

# BAB I

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin maju, membuat budaya-budaya baru yang terlahir dari perkembangan teknologi, salah-satunya ialah *Pop culture*. Budaya *Pop culture* ini merupakan budaya yang berbeda dengan budaya lainnya yang dimana perkembangan teknologi menjadi salah satu acuan dari munculnya budaya tersebut. Budaya *Pop culture* ini ada di berbagai macam negara, contohnya seperti *Comic* yang dimiliki oleh Amerika, dan *Manga* yang dimiliki oleh Jepang. Pada buku *Handbook of Japanese Popular Culture*, Hidetoshi Kato menjelaskan bahwa budaya Populer Jepang lebih sering disebut sebagai *Taishuu Bunka* atau *Minshuu Bunka* yang dimana memiliki arti budaya massa atau budaya rakyat.

*Popular culture involves a gamut of objects, practices, meanings, and cultural contexts usually produced and consumed by mass audiences around the world* (Klaus Dodds, Lisa Funnell. 2020)

Budaya populer melibatkan keseluruhan objek, praktik, makna, dan konteks budaya yang biasanya diproduksi dan dikonsumsi oleh khalayak massal di seluruh dunia (Klaus Dodds, Lisa Funnell. 2020)

Menurut kutipan yang ada di atas *Pop Culture* atau Budaya Pop ini merupakan budaya yang dapat dinikmati oleh masyarakat dunia, bukan hanya dapat dinikmati namun kita pun dapat memproduksi budaya populer ini. *Pop culture* tidak hanya dari karya tulis melainkan memiliki berbagai macam platform seperti game, animasi, lagu dan film. Salah satu *Pop culture* yang terkenal di dunia sekarang ialah *pop culture* dari Jepang. Jepang memiliki *Pop culture* yang sudah mendunia, salah satu contohnya ialah *J-pop*, *Game*, *Manga* dan *Anime*. *Pop culture* ini melahirkan sebuah fenomena dimana, terdapat beberapa orang yang sangat tergila-gila akan sesuatu hal. Fenomena ini disebut sebagai *Otaku*.

Jepang memiliki fenomena yang disebut *Otaku*, Kata *Otaku* ini berasal dari kalimat お宅 yang berarti rumah atau keluarga orang lain. Namun Kata ini sering digunakan sebagai kata metafora untuk kamu atau dirimu. Dalam bahasa Jepang modern, *Otaku ini* merupakan Istilah untuk menyebut seseorang yang menekuni hobinya. Kata ini mirip dengan kata *Geek* dan *Nerd* dalam bahasa Inggris. Orang awam selalu menyangkut-pautkan *Otaku* dengan orang-orang yang suka dengan *Anime* dan hal-hal yang berbau Jepang,

Menurut website Sotheby's, *Otaku* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan laki-laki atau perempuan yang secara obsesif mengkonsumsi dan mengoleksi *manga*, *Anime*, *game*, idola perempuan, figur model, dan barang dagangan lainnya yang terkait dengan bentuk-bentuk budaya visual populer ini. Melihat dari pernyataan yang ada di atas *Otaku* secara keseluruhan tidak hanya disebutkan untuk orang yang suka dengan *Anime* Jepang, melainkan orang yang sangat suka akan sesuatu, yang berbentuk budaya visual populer

Di dunia ini terdapat berbagai macam jenis *Otaku*. Ada *Otaku Kereta*, *Otaku Game*, *Otaku Figure*, *Otaku Cosplay*, *Otaku Militer* dan *Otaku Anime*. *Otaku Anime* merupakan orang-orang yang menekuni hobi menonton *Anime* maupun membaca manga. *Otaku Anime* ini merupakan *Otaku* yang paling Populer dari *Otaku* lainnya. *Otaku Anime* memiliki Fansbase yang tidak hanya ada di Jepang melainkan di seluruh dunia. Hal ini membuat Tingkat kepopuleran dari *Otaku Anime* sangat tinggi dibandingkan dengan *Otaku* lainnya. *Otaku* juga sering dikaitkan dengan distrik Akihabara di Jepang. Akihabara merupakan tempat berkumpulnya berbagai macam budaya-budaya *pop culture* dari *Anime*, *manga*, *video game* hingga *cosplay*. Hal ini membuat distrik Akihabara menjadi sebuah tempat suci bagi kalangan *Otaku* di Jepang maupun di dunia.

*Anime* merupakan animasi khas buatan Jepang yang memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan Animasi yang ada di Barat. Struktur cerita yang sedikit kompleks hingga penggambaran khas Jepang yang membuat *Anime* ini dinikmati oleh orang-orang di seluruh dunia. *Anime* biasanya diadaptasi dari cerita

*Manga, Light novel* hingga *game*. meskipun begitu terdapat juga *Anime* original yang dimana tidak mengadaptasi dari platform manapun. *Anime* ini tidak hanya di nikmati oleh anak-anak kecil saja, melainkan orang dewasa pun menikmati *Anime* jepang.

Orang-orang yang menonton *Anime* tidak dapat langsung diklarifikasikan sebagai *Otaku Anime* dikarenakan arti dari *otaku* sendiri yang merupakan orang yang menekuni hobinya ini membuat orang yang hanya menonton sekali, dua kali *Anime* tidak bisa disebut sebagai *Otaku Anime*. Orang-orang yang menyebut diri mereka *Otaku Anime* merupakan orang-orang yang sudah mengeluarkan uang berjuta-juta hanya untuk membeli *merchandise* dari *Anime* yang di sukainya, tidak hanya itu para *Otaku Anime* pun menikmati *Anime* ini hingga terbawa pada kehidupan nyatanya. Hal ini membuat *Otaku Anime* menjadi masalah yang serius di masyarakat jepang sana.

*Otaku Anime* ini sudah menjadi fenomena yang terjadi di kalangan masyarakat Jepang. Para *Otaku Anime* di Jepang sering di panggil sebagai orang buangan di dalam masyarakat sosial di Jepang. Hal ini terjadi dikarenakan kejiwaan seseorang *Otaku Anime* yang biasa nya agak sedikit terganggu dan tidak bisa bersosialisasi dengan benar terhadap masyarakat Jepang biasa. Masalah kejiwaan ini sekarang sering di sebut sebagai *Nolife* di masyarakat biasa. *Nolife* ini merupakan kata penyebutan bagi para *Otaku Anime* yang tidak bisa bersosialisasi, tidak memiliki pekerjaan hingga tidak memiliki hobi lain selain apa yang di senangi nya tersebut.

*Otaku* semakin memiliki makna negatif di mata masyarakat setelah kejadian kasus Miyazaki pada tahun 1988. Kasus ini ialah kasus penculikkan dan pemerkosaan terhadap empat anak perempuan di Jepang. Adanya kasus ini membuat banyaknya media di jepang mestigmakan *Otaku* sebagai orang-orang introvert yang menutup diri dengan dunia luar. Munculnya stigma itu membuat beberapa orang beranggapan bahwa semua *Otaku* itu adalah sosiopat seperti Miyazaki (Azuma, 2009: 4). Berdasarkan kutipan ini penulis ingin memperlihatkan beberapa fenomena masyarakat yang terjadi di Jepang salah satunya ialah

Hikkikomori. Fenomena ini membawa dampak yang besar terhadap kehidupan bermasyarakat Jepang. Fenomena *Otaku* ini sering berkaitan dengan fenomena *Hikkikomori* dan juga *Neet. Anime* ini membuat para *Otaku Anime* ini dapat meninggalkan semua hal yang dimilikinya termasuk pekerjaan hingga kewajiban belajar pun di tinggalkan, bukan hanya itu mereka pun dapat tidak keluar dari kamar hingga bertahun-tahun lamanya hanya untuk menekuni hobinya tersebut. Fenomena ini membuat dampak buruk terhadap masyarakat Jepang

Berkembang nya *Otaku Anime* ini tidak hanya membawa dampak buruk terhadap negara Jepang, melainkan dampak baik pun dapat di rasakan oleh negara Jepang itu sendiri. Fenomena *Otaku Anime* ini menjadi salah satu *Soft Power* yang dimiliki jepang untuk memperkenalkan budaya mereka, salah satu contohnya ialah pada tahun 2007 Menteri luar negeri Taro Aso menyelenggarakan *International manga awards*. Peserta dari kompetisi ini tidak hanya dari jepang melainkan dari berbagai manca Negara. Hal ini membuat Budaya jepang semakin di kenal di dunia tidak hanya di Jepang itu sendiri.

Perkembangan teknologi yang semakin maju ini membuat *Anime* dapat di tonton di mana saja. Hal ini membuat *Anime* ini semakin di kenal oleh seluruh orang di dunia ini. Akses menonton *Anime* yang menjadi lebih mudah membuat *Otaku Anime* mulai bermunculan di seluruh dunia. Salah satu yang menjadi tempat terbesar muncul nya *Otaku Anime* ini ialah Amerika Serikat. Banyaknya *Otaku Anime* yang muncul di Amerika membuat *Pop Culture* Amerika memiliki pesaing yang berat. Hal ini dapat di lihat dari jumlah penjualan manga di Amerika yang terjadi di tahun 2021. Dalam situs NPD BookScans tercatat sudah 24,4 juta unit *manga* telah terjual di Amerika serikat. Penjualan *Manga* yang semakin meningkat itu membuat Komik Amerika menjadi semakin tersingkirkan dan membuat para *Creator* dari Komik-Komik tersebut berkurang.

Pada akhir tahun 90an hingga awal tahun 2000an, *Anime* dapat di tonton oleh masyarakat Indonesia. Kala itu banyak stasiun tv di Indonesia menayangkan berbagai macam *Anime*, dari Doraemon, Naruto, One piece, hingga ninja hattori.

Oleh karena itu orang-orang yang lahir pada tahun-tahun tersebut tidak akan merasa asing dengan *Anime*. Fenomena *Otaku*, terutama *Otaku Anime*, pada awal masuknya *Anime* ke Indonesia, Fenomena ini tidak ada. Namun lambat laun fenomena ini semakin membesar. Pada kala itu masyarakat Indonesia hanya mengenali *Anime* sebagai tontonan anak kecil biasa, namun di karenakan sekarang *Anime* sudah semakin banyak dan berkembang pesat di Indonesia.

*Anime* di Indonesia semakin menyebar, dulu yang hanya muncul di layar tv Indonesia sekarang sudah merambah ke layar lebar atau bioskop-bioskop di Indonesia. Contohnya ialah *Anime* movie *Kimetsu no Yaiba Infinite Train* yang di tayangkan pada 6 Januari 2021 lalu. Menurut CGV Cinemas Indonesia *Kimetsu no Yaiba Infinite train* ini menjadi film berpenghasilan tertinggi pada minggu pertama di Indonesia. Dapat di lihat dari sini bahwa *Anime* semakin diterima di kalangan masyarakat biasa dan hal ini juga membuat fenomena *Otaku Anime* ini muncul di kalangan masyarakat Indonesia, Terutama di kota Jakarta.

Jakarta merupakan salah satu kota di Indonesia yang terkena dampak terbesar dari fenomena *Otaku Anime* ini. Salah satu contohnya ialah semakin banyak nya festival-festival *Anime* dan juga toko-toko yang menjual merchandise *Anime* di Jakarta. Festival-festival yang dimaksud disini bukan hanya festival-festival besar, melainkan Festival *Anime* yang diselenggarakan di sekolah-sekolah sma dan smp. Festival *Anime* ini mengambil tema festivsl budaya, seperti sekolah-sekolah di jepang sana. Festival-Festival *Anime* yang besar pun sering di adakan di kota Jakarta, salah satu contohnya ialah *Comic Frontier (Comifuro)*.

Festival *Comifuro* ini mirip dengan festival yang ada di jepang yaitu *Comic Market* atau yang biasa di sebut *Comiket*. Dengan adanya festival-festival seperti ini tentu saja membawa berbagai dampak kedalam masyarakat jakarta. Salah satu contohnya ialah dapat membuat lapangan pekerjaan baru di Jakarta. Namun dengan banyaknya festival *Anime* di Jakarta membuat para kalangan muda hanya ingin pergi ke festival-festival tersebut dan melupakan tempat-tempat budaya dan bersejarah kota Jakarta. Hal ini menjadi salah satu dampak negatif dari fenomena

*Otaku Anime* di Jakarta. Hal ini menjadi sebuah bukti bahwa *Otaku Anime* membawa berbagai dampak terhadap masyarakat kota Jakarta.

Berbagai macam dampak dan perkembangan yang pesat dapat kita lihat di kota Jakarta ini dengan banyaknya festival-festival *Anime*, dan film-film *Anime* yang di tayangkan di layar lebar Indonesia ini membuat Penulis tertarik untuk mengangkat Judul “Berkembangnya Fenomena *Otaku Anime* Dalam Masyarakat Otaku di Kota Jakarta”

## 1.2 Penelitian yang relevan

Penelitian tentang budaya modern atau yang biasa disebut dengan *Pop Culture* ini sudah pernah di teliti para penelti terdahulu. Penelitian-penelitian ini memiliki tema yang mirip namun dengan permasalahan dan teori-teori yang berbeda.

1. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Clara Novera (2018) berjudul “Pengaruh Budaya Populer Manga dan Anime Jepang Terhadap Apresiasi Masyarakat Muda Indonesia ” pada penelitian ini Clara Novera membahas tentang budaya *Pop Culture* Jepang yaitu Anime dan Manga telah menjadi Soft Power yang di miliki oleh negara Jepang.

Dalam hasil penelitiannya Clara Novera menjelaskan bahwa budaya populer Anime dan Manga menjadi salah satu soft power jepang untuk melakukan diplomacy dan juga penyebaran Anime dan manga itu sendiri di Indonesia sangat besar. Persamaan yang ada di penelitian ini dengan penelitian yang penulis sedang tulis ialah pada bagian penyebaran dari Anime itu sendiri di Indonesia Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang penulis tulis ada di bagian Anime digunakan menjadi Soft Diplomacy dan National Branding oleh jepang untuk berhubungan dengan negara luar, salah satunya ialah Indonesia.

2. Penelitian kedua ialah penelitian yang dilakukan oleh Prista Ardi Nugroho (2017) berjudul “Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta)” Pada penelitian ini Prista Ardi Nugroho Membahas tentang Anime yang Merupakan Budaya Populer dari Jepang yang di terima oleh Masyarakat



Indonesia. Hasil yang di dapatkan penulis dalam penelitiannya adalah Terdapat faktor-faktor yang membuat anime menjadi budaya populer di zaman sekarang ini.. Persamaan yang dimiliki penelitian di atas dengan penelitian yang sedang ditulis penulis ialah pada bagian Penyebaran *Anime* Jepang yang terjadi di Indonesia. Perbedaannya ialah pada bagian dimana anime yang menjadi topik utama dari penelitian yang Prista Ardi Nugroho tulis.

3. Penelitian Ketiga ialah penelitian yang dilakukan oleh Stevanus Julianto (2022) yang berjudul “Pengaruh Globalisasi Terhadap Penyalahgunaan Istilah *Weaboo* Dan *Otaku* Bagi Kaum Muda Indonesia Di Jawa Dan Bali“ Pada penelitian yang dilakukan oleh Stevanus Julianto ini memperlihatkan bagaimana Globalisasi menjadi poin penting terhadap munculnya *Otaku* dan juga bagaimana Istilah *Otaku* dan *weaboo* di salah gunakan menjadi istilah yang negatif. Hasil yang di dapatkan penulis dalam penelitiannya adalah Faktor Internet dan tingkah laku dari kaum muda yang mencintai budaya Jepang sangat mempengaruhi penyalahgunaan Istilah *Weaboo* dan *Otaku* . Faktor internet yang membuat orang-orang semakin memahami apa itu istilah *Weaboo* dan *Otaku* lalu tingkah laku kaum muda yang membuat stigma *Otaku* menjadi buruk seperti halnya dengan istilah *Weaboo*. Persamaan yang ada di dalam penelitian Stevanus Julianto ini dengan penelitian yang penulis tulis ialah pada bagian Globalisasi yang menjadi faktor munculnya Istilah *Otaku*. Perbedaannya ialah pada bagian dimana istilah *Otaku* dan *weaboo* ini di salah gunakan oleh orang-orang.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan yang pesat terhadap *Otaku Anime* di Jakarta
2. Semakin banyaknya masyarakat Jakarta yang menyukai *Anime*
3. Fenomena dari berkembangnya *Otaku Anime* di Jakarta
4. *Otaku* menjadi Fenomena di kota Jakarta

#### **1.4 Pembatasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas penulis menulis Fenomena berkembangnya *Otaku Anime* Dalam Masyarakat Otaku di Kota Jakarta, maka penulis membatasi permasalahan sampai pada tingkat kota Jakarta

#### **1.5 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah *Otaku Anime* di Jepang?
2. Bagaimana perkembangan *Otaku Anime* sejak munculnya di Jepang?
3. Bagaimana masuknya *Otaku Anime* ke ibu kota Jakarta?
4. Apa yang menyebabkan *Otaku Anime* Menjadi Fenomena di kota Jakarta?

#### **1.6 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka penulis melakukan penelitian dengan tujuan untuk:

1. Dapat memahami sejarah dan asal usul *Otaku*
2. Dapat memahami Seberapa Besar Perkembangan *Otaku* di dunia
3. Dapat memahami bagaimana *Otaku* bisa masuk ke kota Jakarta
4. Dapat memahami apa yang menjadi sebab *Otaku* menjadi fenomena di Jakarta

#### **1.7 Landasan Teori**

##### **1.7.1 Pop Culture**

Budaya pop atau Pop culture di gemari oleh seluruh masyarakat hal ini dapat dilihat dari beragamnya Budaya pop tersebut yang ada di setiap platform mau itu dari audio hingga visual. Budaya pop disukai secara luas oleh banyak orang (Storey 2009). Menurut pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa Pop Culture atau biasa yang disebut budaya populer merupakan budaya



massa yang digemari dan di sukai oleh masyarakat luas, mau itu berupa audio hingga visual. Pop Culture selalu berbeda di negara lainnya, Amerika mempunyai komik dan filmnya. Indonesia memiliki Dangdut dan Jepang sendiri mempunyai Pop Culture nya tersendiri.

“日本における「ポップカルチャー」概念具体的には漫画、アニメ、映画、ゲーム、ライトノベル、ポピュラ音楽、テレビのどのことを指すために使われている概念とされている。”(孫 景斜、2020)

“Nihon ni oite no (PoppuKarucha-) gainen gutaitekini ha manga, Anime, eiga, ge-mu raitonoberu, poppyura ongaku, terebi nado no koto wo sasu tame ni tsukawarete iru gainen to sarete iru.” (孫 景斜、2020)

“ Di Jepang konsep (Budaya Populer) adalah konsep yang khusus digunakan untuk merujuk pada Manga, Anime, Film, Game, Light Novel, Musik Populer, dan Televisi.” (孫 景斜、2020)

Menurut kutipan yang di atas Penulis dapat menyimpulkan bahwa Pop culture ini, terutama yang berada di Jepang itu merupakan konsep yang di gunakan untuk merujuk pada Manga, Anime, Game, Film, dan Light Novel.

### **1.7.2 Fenomena**

Fenomena adalah rangkaian peristiwa serta bentuk keadaan yang dapat diamati dan dinilai lewat kacamata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu Menurut Waluyo (2011:18). hal ini dapat penulis simpulkan bahwa fenomena social merupakan rangkaian kejadian atau fakta yang dapat kita lihat secara melalui suatu ilmu tertentu untuk menjelaskan hal tersebut.

### 1.7.3 *Anime*

*Anime* (アニメ) merupakan kata yang berasal dari *Animation* ini merupakan Animasi khas Jepang yang memiliki penggambaran dan cerita yang unik tidak seperti animasi-animasi lainnya. Menurut *MacWilliams* (2011 :5) menjelaskan bahwa *Anime* merupakan bagian dari budaya visual populer yang terjadi di Negara Jepang. Menurut pendapat *MacWilliams* tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa *Anime* merupakan sebuah budaya visual populer yang di ciptakan oleh Jepang dan Menjadi budaya populer yang terkenal di Jepang.

“アニメーションとは連続して動くモノや絵がつくりだす  
仮現運動を利用して、本来生きていないモノに生きが吹  
き込まれて動き出したのように見える表現のことであ  
る。” (近藤千夏、2016)

“*Anime*-shon to ha renzokushite ugoku mono ya e ga tsukuridasu  
kari gen undou o riyou shite, honrai ikite inai mono ni iki ga  
fukikomarete ugokidasita no youni miseru hyougen no koto de  
aru”

(Kondou Chinatsu, 2016)

“Animasi adalah bentuk ekspresi yang memanfaatkan Gerakan  
ilusi yang diciptakan oleh objek dan lukisan yang terus bergerak  
untuk menghidupkan benda-benda yang awalnya tidak hidup dan  
membuatnya seperti bergerak”

(Kondou Chinatsu, 2016)

Menurut kutipan yang di atas Penulis dapat menyimpulkan bahwa *Anime* merupakan objek dan lukisan yang diberi gerakan ilusi agar terlihat bergerak dan menghidupkan benda-benda tersebut.

### 1.7.4 *Otaku*

*Otaku* merupakan kata yang digunakan untuk merujuk kepada orang-orang yang menyukai, dan menekuni *manga*, *Anime*, *game*, idola perempuan, figur model, dan barang dagangan lainnya menurut Mizuko Ito (2012:11) .

“「オタク」とは、アニメや、漫画、ゲームなどに強い興味と感心と、しばしば深い知識と造詣を持つ独特な「趣味人」に対する俗称のひとつです。” (佐々木 隆, 2021)

“*Otaku to ha Animeya, manga, Ge-munado ni tsuyoi kyoumi to kanshin to shibashiba fukai chisiki to zoukei o motsu dokutokuna (Shumibito) ni taisuru zokushou no hitotsu desu*” (Sasaki Takashi, 2021)

“ (*Otaku*) adalah istilah sehari-hari untuk (Penghobi) unik yang memiliki minat kuat terhadap *Anime, Manga, Game* dan lain lain. Seringkali memiliki pengetahuan yang mendalam dalam bidang tersebut.”

(Sasaki Takashi, 2021)

Menurut Kutipan di atas Penulis dapat menyimpulkan bahwa *Otaku* merupakan sekumpulan orang-orang yang memiliki minat dan pengetahuan yang mendalam terhadap *Anime, Manga, dan Game*.

### **1.8 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif dengan teknik Deskriptif Analitis. Metode ini mendeskripsikan suatu fenomena dan menganalisisnya. Adapun pengertian metode deskriptif analitis menurut (Sugiono, 2017:147) adalah metode yang digunakan untuk menganalisis suatu hasil penelitian tapi tidak digunakan untuk kesimpulan yang lebih luas. Penulis akan mengumpulkan data melalui jurnal ilmiah, *website* resmi dan *ebook*. Lalu penulis juga akan mengirimkan kuesioner ke 100 *Otaku* di berbagai komunitas *Otaku Anime* yang ada di Jakarta melalui google form .

### **1.9 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini penulis berharap untuk dapat memberikan manfaat dari penelitian ini. Manfaat penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu:

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

Dalam sudut pandang Teoritis, penelitian ini dapat menjadi gambaran, dari perkembangan suatu fenomena yang awalnya tidak ada di dalam kota

Jakarta dan berkembang pesat menjadi suatu fenomena masyarakat yang baru.

## 2. Manfaat Praktis

Dalam sudut pandang Praktis, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk mempelajari bagaimana dan apa itu fenomena *Otaku* yang berkembang di masyarakat Jakarta.

### **1.10.Sistematika Penyusunan Skripsi**

Bab 1 merupakan pendahuluan dari penelitian ini, yang berisi Latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori. metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II akan berisi tentang asal-usul dari *Anime* dan juga istilah dari *Otaku* tersebut dan bagaimana bisa masuk ke Indonesia lalu bagaimana perkembangan *Otaku* tersebut bisa menjadi fenomena di kota Jakarta.

Bab III ini akan berisi tentang data-data yang dikumpulkan oleh penulis melalui kuesioner dan menganalisis dari data kuesioner yang telah di kumpulkan tersebut.

Bab IV ini akan berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang penulis tulis.