serta bagaimana penggunaan kedua istilah tersebut yang baik dan benar supaya tidak terjadi perbuahan nilai ataupun makna asli dari kedua istilah tersebut.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi beberapa bab yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan, bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.
- Bab II Perkembangan Globalisasi dan Asal Usul Munculnya Istilah *weeaboo* dan *otaku*, bab ini akan menjelaskan tentang asal usul istilah *weeaboo* dan *otaku*, masuk dan berkembangnya istilah tersebut di Indonesia.

- Bab III Pengaruh Globalisasi Terhadap Penyalahgunaan Istilah *Weeaboo* dan *Otaku* Bagi Kaum Muda Indonesia di Jawa dan Bali, bab ini akan menjelaskan tentang dampak globalisasi terhadap penyalahgunaan istilah *weeaboo* dan *otaku* di Indonesia.
- Bab IV Kesimpulan, bab ini berisi kesimpulan, yang merupakan jawaban dari perumusan masalah yang telah tercantum pada Bab I.

