

BAB II

PERKEMBANGAN GLOBALISASI DAN ASAL USUL MUNCULNYA ISTILAH *WEEABOO* DAN *OTAKU*

Sebelum membahas bagaimana globalisasi dapat berdampak pada istilah *weeaboo* dan *otaku*, terlebih dahulu penulis akan membahas mengenai bagaimana globalisasi berkembang, asal usul kemunculan dari kedua istilah tersebut serta perkembangannya. Dengan mengetahui asal usul istilah tersebut, maka dapat diketahui definisi dari istilah-istilah tersebut dan dapat mengetahui bagaimana istilah-istilah tersebut seharusnya digunakan.

2.1 Perkembangan Globalisasi dan Internet

Globalisasi dimulai ketika manusia mengenal perdagangan antar negara, yaitu dari peradaban paling awal hingga 1600 sebelum masehi. Fase ini disebut sebagai fase globalisasi kuno.

Archaic globalization conventionally refers to a phase in the history of globalization including globalizing events and developments from the time of the earliest civilizations until roughly the 1600s. This term is used to describe the relationships between communities and states and how they were created by the geographical spread of ideas and social norms at both local and regional levels (Luke Martell, 2010)

Globalisasi kuno secara konvensional mengacu pada fase dalam sejarah globalisasi termasuk peristiwa dan perkembangan globalisasi dari zaman peradaban paling awal hingga sekitar tahun 1600-an. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan hubungan antara komunitas dan negara dan bagaimana mereka diciptakan oleh penyebaran geografis ide dan norma sosial baik di tingkat lokal maupun regional (Luke Martell, 2010)

Kedua negara yang memulai perdagangan antar negara tersebut adalah India dan Cina, yang pada saat itu melakukan perdagangan antar negara melalui jalur laut dan darat. Karena adanya perdagangan antar negara ini, mulai muncul hubungan ketergantungan antar negara yang menciptakan perdagangan global yang ada saat ini, di mana perdagangan global tersebut menjadi salah satu media yang membawa pengaruh globalisasi. Perdagangan internasional ini mulai dilakukan juga oleh orang-orang Islam atau muslim ke berbagai negara di Asia dan Afrika di mana

mereka juga melakukan penyebaran agama dan budaya Islam, nilai sosial hingga kebudayaan Arab. Terjadi juga revolusi industri pada negara-negara Eropa yang juga mendukung hubungan antar negara. Jalur perdagangan antar negara pada jaman globalisasi kuno tersebut disebut sebagai *Silk Road* atau Jalur Sutra.

Trade on the Silk Road was a significant factor in the development of civilizations from China, Indian subcontinent, Persia, Europe, and Arabia, opening long-distance political and economic interactions between them. Though silk was certainly the major trade item from China, common goods such as salt and sugar were traded as well; and religions, syncretic philosophies, and various technologies, as well as diseases, also traveled along the Silk Routes. In addition to economic trade, the Silk Road served as a means of carrying out cultural trade among the civilizations along its network (Jerry Bentley, 1993)

Perdagangan di Jalur Sutra merupakan faktor penting dalam perkembangan peradaban dari Cina, anak benua India, Persia, Eropa, dan Arab, membuka interaksi politik dan ekonomi jarak jauh di antara mereka. Meskipun sutra jelas merupakan barang dagangan utama dari Cina, barang-barang umum seperti garam dan gula juga diperdagangkan; dan agama, filosofi sinkretis, dan berbagai teknologi, serta penyakit, juga melakukan perjalanan di sepanjang Jalur Sutra. Selain perdagangan ekonomi, Jalur Sutra berfungsi sebagai sarana untuk melakukan perdagangan budaya antar peradaban di sepanjang jaringannya (Jerry Bentley, 1993)

Setelah fase globalisasi kuno ini, sebelum fase globalisasi modern terdapat sebuah fase globalisasi yang disebut sebagai fase globalisasi modern awal. Menurut A.G. Hopkins (2003), fase ini terjadi pada sekitar tahun 1600 hingga 1800. Istilah globalisasi modern awal ini menggambarkan fase peningkatan hubungan perdagangan dan pertukaran budaya yang menjadi ciri periode segera sebelum munculnya "globalisasi modern" yang tinggi pada akhir abad ke-19. Menurut Chaudhuri, fase ini ditandai dengan munculnya kerajaan-kerajaan maritim Eropa.

This phase of globalization was characterized by the rise of maritime European empires, in the 15th and 17th centuries, first the Portuguese Empire (1415) followed by the Spanish Empire (1492), and later the Dutch and British Empires. In the 17th century, world trade developed further when chartered companies like the British East India Company (founded in 1600) and the Dutch East India Company (founded in 1602, often described as the first multinational corporation in which stock was offered) were established (Chaudhuri, 1965/1999)

Fase globalisasi ini ditandai dengan munculnya kerajaan-kerajaan maritim Eropa, pada abad ke-15 dan ke-17, pertama Kerajaan Portugis (1415) diikuti

oleh Kerajaan Spanyol (1492), dan kemudian Kerajaan Belanda dan Inggris. Pada abad ke-17, perdagangan dunia berkembang lebih jauh ketika perusahaan sewaan seperti British East India Company (didirikan pada 1600) dan Dutch East India Company (didirikan pada 1602, sering digambarkan sebagai perusahaan multinasional pertama di mana saham ditawarkan) didirikan (Chaudhuri, 1965/1999)

Kemudian, munculah fase globalisasi modern yang dimulai pada tahun 1800-an. Menurut sejarawan ekonomi Kevin H. O'Rourke, Leandro Prados de la Escosura, dan Guillaume Daudin (2018), beberapa faktor yang mendorong globalisasi pada periode 1815–1870 adalah:

- a) Penutupan Perang Napoleon membawa era perdamaian relatif di Eropa.
- b) Inovasi dalam teknologi transportasi mengurangi biaya perdagangan secara substansial.
- c) Teknologi militer industri baru meningkatkan kekuatan negara-negara Eropa dan Amerika Serikat, dan memungkinkan kekuatan ini untuk secara paksa membuka pasar di seluruh dunia dan memperluas kerajaan mereka.
- d) Sebuah langkah bertahap menuju liberalisasi yang lebih besar di negara-negara Eropa.

Lalu pada abad ke-19, muncul kemajuan di bidang industri di negara-negara Eropa yang disebut sebagai revolusi industri. Menurut O'Rourke dan Williamson (2002), industrialisasi memungkinkan produksi standar barang-barang rumah tangga menggunakan skala ekonomi, sementara pertumbuhan penduduk yang cepat menciptakan permintaan komoditas yang berkelanjutan. Pada abad ke-19, kapal uap mengurangi biaya transportasi internasional secara signifikan dan kereta api membuat transportasi darat lebih murah. Revolusi transportasi terjadi beberapa waktu antara 1820 dan 1850. Lebih banyak negara memeluk perdagangan internasional.

Karena produk globalisasi yang paling berperan penting dalam penyebaran istilah *weeaboo* dan otaku adalah internet, kita juga perlu mengetahui apa itu internet dan bagaimana internet lahir dan masuk ke dalam kehidupan kita. Berikut adalah beberapa definisi internet menurut para ahli:

The Internet is a whole network that are connected to each other. Some computers in this network storing files, such as web pages, which can be accessed by all network computers. (Strauss, El-Ansary & Frost, 2003)

Internet merupakan keseluruhan jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer dalam jaringan ini menyimpan *file*, seperti halaman *web*, yang dapat diakses oleh semua komputer jaringan. (Strauss, El-Ansary & Frost, 2003)

The Internet is a rapidly growing computer network of millions of businesses, education, and government networks that are interconnected by the number of users more than 200 countries. (O'Brien, 2003)

Internet adalah jaringan komputer yang berkembang pesat dari jutaan bisnis, pendidikan, dan jaringan pemerintah yang saling berhubungan dengan jumlah pengguna lebih dari 200 negara. (O'Brien, 2003)

Internet merupakan kumpulan jaringan komputer yang terhubung satu dengan lainnya, yang dapat membaca dan menerapkan berbagai protokol komunikasi atau yang biasa dikenal dengan istilah IP dan TCP. Masih menurut Allan, protokol tersebut adalah sebuah spesifikasi sederhana tentang bagaimana komputer saling terhubung satu sama lain dan berinteraksi. (Allan, 2005)

Dari beberapa definisi di atas, internet dapat kita artikan sebagai sebuah jaringan komputer yang berkembang pesat, di mana dalam jaringan tersebut komputer saling terhubung satu sama lain dan berinteraksi, dan komputer dapat menyimpan *file*, seperti halaman *web*, yang dapat diakses oleh semua komputer.

Setelah terjadinya Perang Dunia II, terjadi perkembangan pesat pada perkembangan komputer dan internet. Pada tahun 1960-an, salah satu bagian dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat yaitu *Advanced Research Projects Agency* (ARPA) membiayai sebuah proyek untuk menghubungkan berbagai komputer sekaligus (Michael Hauben & Ronda Hauben, 1997). Proyek ini kemudian diberi nama ARPANET. Melalui proyek ini, muncullah situs pertama di internet. Pada awal tahun 2000-an, situs-situs di internet mulai bertambah banyak. Begitu pula dengan telepon. Telepon yang awal mulanya hanya berbentuk seperti sebuah pipa yang pertama kali diciptakan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1876, sekarang telah berkembang pesat hingga menjadi *smartphone*. Telepon yang

dulunya hanya digunakan untuk berbicara jarak jauh dua arah sekarang mampu terhubung dengan internet.

Seperti yang diketahui, globalisasi telah masuk menjadi bagian penting dan terlibat langsung dalam berbagai kegiatan di kehidupan sehari-hari. Sebagai salah satu buktinya, terjadi peningkatan penggunaan internet di Indonesia selama pandemi COVID-19 berlangsung pada tahun 2020 hingga awal 2021. Berikut merupakan kutipan artikel berita dari www.kompas.com yang mengatakan bahwa adanya peningkatan penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2020 hingga awal 2021.

Pengguna internet di Indonesia pada awal 2021 ini mencapai 202,6 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 15,5 persen atau 27 juta jiwa jika dibandingkan pada Januari 2020 lalu. Total jumlah penduduk Indonesia sendiri saat ini adalah 274,9 juta jiwa. Ini artinya, penetrasi internet di Indonesia pada awal 2021 mencapai 73,7 persen (Galuh Putri Riyanto, 2021)

Dari kutipan artikel di atas, dapat ditekankan bahwa terjadi peningkatan penggunaan internet selama setahun. Ini membuktikan bahwa internet sudah menjadi faktor penting dalam menjalankan kegiatan sehari-hari, terutama untuk sekolah dan bekerja. Itulah mengapa globalisasi sudah tidak dapat lepas dari kehidupan sehari-hari manusia di zaman sekarang. Tidak hanya untuk sekolah dan bekerja, bagi kaum muda Indonesia internet juga berperan sebagai sarana hiburan.

Masih di laporan yang sama, pengguna internet Indonesia rata-rata menghabiskan waktu selama 8 jam 52 menit untuk berselancar di internet. Aktivitas berinternet yang paling digemari oleh pengguna internet Indonesia ialah bermedia sosial. Saat ini, ada 170 juta jiwa orang Indonesia yang merupakan pengguna aktif media sosial. Rata-rata dari mereka menghabiskan waktu 3 jam 14 menit di *platform* jejaring sosial (Galuh Putri Riyanto, 2021)

Masih dari artikel yang sama, dari kutipan artikel di atas, perlu ditekankan bahwa rata-rata pengguna internet Indonesia, termasuk kaum muda Indonesia menghabiskan 8 jam di mana sepertiga waktunya setiap hari selama 2020 hingga 2021 digunakan untuk berselancar di internet.

2.2 Perkembangan Istilah *Otaku* di Jepang dan Indonesia

Secara etimologi, menurut Jiang Yu Zhen, *otaku* dapat diartikan sebagai berikut.

Otaku is derived from a Japanese term for another person's house or family (お宅, otaku). The word can be used metaphorically, as a part of honorific speech in Japanese as a second-person pronoun. In this usage, its literal translation is "you" (Jiang Yu Zhen, 2000)

Otaku berasal dari istilah Jepang untuk rumah atau keluarga orang lain (お宅, *otaku*). Kata tersebut dapat digunakan secara metaforis, sebagai bagian dari pidato kehormatan dalam bahasa Jepang sebagai kata ganti orang kedua. Dalam penggunaan ini, terjemahan literalnya adalah "Anda" (Jiang Yu Zhen, 2000)

Menurut Hiroki Azuma (2001:3), *otaku* dapat diartikan sebagai berikut.

Simply put, it is a general term referring to those who indulge in forms of subculture strongly linked to anime, video games, computers, science fiction, special-effects films, anime figurines, and so on (Hiroki Azuma, 2001:3)

Sederhananya, *otaku* merupakan istilah umum yang mengacu pada mereka yang menikmati bentuk subkultur yang terkait erat dengan *anime*, *video game*, komputer, fiksi ilmiah, film efek khusus, patung *anime*, dan sebagainya (Hiroki Azuma, 2001:3)

Dari definisi ini dapat didefinisikan juga bahwa istilah *Otaku* tersebut digunakan untuk mendefinisikan orang-orang yang betul-betul mendalami suatu subkultur atau hobi.

Istilah *otaku* pertama kali diperkenalkan oleh kolumnis Nakamori Akio dalam artikel "*Otaku no Kenkyuu*" (おたくの研究) yang dimuat majalah *Manga Burikko* (1983). Dalam artikel yang dimuat bersambung dari bulan Juni hingga Desember 1983, istilah *otaku* digunakan untuk menyebut penggemar berat subkultur seperti *anime* dan *manga*. Namun saat itu masyarakat belum mengenal sama sekali istilah *otaku* hingga radio Nippon Broadcasting System mengangkat segmen yang berjudul "*Otakuzoku no Jittai*" (おたく族の実態) pada acara radio Young Paradise.

Menurut Hiroki Azuma (2001:6-7), generasi *otaku* terbagi menjadi 3 generasi yaitu:

1. Generasi pertama berpusat pada mereka yang lahir sekitar tahun 1960 dan melihat *Space Battleship Yamato (Uchuu Senkan Yamato)* karya Matsumoto Reiji (1974) dan *Mobile Suit Gundam (Kidou Senshi Gandamu)* karya Tomino Yoshiyuki (1979) selama masa remaja mereka.

2. Generasi kedua terdiri dari mereka yang lahir sekitar tahun 1970 dan, selama masa remajanya, menikmati budaya *otaku* yang beragam dan matang yang dihasilkan oleh generasi sebelumnya.
3. Generasi ketiga terdiri dari mereka yang lahir sekitar tahun 1980 dan merupakan siswa Sekolah Menengah Pertama pada saat *booming Neon Genesis Evangelion*.

Awal mulanya istilah *Otaku* hanya digunakan untuk orang-orang yang menekuni hobinya, namun karena sebuah tragedi, istilah *otaku* menerima konotasi negatif di kalangan masyarakat Jepang. Pada tahun 1988 – 1989, seorang pria Jepang bernama Tsutomu Miyazaki melakukan penculikan dan pembunuhan empat gadis kecil usia empat sampai tujuh tahun. Pada tanggal 23 Juli 1989, Tsutomu Miyazaki ditangkap, ketika dilakukan pencarian di dalam bungalo milik Tsutomu ditemukan *anime* dan film subgenre *slasher* yang pada akhirnya digunakan sebagai alasan atau motif Tsutomu melakukan pembunuhan. Karena alasan atau motif tersebut, media menamakan dia sebagai “Sang *Otaku* Pembunuh”. Pembunuhan yang dilakukannya menyebabkan kepanikan moral terhadap *otaku*, menuduh *anime* dan film horor menjadikannya seorang pembunuh. Karena insiden pembunuhan yang dilakukan oleh Tsutomu Miyazaki tersebut, istilah *otaku* memiliki stigma buruk di mata sebagian besar masyarakat Jepang.

However, ever since 1988– 89, when Miyazaki Tsutomu carried out the kidnapping, rape, and murder of several young girls, the term “otaku” had been burdened with a particularly negative connotation (Hiroki Azuma, 2001)

Namun, sejak 1988–89, ketika Miyazaki Tsutomu melakukan penculikan, pemerkosaan, dan pembunuhan beberapa gadis muda, istilah “otaku” telah dibebani dengan konotasi yang sangat negatif (Hiroki Azuma, 2001)

Namun karena penggunaan istilah *otaku* secara positif oleh generasi *otaku* pada tahun 1990-an membuat stigma buruk tersebut perlahan-lahan berkurang, walaupun stigma buruk tersebut tetap ada hingga sekarang.

Di Jepang, ada salah satu wilayah di Tokyo yang mengubah jalur bisnis dan bangunannya untuk menarik minat para *otaku*, yaitu Akihabara. Akihabara berusaha membuat atmosfer yang sangat mendekati dunia *game* dan *anime* demi menarik perhatian para *Otaku*. Jalanan di Akihabara dipenuhi dengan atribut *anime*,

manga, *game*, serta para *cosplayer* yang membagikan selebaran promosi (yang seringkali mempromosikan *maid café* tempat mereka bekerja). Tidak hanya *anime* dan *manga*, di Akihabara juga terdapat toko elektronik yang menyediakan berbagai perangkat untuk komputer dan sebagainya. Akihabara sampai sekarang sudah menjadi tempat yang didedikasikan untuk para *otaku* sehingga seringkali mendapat julukan seperti “Surga para *Otaku*” atau “Tanah Suci *Otaku*”.

Di Indonesia, kurang diketahui kapan pertama kali istilah *otaku* ini masuk dan digunakan. Namun, dapat dispekulasikan kapan istilah *otaku* pertama kali muncul dengan mencari tahu sejarah masuknya *anime* di Indonesia.

Anime Jepang mulai masuk ke Indonesia sekitar tahun 1970-an. *Wanpaku Omukashi Kumu Kumu* merupakan anime 26 episode yang dapat dinikmati masyarakat Indonesia melalui tayangan di TVRI. (Tim, 2020)

Seiring dengan kemunculan stasiun swasta seperti RCTI, *anime* perlahan kembali mengudara seperti serial *Doraemon* yang disiarkan setiap Minggu pagi. Tak menyangka, respons masyarakat Indonesia begitu luar biasa menyambut tontonan *Doraemon* (Tim, 2020)

Dari kilas balik sejarah masuknya *anime* ini dapat dispekulasikan bahwa istilah *otaku* mulai masuk di Indonesia di awal era 2000-an ketika *anime* mulai banyak disiarkan dan internet sudah mulai sedikit mudah diakses.

Kemunculan istilah *otaku* yang diiringi dengan masuknya *anime* dan *manga* di Indonesia menciptakan sebuah definisi baru yakni istilah *otaku* digunakan untuk menyebut orang-orang yang menyukai *anime* dan *manga*. Karena adanya definisi baru inilah yang menyebabkan istilah *otaku* selalu disangkut pautkan dengan orang-orang yang mencintai *anime* dan *manga* di Indonesia. Sebelum mengenal istilah *weeaboo*, para kaum muda Indonesia selalu menggunakan istilah *otaku* untuk menyebut orang-orang yang mencintai *anime* dan *manga*, padahal istilah *otaku* seharusnya digunakan untuk orang-orang yang sangat mencintai hobinya.

2.3 Perkembangan Istilah *Weeaboo*

Istilah *weeaboo* sebetulnya berasal dari Barat. Jauh sebelum dikenal sebagai *weeaboo*, namun lebih dikenal sebagai *Japanophilia*. Istilah *Japanophilia* ini pertama kali muncul pada akhir abad 18 hingga awal abad 19 di Eropa, ketika saat itu Jepang baru mulai terbuka untuk melakukan perdagangan dengan negara lain

(William R. Johnston, 1999). Lafcadio Hearn, seorang penulis Irlandia-Yunani yang tinggal di Jepang pada abad ke-19, dideskripsikan sebagai "terkonfirmasi seorang *Japanophile*" oleh Charles E. Tuttle Company dalam kata pengantar untuk beberapa bukunya.

Pada awal tahun 2000-an, baru muncullah istilah kekinian di internet yang merendahkan orang-orang yang mengapresiasi kultur populer Jepang. Istilah ini disebut sebagai *weeaboo*. Awal mulanya, istilah yang digunakan untuk orang-orang yang mengapresiasi kultur populer Jepang adalah *wapanese* (yang merupakan singkatan dari "*white japanese*", atau bisa juga dari "*wannabe japanese*"). Menurut Chris Kincaid (2015), istilah *wapanese* ini pertama kali muncul pada tahun 2002, digunakan untuk merendahkan orang-orang kulit putih yang terobsesi dengan kebudayaan Jepang, termasuk *anime* dan *manga*. Istilah *weeaboo* awalnya muncul dari *webcomic* "*The Perry Bible Fellowship*" yang dibuat oleh Nicholas Gurewitch, yang bahkan kata-kata *weeaboo* ini tidak memiliki arti sama sekali namun memiliki kesan tidak enak didengar. Istilah ini lalu mulai digunakan pada pertengahan tahun 2005, digunakan oleh seorang *moderator* di sebuah situs percakapan orang Barat yaitu situs *4chan*, menggantikan istilah *wapanese* yang telah ada. Menurut Justin Sevakis (2014) di dalam blognya yang ia tulis di Anime News Network, bahwa tidak ada yang salah dengan mencintai kultur dan kebudayaan Jepang, namun seseorang sudah menjadi *weeaboo* ketika mereka menjadi menjengkelkan, bersifat kekanakan, dan tidak peduli dengan kebudayaan yang mereka cintai.

Dari sejarah kemunculan istilah *weeaboo* di atas, dapat diketahui bahwa istilah *weeaboo* awalnya digunakan untuk mengejek orang-orang kulit putih yang mencintai kebudayaan Jepang, namun istilah tersebut kemudian mendapatkan sebuah definisi yang berarti "Seseorang yang bukan merupakan orang Jepang dan sangat mencintai kebudayaan Jepang hingga ia tidak peduli dengan hal lainnya selain kebudayaan Jepang tersebut."

Di Indonesia, penulisan istilah *weeaboo* berubah menjadi "wibu". Penulis hanya dapat berspekulasi bahwa perubahan penulisan ini muncul sebagai bentuk lokalisasi dalam penggunaan istilah tersebut oleh kaum muda Indonesia untuk memudahkan penulisan, atau karena diawali dengan kaum muda Indonesia

mendengar cara bicara istilah *weeaboo* yaitu “wibu” yang kemudian menuliskannya menjadi “wibu”. Tidak ada informasi atau catatan jelas kapan pertama kali istilah *weeaboo* ini pertama kali digunakan di Indonesia.

Penulis hanya bisa berspekulasi penggunaan istilah ini muncul di Indonesia karena adanya komunikasi kaum muda Indonesia dengan kaum muda dari negara lain khususnya negara Barat. Dengan kaum muda negara Barat menggunakan istilah *weeaboo* sebagai lelucon dengan kaum muda Indonesia sehingga membuat kaum muda Indonesia juga mulai menggunakan istilah tersebut sebagai lelucon di dalam komunitasnya sebagai seseorang yang mencintai kebudayaan Jepang. Karena budaya modern Jepang yang cukup kental di mata anak muda dunia adalah *anime*, akhirnya istilah *weeaboo* lebih difokuskan pada orang yang tergila-gila dengan dunia *anime*. Karena istilah ini juga bersifat mengejek atau menghina, istilah ini menjadi dipakai untuk memberi cap kepada orang-orang yang menyukai *anime*. Bahkan di Indonesia, orang yang sebatas menonton *anime* saja sudah dicap sebagai *weeaboo*. Penggunaan istilah *weeaboo* oleh kaum muda Indonesia menyebabkan penyamarataan orang-orang yang hanya sebatas menyukai *anime* dan *manga* juga termasuk kategori *weeaboo*, padahal orang-orang yang hanya sebatas menyukai *anime* dan *manga* belum tentu tergila-gila dengan Jepang beserta kebudayaannya. Inilah yang menyebabkan perubahan penggunaan istilah *weeaboo* di Indonesia.

2.4 Perbedaan Antara Istilah *Weeaboo* dan *Otaku*

Untuk mengetahui lebih dalam mengapa adanya penyalahgunaan terhadap istilah *weeaboo* dan *otaku*, juga perlu mengetahui lebih lanjut apa yang membedakan kedua istilah tersebut. Seperti yang sudah penulis paparkan di atas, dapat diketahui bahwa istilah *otaku* digunakan untuk mendefinisikan orang-orang yang betul-betul mendalami suatu subkultur atau hobi, sedangkan untuk istilah *weeaboo* digunakan untuk mendefinisikan seseorang yang bukan merupakan orang Jepang dan sangat mencintai kebudayaan Jepang hingga ia tidak peduli dengan hal lainnya selain kebudayaan Jepang tersebut. Dari kedua definisi di atas, dapat dilihat bahwa kedua istilah tersebut begitu berbeda, namun hal ini justru melahirkan sebuah pertanyaan, yaitu mengapa kedua istilah tersebut memiliki definisi yang

begitu berbeda, tetapi ada penyalahgunaan pada kedua istilah tersebut? Oleh karena itu, penulis akan membahas bersama perbedaan dari kedua istilah tersebut dalam penelitian ini.

Menurut Nicholas Seignette dalam artikelnya yang berjudul *Otaku Vs Weeb: Difference Between Weeaboo and Otaku* dalam 10differences.org, perbedaan pada *Weeaboo* dan *Otaku* dapat dibagi menjadi lima, yaitu: *Origin* (Asal-usul), *Demographics* (Demografi), *Obsessions* (Obsesi), *Typical Characteristics* (Karakteristik Khas), dan *Subtexts* (Subteks).

Tabel 2. Tabel Perbedaan *Otaku* dan *Weeaboo* menurut Nicholas Seignette

Bagian	<i>Otaku</i>	<i>Weeaboo</i>
<i>Origin</i> (Asal-usul)	Berasal dari Jepang.	Diciptakan dari <i>The Perry Bible Webcomic</i> .
<i>Demographics</i> (Demografi)	Kutu buku atau <i>geek</i> Jepang di Jepang; fanatik <i>anime</i> atau <i>manga</i> di Barat.	Orang non-Jepang yang terobsesi dengan media Jepang.
<i>Obsessions</i> (Obsesi)	Umumnya <i>anime</i> atau <i>manga</i> , tetapi bisa merujuk ke banyak hobi lainnya.	Juga anime atau manga, dan biasanya aspek lain dari budaya Jepang
<i>Typical Characteristics</i> (Karakteristik Khas)	Introvert, keterampilan sosial yang buruk dan kebersihan yang buruk, selalu berdiam diri di rumah.	Biasanya menjengkelkan dan tidak dewasa ketika mendiskusikan hobi mereka. Bisa tidak higienis atau memiliki fashion eksentrik.
<i>Subtexts</i> (Subteks)	Istilah ini biasanya menghina di Jepang, namun bersifat netral di tempat lain.	Istilah ini umumnya menghina di luar kelompok atau sirkel teman dekat.

Dari tabel di atas, terdapat kemiripan diantara kedua istilah tersebut. Bagian yang perlu diperhatikan adalah *Demographics*, *Obsessions* dan *Typical Characteristics*. Pada *demographics*, *otaku* lebih merujuk kepada kutu buku atau *geek* di Jepang atau

orang-orang Barat yang fanatik dengan *anime* atau *manga*, sedangkan *weeaboo* merujuk kepada orang-orang non-Jepang yang terobsesi dengan media Jepang, termasuk juga *anime* dan *manga*. Karena adanya kemiripan pada bagian ini, mengakibatkan kepada adanya kesalahan penggunaan pada kedua istilah tersebut. Pada bagian *obsession*, perbedaan kedua istilah ini lebih jelas terlihat. *Otaku* terobsesi umumnya pada *anime* atau *manga*, tetapi bisa merujuk ke banyak hobi lainnya, sedangkan obsesi *weeaboo* lebih merujuk kepada berbagai macam aspek yang berhubungan dengan budaya Jepang. Jadi *otaku* tidak terikat dengan budaya Jepang, sedangkan *weeaboo* terikat erat dengan budaya Jepang. Adanya kemiripan dalam *typical characteristics* pada *otaku* dan *weeaboo* juga mempengaruhi penyalahgunaan terhadap kedua istilah ini. Poin yang perlu diperhatikan adalah kebersihan/higienis yang buruk, namun dari poin lainnya dalam *typical characteristics* dapat kita lihat bahwa *otaku* dan *weeaboo* merupakan dua hal yang berbeda. *Otaku* dalam hal ini lebih bersifat *introvert* atau tertutup sedangkan *weeaboo* lebih bersifat kekanak-kanakan ketika membahas hal yang mereka sukai.

Adanya kemiripan pada bagian *demographics* dan *typical characteristics* menyebabkan perbedaan istilah *otaku* dan *weeaboo* menjadi samar-samar. Kaum muda Indonesia yang dahulunya mengecap atau memanggil diri mereka dan/atau sesama pecinta *anime* dan *manga* sebagai *otaku* sebelum mengenal istilah *weeaboo*, pada akhirnya berubah menjadi *weeaboo* dalam memanggil para pecinta *anime* dan *manga*. Dari lima perbedaan ini dapat kita simpulkan juga, bahwa seorang *otaku* belum tentu seorang *weeaboo*, namun seorang *weeaboo* biasanya sudah pasti seorang *otaku*.