

**TOKOH OTAKU DALAM ANIME GENSHIKEN SEBAGAI  
CERMINAN KOMUNITAS OTAKU DI JEPANG**

**Skripsi Sarjana ini Diajukan Sebagai  
Salah Satu Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana**



**Nama : Anindita Ramadhany**

**Nim : 04110068**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA JEPANG  
FAKULTAS SASTRA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2008**

**Halaman Persetujuan Pembimbing**

**Skripsi Sarjana Yang Berjudul :**

**TOKOH OTAKU DALAM ANIME GENSHIKEN SEBAGAI  
CERMINAN KOMUNITAS OTAKU DI JEPANG**

**Oleh:**

**Anindita Ramadhany**

**NIM : 04110068**

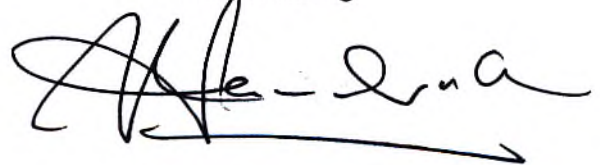
**Disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian skripsi sarjana oleh :**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Jepang**

**(Syamsul Bahri, SS)**

**Pembimbing**



**(Sandra Herlina, MA)**

## Halaman Pengesahan

Skripsi Sarjana Yang Berjudul

### TOKOH OTAKU DALAM ANIME GENSHIKEN SEBAGAI CERMINAN KOMUNITAS OTAKU DI JEPANG

Oleh:

Anindita Ramadhany

NIM : 04110068

Telah disetujui dan diterima dengan baik (lulus) pada tanggal 18 Juli 2008

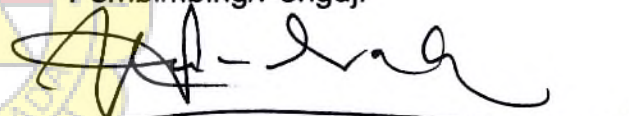
Di hadapan panitia ujian skripsi sarjana Fakultas Sastra.

Ketua Panitia



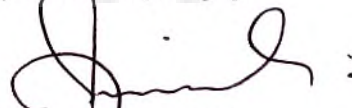
(Syamsul Bahri, SS)

Pembimbing/Penguji



(Sandra Herlina, MA)


pembaca/penguji



(Tia Martia, M.Si)

Disahkan Oleh :

Ketua Jurusan



(Syamsul Bahri, SS)



Dekan Fakultas Sastra

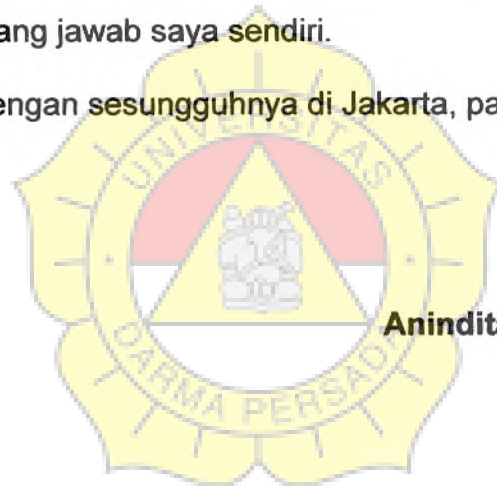
(Dra. Hj. Albertine. S. Minderop, MA)

Skripsi Sarjana yang Berjudul:

**TOKOH OTAKU DALAM ANIME GENSHIKEN SEBAGAI CERMINAN  
KOMUNITAS OTAKU DI JEPANG**

Merupakan Karya Ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Sandra Herlina, MA dan Tia Martia, M. Si, tidak merupakan jiplakan atau skripsi Sarjana atau karya orang lain, sebagian atau seluruhnya, dan isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta, pada tanggal



**Anindita Ramadhany**

アニンデイタ・ラマダニ。日本におけるお宅の集会の現実としてげんしけんのアニメの中にお宅の人物である。2008、ジャカルタ、ダルマプルサダ大学の文学と言語の学部。

この卒業論文の題名は「日本におけるお宅の集会の現実としてげんしけんのアニメの中にお宅の人物である」と言います。この論文の背景はお宅を芝居によって日本の社会の徴候が手に入れます。お宅は呼び出しのビデオゲームと漫画とアニメの大好きな人々のために、そしてその趣味をするためにお宅は社会から引くほうが好きです。この論文の問題点としてはどうしてお宅は反対の眺めですか、そして社会の地位にどのようにするなのか。この研究の取得の結論から慰めることのアニメと漫画の形と急速なテクノロジーの進歩だからお宅が現れます。また、この研究の利得としては社会と自分のお宅に対する反対の影響を理解できるようと即ちお宅の態度も分かるできるようになりました。



## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan sedalam-dalamnya kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi syarat untuk mencapai jenjang Sarjana (S1) pada program Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangannya. Oleh sebab itu penulis selalu mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk lebih baik lagi.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih yang tulus atas bimbingan, petunjuk dan saran dalam penyelesaian skripsi ini kepada:

1. Ibu Sandra Herlina selaku dosen pembimbing yang bersedia membantu dan membimbing penulisan skripsi ini sehingga selesai tepat, juga saran-sarannya yang begitu bermanfaat.
2. Ibu Tia Martia, M. Si selaku dosen pembimbing II sekaligus pembaca dan penguji yang bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing saya.
3. Bapak Syamsul Bahri, SS selaku ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

4. Ibu Dr. Hj. Albertine S. M, M.A sebagai Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
5. Ibu Andi Irma Sanjani sebagai Pembimbing Akademis.
6. Staf Perpustakaan Universitas Darma Persada yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan riset dengan koleksi buku-bukunya.
7. Bapak dan Ibu saya di rumah yang sudah bersedia membantu saya menerjemahkan bahasa inggris, juga biaya macam-macam yang sangat dibutuhkan bagi tersusunnya skripsi ini. Hatur nuwun.
8. Bibing dan Aci yang sudah “berbaik hati” membantu mengumpulkan data dari internet juga telah memberikan pikiran-pikirannya, tunggu aja makan-makannya.
9. Teman-teman kelas D, khususnya Ingrid, Devi, dan Dian yang sudah stress, pusing, puyeng bersama dan saling memberi dukungan. Juga untuk teman kelas D lainnya yang juga sudah berusaha menyusun skripsinya masing-masing, makasih untuk dukungan dan bantuannya, kita pergi ke Jogja!!!

Akhir kata Penulis ucapkan semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan dan semoga skripsi Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Jakarta, 8 Juli 2008

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan.....	i
Halaman Persetujuan Pembimbing.....	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstraksi.....	vi
Daftar Isi.....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	8
1.3 Tujuan Penulisan.....	8
1.4 Landasan Teori.....	9
1.5 Ruang Lingkup.....	13
1.6 Sistematika Penelitian.....	13
1.7 Manfaat Penelitian.....	14
1.8 Hipotesa.....	14
1.9 Sistematika Penulisan.....	15
<b>BAB II SEJARAH DAN PERKEMBANGAN OTAKU</b>	
2.1 Sejarah Munculnya Otaku.....	17
2.1.1 Penggolongan Jenis Otaku.....	22



2.1.2 Generasi Otaku di Jepang.....	26
2.2 Anime Genshiken.....	27
2.2.1 Karakter Dalam Anime Genshiken.....	29
<b>BAB III MELIHAT SISI KEHIDUPAN OTAKU MELALUI</b>	
<b>ANIME GENSHIKEN</b>	
3.1 Hal-hal yang Disukai para Tokoh Anime Genshiken.....	32
3.1.1 Membuat, Membaca dan Membeli Doujinshi.....	32
3.1.2 Menghadiri Comic Market.....	35
3.1.3 Bishoujo Game.....	38
3.1.4 “Otaku Town” Akihabara.....	39
3.1.5 Cosplay.....	42
3.1.6 Menggemari Tokoh Lolicon dan Moe.....	44
3.2 Berbagai Macam Pengaruh Otaku Terhadap Masyarakat dan Pelaku Otaku Sendiri.....	49
3.2.1 Pengaruh Otaku Terhadap Masyarakat.....	49
3.2.2 Pengaruh Terhadap Diri Otaku Sendiri.....	53
<b>BAB IV KESIMPULAN.....</b>	<b>58</b>
Daftar Pustaka.....	60
Glosari.....	62
Lampiran.....	65

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang adalah satu-satunya negara maju dari benua Asia dan mampu bersaing dengan negara-negara di barat. Hal ini patut dicontohkan oleh negara-negara di Timur, tak terkecuali oleh Indonesia. Jepang juga merupakan salah satu negara yang berkembang dalam dunia media dan sarana hiburan yang ditunjang pesatnya perkembangan teknologi.

Diantara kebudayaan dan dalam dunia hiburan yang ada sekarang dan paling dikenal yang telah menjadi ikon Jepang, adalah anime, manga dan video game. *Manga* adalah komik Jepang yang berasal dari kebudayaan barat. Bacaan *manga* merupakan sebuah hiburan yang sangat digandrungi oleh orang Jepang. Banyak keunggulan yang dimiliki *manga* sehingga *manga* menjadi istimewa dalam kehidupan mereka.<sup>1</sup>

*Manga* di Jepang sangat populer dan sejumlah besar majalah *manga* mingguan diterbitkan untuk pembaca, seperti *Weekly Shounen Jump*, *Shounen Sundays*, *Ribon Comics*, *Petit Comics* dan lain lain. Adapula majalah *manga* bulanan seperti *Hana To Yume*, *Lala*, *Nakayoshi*,

---

<sup>1</sup> [www.animeinfo.org/odiction2.html](http://www.animeinfo.org/odiction2.html)

*Shounen Magazine*, *Shounen Ace*, dan lain-lain. Tidak hanya majalah *manga* mingguan dan bulanan, majalah dwi mingguanpun banyak diedarkan. Majalah *manga* yang terkenal sejak tahun 1983 hingga saat ini adalah *Weekly Shounen Jump* yang tiap tahunnya terjual sekitar dua juta lembar kopi.<sup>2</sup>

Untuk tayangan *anime* di Jepang, hampir setiap hari ditayangkan di televisi, dari pagi hingga tengah malam. Pada tayangan tengah malam lebih ditujukan bagi pemirsa berusia dewasa. *Anime* adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi atau kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* kemudian kata tersebut disingkat menjadi *anime*. Banyak pula *game* yang bermunculan yang jalan permainannya banyak mengambil dari berbagai judul *manga* dan *anime* sehingga penggemar juga bisa menikmati perkembangan cerita *anime* dan *manga* lewat *video game*.

Masyarakat yang lahir sekitar tahun 1960-an dan melewati masa remajanya dengan menikmati program-program televisi dan film-film kartun yang mulai merebak pada tahun 1970-an, sehingga mereka disebut sebagai generasi televisi atau generasi film kartun. Kemudian perkembangan teknologi pada dekade selanjutnya yaitu sekitar tahun

---

<sup>2</sup> *Anime From Akira To Princess Mononoke*. Napier, Susan J.2001. PALGRAVE. New York



1985, para pengusaha teknologi mengalihkan kaum muda pada kecanggihan teknologi dalam komputer, sehingga mereka disebut sebagai generasi komputer. Permainan-permainan dalam komputer, nitendo dan masih banyak lagi menjadi alternatif kaum muda untuk mengisi waktu luang, yang terus berubah sejalan dengan perkembangan zaman.<sup>3</sup>

Dengan maraknya *anime*, *manga* dan *game* di Jepang maka akan timbul pengaruh-pengaruh dalam berbagai hal. Pengaruh-pengaruh yang muncul ada yang baik dan ada yang buruk. Pada awalnya *anime*, *manga* dan *video game* hanya dijadikan sebagai alat pemuas hobi atau sebagai pelarian pelepas penat, kemudian merebak menjadi semacam obsesi bahkan semakin berlebihan sehingga menjadi ketagihan untuk menonton dan membaca, menjadi malas belajar dan suka berkhayal. Sebutan untuk orang-orang yang fanatik dengan *anime*, *manga* dan *video game* ini adalah *otaku*. (お宅)

Sebelum istilah *otaku* menjadi begitu populer di Jepang sudah ada orang yang disebut maniak karena hanya menekuni sesuatu dan tidak mempunyai minat pada kehidupan sehari-hari yang biasa dilakukan orang. Nyaris semua orang yang menyandang nama ini adalah laki-laki. Mereka tidak terikat pada suatu organisasi tertentu dan mereka kehilangan

---

<sup>3</sup> The Encyclopedia of Japanese Pop Culture. Schilling, mark. 1997. Weatherhill



interaksi dengan masyarakat sekitar. Biasanya mereka hanya mau bergaul di kalangan mereka sendiri.

Pada awalnya sebelum *otaku* mulai identik dengan penggemar berat *anime* dan *manga*, setiap *otaku* mendatangi setiap acara dan konser yang berhubungan dengan penyanyi gadis remaja yang belum terkenal. Mereka mendukungnya dan mengambil banyak foto atau gambar dari penyanyi tersebut dan terus menerus mengoleksi barang-barang yang berhubungan dengannya, tapi semua itu berhenti ketika penyanyi tersebut sudah menjadi terkenal<sup>4</sup>.

*Otaku* lainnya sudah mulai memasuki tahap "orang aneh". Mereka mempelajari apapun yang mereka mampu tentang hal-hal yang tidak umum dan hampir menjadi seseorang dengan sebutan "kamus berjalan" tentang hal yang tidak umum tersebut. Singkatnya, *otaku* memiliki ambisi pada suatu subyek yang tidak umum, dimana orang tidak terlalu peduli pada hal tersebut. Walaupun ada orang yang tidak senang dianggap *otaku*, ada juga orang-orang tertentu yang dengan bangga menyebut dirinya sebagai *otaku*.

Kata *otaku* berasal dari bahasa Jepang, yaitu *o* (お/penanda hormat pada bahasa Jepang) + *taku* (宅/rumah). Pada sekitar tahun 1980-an, kata ini digunakan sebagai kata ganti orang kedua (kemungkinan

---

<sup>4</sup> Japanese Culture. Takeji, Naoki. 2001. Japan. Ask Co.,Ltd

sama dengan kau, kamu, atau anda) di kalangan orang-orang yang memiliki hobi fotografi, karena mereka memiliki kesan tidak memiliki kemampuan untuk bersosialisasi, tertutup dan terobsesi terhadap hobinya, kata *otaku* jadi memiliki konotasi negatif tersebut dan pada akhirnya digunakan untuk menunjuk pada semua orang yang tertutup dan larut dalam kegiatan yang digemarinya.<sup>5</sup>

Di Jepang, istilah *otaku* sering digunakan di luar konteks penggemar *anime* atau *manga* untuk menggantikan istilah maniak. Selain *anime otaku* yang kadang menonton *anime* terus menerus tanpa istirahat dan *manga otaku*, pada kebudayaan Jepang terdapat beberapa variasi yang lain, misalnya istilah *Game-otaku* (ゲームお宅), *Gundam-otaku* (ガンダムお宅), *Gunji-otaku* (軍事お宅), *Pasokon-otaku* (パソコンお宅), *Tetsudoo-otaku* (鉄道お宅), *ryori-otaku* (料理お宅), *Morning Musume-otaku* (モーニング娘お宅), *Jani-otaku* (ジャニお宅), *ongaku no otaku* (音楽のお宅) dan lain-lain.<sup>6</sup>

Terdapat *otaku* dengan jumlah signifikan di Jepang, sehingga dengan sendirinya berdiri banyak toko untuk memenuhi kebutuhan dari para *otaku* tersebut. Tempat yang paling terkenal adalah Akihabara, di mana banyak terdapat toko-toko yang berhubungan dengan *anime*,

---

<sup>5</sup> [www.the-politic-of-otaku.com](http://www.the-politic-of-otaku.com)

<sup>6</sup> *ibid*



*manga, cosplay, bishojo game* (美少女ゲーム) dan lain sebagainya. Bahkan ungkapan *Akiba-kei* (akiba adalah kependekan dari Akihabara) pun diperuntukkan bagi *otaku*.

Dalam pandangan negatif, istilah *otaku* banyak digunakan orang sebagai sebutan bagi “laki-laki dengan kebiasaan aneh dan tidak dimengerti oleh masyarakat umum”, yang terus tinggal didalam rumah, tidak memiliki pekerjaan dan hanya memiliki sedikit kontak sosial selain dengan teman sesama *otaku*-nya, tapi juga tertuju pada orang aneh tanpa memandang orang tersebut menekuni suatu hobi atau tidak. Para *otaku* tersebut umumnya tidak memperhatikan penampilan mereka, jarang bersosialisasi dalam dunia nyata dan lebih banyak mengurung diri di dalam kamar untuk melakukan hobi mereka seharian. Walaupun begitu, selain laki-laki, terdapat juga *otaku* wanita. Selera *otaku* laki-laki berbeda dengan *otaku* wanita. Kisah-kisah yang mengambil tema *boys love*, dinamakan *yaoi*, diperuntukkan bagi para *otaku* wanita tersebut.<sup>7</sup>

Walaupun mereka tidak suka bersosialisasi dalam dunia nyata, para *otaku* biasanya mengikuti perkembangan dunia luar dengan sesama *otaku* lewat browsing internet. Berhubung istilah *otaku* sering digunakan dalam konteks yang menyinggung perasaan, penggunaan istilah *otaku* sering dikritik sebagai praduga atau perlakuan diskriminasi terhadap

---

<sup>7</sup> [www.the politic of otaku.com](http://www.the politic of otaku.com)

seseorang. Bahkan, muncul juga kata seperti *kimoota* (*otaku* yang menjijikkan), *debuota* (*otaku* gemuk, dari stereotip *otaku* yang umumnya berbadan gemuk) dan sebagainya. Karena istilah *otaku* memiliki citra negatif di kalangan masyarakat Jepang, tak jarang mereka akan menyeringai begitu mendengar kata *otaku*.<sup>8</sup>

Begitu berkembangnya komunitas *otaku*, membuat studio animasi dan para *mangaka* mencoba mengangkat kisah kehidupan *otaku* dalam *anime* maupun *manga*, antara lain *anime Comic Party*, *NHK Ni Youkoso*, *Genshiken*, dan lain-lain. Selain dituangkan dalam *anime*, kehidupan seorang *otaku* juga dituangkan dalam drama *Densha Otoko*, kemudian pada tahun 2006 dibuat pula drama bertemakan *otaku* berjudul *Akihabara@DEEP*.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis ingin melihat sisi kehidupan *otaku* melalui *anime Genshiken* (げんしけん), karena di dalam *anime* ini nyaris semua tokohnya adalah seorang *otaku*, yang keberadaannya benar-benar bisa ditemukan pada setiap seorang *otaku* di Jepang. Aktivitas *otaku* sehari-hari yang hanya menonton *anime*, membaca *manga*, membuat atau membaca *doujinshi* bermain *video game*, atau mengikuti kegiatan *cosplay* (*costum player*).

---

<sup>8</sup> *ibid*