

BAB II

ASAL USUL MUNCULNYA *OTAKU* DI DUNIA DAN BAGAIMANA *OTAKU* MENJADI SEBUAH FENOMENA DI DUNIA TERUTAMA DI KOTA JAKARTA

Sebelum membahas perkembangan dari *Otaku*, terlebih dahulu penulis akan membahas mengenai sejarah dan asal-usul dari kata *Otaku* itu sendiri. Dengan mengetahui sejarah dan asal-usulnya maka dapat mengetahui alasan dari berkembangnya budaya *Otaku* ini.

2.1 Sejarah dan Asal usul *Otaku*

Semua berawal dari di ciptakannya *Anime* di Jepang pada tahun 1907. Pada saat itu *Anime* hanyalah sebuah gambar yang bergerak selama 3 detik yang disebut dengan *katsudou shashin* (活動写真, Activity Photo) kala itu masyarakat Jepang tertarik dengan hal tersebut yang dimana sebuah gambar dapat bergerak namun hal ini tidak membuat warga Jepang heboh melainkan hanya penasaran saja, bagaimana caranya sebuah gambar dapat bergerak, namun hal itu berubah pada tahun 1917.

Pada tahun tersebut seorang mangaka yang bernama Shimokawa Oten, Junichi Kouichi dan juga pelukis bernama Seitaro Kitayama yang nantinya akan disebut sebagai bapak dari *Anime* ini membuat sebuah film *Anime* pertama di Jepang. *Anime* ini dibuat dengan kapur, dan berdurasi kurang dari lima menit. Film *Anime* ini berbeda dengan *Anime* yang sekarang kita tonton, dengan waktu yang hanya lima menit, tidak memiliki warna dan juga tidak memiliki suara pada tokoh-tokohnya. Meskipun berbeda namun konten yang disajikan memiliki persamaan dengan *Anime* yang ada sekarang, dimana jalan ceritanya banyak menggunakan unsur samurai dan juga dongeng-dongeng Jepang dahulu kala. Namun sayang sebagian dari *Anime* tersebut banyak yang hilang dan rusak pada saat perang dan juga gempa besar Kanto kala itu. Bahan-bahan produksi yang gampang terbakar dan hancur menjadi penyebab hilangnya tersebut.

Pada tahun 1930 hingga 1940-an pada saat perang terjadi *Anime* menjadi salah satu alat yang di gunakan oleh pemerintah Jepang dalam membuat semangat perang. *Anime* pada kala itu masih mirip dengan tahun 1917-an yang dimana masih menggunakan kapur dalam pembuatannya namun kali ini dengan sekala yang besar. Hal ini bisa terjadi dikarenakan *Anime* Propaganda ini berhasil besar dan membuat studio-studio *Anime* mendapat kan dana tambahan dari pemerintah. Salah satu Film *Anime* Propaganda yang di buat untuk Angkatan laut jepang ialah Momotaro: Umi no Shinpei (Momotaro, Pelaut Suci), yang dirilis pada tahun 1945. Menceritakan seorang mangaka muda yang bernama menangis tentang harapan akan perdamaian dunia.

Tahun 1960-an *Anime* menjadi sebuah tontonan yang dapat di lihat di televisi Jepang. Pada kala ini *Anime* yang biasanya dapat dilihat di Bioskop sudah dapat dilihat di pertelevisian Jepang. Bahan produksi yang sudah menggunakan kertas dan juga berwarna membuat *Anime* menjadi hal yang berbeda di mata masyarakat jepang kala itu. Salah satu *Anime* yang terkenal pada saat itu ialah Tetsuwan Atom atau yang biasa kita sebut Astro Boy. Pada kala ini *Anime* sudah semakin mirip dengan *Anime* yang bisa kita tonton pada zaman ini.

Tahun 1980 an merupakan zaman kejayaan dari *Anime*. Hal ini dapat di liat dari banyaknya genre yang muncul pada masa ini dan juga banyak nya *Anime* terkenal yang di tayang kan pada kala ini. *Anime-Anime* yang terkenal ini seperti Captain Tsubasa karangan Tsuchida Pro dan juga Dragon Ball karangan Akira Toriyama. Bukan hanya *Anime-Anime* tekenal yang muncul, sumber cerita dari *Anime* pun mulai mengambil dari novel, manga hingga video game. Sumber cerita yang biasa di gunakan *Anime* merupakan cerita original namun pada kala ini *Anime* menggunakan sumber lain. Meledaknya *Anime* pada kala ini membuat sebuah istilah baru muncul di kalangan para pecinta *Anime*. Istilah tersebut ialah *Otaku*.

Jepang memiliki berbagai macam istilah untuk menggambarkan sesuatu perilaku, dan sifat dari kelompok orang, contohnya seperti *gyaru*, *yanki*, *yakuza* hingga *Otaku*. Istilah-istilah ini sudah muncul lama dan menjadi sebuah fenomena

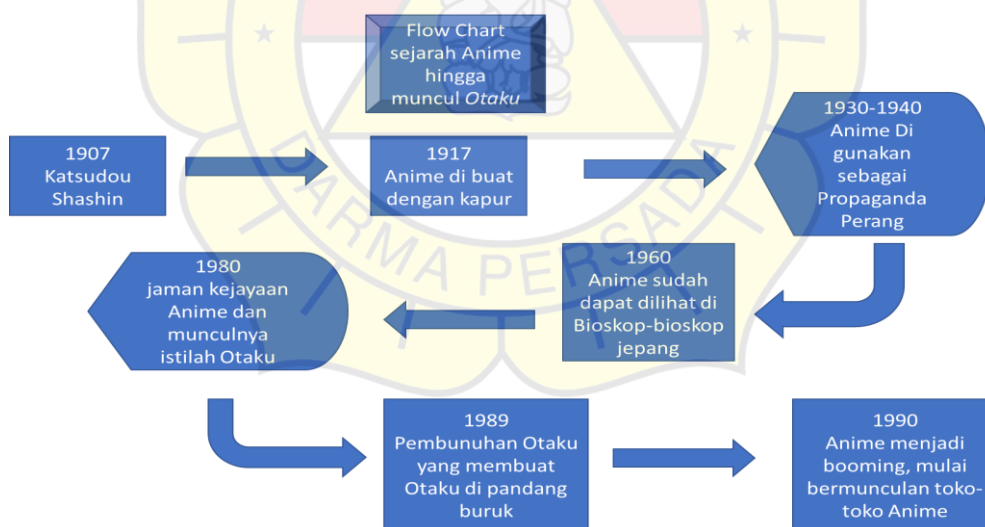
tersendiri di masyarakat Jepang itu sendiri. Menurut Pusat Bahasa dalam buku Pedoman Umum Pembentukan Istilah (2009:1) istilah merupakan kata atau frasa yang digunakan sebagai nama ataupun lambang yang mengungkapkan konsep, proses ataupun keadaan dalam bidang ilmu pengetahuan. Dapat disimpulkan bahwa istilah merupakan kata untuk menyebutkan suatu

Istilah *Otaku* pertama kali di perkenalkan ke publik ialah melalui jurnalis Jepang yang bernama Nakamori Akio dalam artikel "*Otaku no Kenkyuu*" pada majalah *Manga Burikko* yang terbit pada bulan Juni hingga bulan Desember pada tahun 1983. Pada awalnya istilah *Otaku* ini di gunakan hanya untuk menyebut orang-orang yang suka atau penggemar dari *Anime dan manga* Jepang, namun lambat laun istilah ini berubah. Dengan adanya perkembangan zaman dan Muncul nya hal-hal yang baru seperti video games, idol, hingga hal-hal yang berbau komputer. Hal ini membuat istilah *Otaku* menjadi bergeser tidak hanya kepada orang-orang yang suka dengan *Anime dan manga* melainkan orang-orang yang suka dengan hal-hal yang berbau Jepang. Sebelum munculnya istilah *Otaku* ini, orang Jepang biasa menggunakan kata *Mania* untuk memanggil para *Otaku*. Istilah *Mania* ini memiliki arti yang sama dengan *Otaku* yang merupakan penggila akan suatu hal tersebut.

Pada tahun 1989 istilah *Otaku* semakin di kenal banyak orang, namun bukan dalam artian yang baik melainkan sesuatu hal yang buruk. Pada tahun tersebut terjadi sebuah kejadian dimana empat orang gadis di culik dan di bunuh oleh seseorang yang bernama Tsutomu Miyazaki. Tsutomu Miyazaki ini merupakan seorang *Otaku*, hal ini dapat dilihat dari penyelidikan polisi yang menemukan 5763 *Video tapes Anime* di dalam rumahnya. Hal ini membuat image dari *Otaku Anime* menjadi buruk di kalangan masyarakat Jepang biasa. Pada kala itu masyarakat melihat *Otaku* seperti orang-orang gila yang terlalu berlebihan akan hobinya tersebut. Namun lambat-laun image negatif ini berkurang di mata masyarakat Jepang biasa. Di tambah slide skema

Jepang memiliki 1 daerah yang dimana daerah ini sangat bersangkutan dengan *Otaku* ini. Daerah tersebut ialah Akihabara (秋葉原). Akihabara (秋葉原) merupakan Kawasan perbelanjaan yang terletak dekat dengan stasiun Akihabara, lebih tepatnya tempat ini berlokasi di distrik kota Taitou. Daerah ini menjadi pusat perbelanjaan untuk barang-barang elektronik, *Anime*, games, hingga maid cafe. Tepat ini bahkan menjadi sebuah surga di kalangan para *Otaku* di karenakan segala hal yang berhubungan dengan *Anime* ada di dalam sana, para *Otaku* biasa memanggil tempat ini dengan sebutan Akiba.

Pada tahun 1990an dimana booming nya game, dan juga *Anime* yang membuat banyak nya *Otaku Anime* lahir, membuat kota ini menjadi semakin banyak toko-toko merchandise *Anime* yang mulai berbuakaan di tempat tersebut, bahkan toko-toko lain banyak yang beralih menjadi toko-toko *Anime* tersebut. Hal ini membuat para *Otaku Anime* menjadi sering berbelanja dan berkumpul di tempat tersebut, menjadikannya sebuah surga bagi para *Otaku Anime*. Tempat ini lah yang menjadi pusat dari perkembangan *Otaku Anime* di Jepang sana.



Gambar 1 Sejarah Anime hingga muncul Otaku

2.2 Berkembangnya Fenomena *Otaku* di Jepang

Pada awal Fenomena *Otaku* semakin meluas di Jepang, Fenomena ini memiliki pandangan yang jelek di mata masyarakat Jepang. Pada kala itu masyarakat Jepang melihat *Otaku* sebagai orang abnormal yang tergila-gila akan hobinya tersebut, hal ini bisa dilihat dari seorang freewriter critic yang bernama Hachiro Taku muncul di berbagai macam program tv di kala itu. Hachiro Taku bagaikan orang gila setiap kali membicarakan *Otaku* di tv. Hal ini membuat image dari *Otaku* menjadi jelek di mata orang Jepang. Bukan hanya kejadian ini namun pada tahun 1988 kejadian yang membuat nama *Otaku* kurang baik Kembali terjadi. Kali ini merupakan kejadian terburuk dalam beberapa kejadian yang mengatas nama kan *Otaku*. Kejadian ini di berinama *Otaku Murderer (Otaku sang Pembunuh)*.

Kejadian ini di lakukan oleh seseorang yang Bernama Tsutomu Miyazaki. Ia melakukan penculikan dan pembunuhan kepada 4 gadis cilik. 4 gadis cilik ini ialah Mari Konno, Masami Yosizawa, Ayako Nomoto dan Erika Namba. Ke 4 gadis cilik yang di culik oleh Tsutomu Miyazaki ini masih berumur belia yaitu 4 sampai 7 tahun. Semua korban yang di culik Tsutomu ini memiliki kejadian yang sama yaitu di perkosa dan di mutilasi oleh sang pelaku, bukan hanya itu korban terakhir dari 4 gadis tersebut darah nya di minum oleh sang pelaku. Hal ini membuat Tsutomu menjadi penculik, pembunuh, pemerkosa dan kanibal. Pada saat polisi menangkap nya dan menginvestigasi rumah Tsutomu, di sana di dapatkan lebih dari 5000 video tape tentang *Anime* dan juga video-video korban. Taruh sumber

Pada persidangan Tsutomu menyalahkan *Alter egonya* (kepribadian yang lain) yang bernama Rat Man atas pembunuhan tersebut Namun Ketika Psikoanalisis memeriksanya Selama persidangan menunjukkan bahwa yang menjadi masalah utamanya ialah faktor kurangnya hubungan komunikasi dengan orang tuanya, Karena hal ini Tsutomu mencari dunia fantasy seperti manga dan *Anime* yang dapat membuat dirinya nyaman dan tenang. Pihak media yang mendengar hal tersebut menyebarkannya dan melabelkan *Otaku* sebagai orang yang terobsesi akan *Anime* dan juga manga.

Awal dari perkembangan fenomena ini memang bukan perkembangan yang baik namun hal-hal buruk ini lambat laun menghilang dari nama *Otaku*. Sekarang di Jepang budaya *Otaku* ini menjadi salah satu soft power Jepang dalam ekonomi dunia.

“What is soft power? It is the ability to get what you want through attraction rather than coercion or payments. It arises from the attractiveness of a country's culture, political ideals, and policies. When our policies are seen as legitimate in the eyes of others, our soft power is enhanced” (Joseph S Nye . 2004)

“Apa itu *Soft Power*? Ini adalah kemampuan untuk mendapatkan apa yang Anda inginkan melalui ketertarikan daripada paksaan atau pembayaran. Itu muncul dari daya tarik budaya, cita-cita politik, dan kebijakan suatu negara. Ketika kebijakan kami dianggap sah di mata orang lain, *Soft Power* kami ditingkatkan” (Joseph S Nye . 2004)

Kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa suatu negara mampu mendapatkan sesuatu tidak dengan cara pemaksaan atau persyaratan melainkan dengan cara ketertarikan akan sesuatu. Hal ini bisa dilihat dari awal-awal tahun 2000 dimana *Anime* sudah banyak melakukan ekspansi ke berbagai negara yang membuat banyaknya *Otaku Anime* bermunculan di luar Jepang. Banyaknya *Otaku Anime* di luar Jepang membuat pemerintah Jepang beberapa kali mengadakan dan mensupport berbagai macam Acara *Otaku Anime* seperti pada tahun 2006 MOFA (*Ministry of Foreign Affairs*) Jepang menjadi sponsor utama bagi acara WCS (*World Cosplay Summit*), lalu ada juga di tahun 2018 MOFA menjadi organizer utama bagi Japan International Manga Award Event.

2.3 Berkembangnya Fenomena *Otaku* di dunia

Pada awal *Anime* berkembang dan menyebar di seluruh dunia ialah melalui saluran televisi, banyak saluran televisi pada kala itu menayangkan Animasi-Animasi Jepang yang disebut *Anime* ini. Salah satu contoh saluran televisi di dunia yang menayangkan *Anime* ini ialah *Nickelodeon* di US, *AnimeCentral* di UK, *PlayTv* di Brazil, dan juga di Indonesia sendiri ada *Spacetoon* yang biasa menampilkan *Anime*, tidak hanya saluran televisi biasa yang menayangkan *Anime*,

saluran televisi yang mengkhususkan menonton *Anime* seperti *Animax* pun muncul. Saluran televisi *Animax* ini memiliki berbagai macam cabang di dunia, salah satunya ialah *Animax Asia* yang dapat ditonton oleh orang-orang Asia di luar Jepang. Penyebaran melalui televisi ini membawa dampak yang besar pada kemunculan *Otaku Anime* di dunia, terutama pada tahun-tahun 90an yang dimana teknologi seperti internet dan komputer masih belum berkembang luas, dampak yang muncul pada kala itu ialah banyaknya pemuda yang semakin mengenal Jepang dan tumbuh dari menonton *Anime*. Pada kala itu *Anime* tidak terlalu populer seperti sekarang, hanya beberapa golongan orang saja yang menonton *Anime*. Golongan orang-orang tersebut ialah *Geek* dan *Nerd*, dimana mereka ialah orang-orang yang dipandang sebelah mata oleh masyarakat dikarenakan ketertarikannya akan sesuatu hal yang asing di masyarakat mereka sendiri. Teknologi yang ada pada kala itu membuat *Anime* sangat sulit untuk ditonton, karena *Anime* hanya muncul di televisi dan belum ada sarana lain untuk menonton *Anime*.

Perkembangan teknologi seperti Komputer yang di punyai orang di seluruh dunia dan juga internet yang sudah gampang untuk di akses menjadi salah satu alasan *Anime* semakin mudah di lihat oleh orang dari berbagai dunia. Perkembangan teknologi tersebut membuat banyaknya situs-situs untuk menonton *Anime* yang legal hingga ilegal bermunculan di internet. Munculnya situs-situs ini membuat para *Geek* dan *Nerd* semakin bisa mengeksplor dunia *Anime* ini, lalu dengan berkembangnya internet membuat *Geek* dan *Nerd* dapat berkomunikasi dan membuat komunitas mereka sendiri di internet maupun di dunia nyata. Penyebaran *Anime* pun mulai muncul di bioskop-bioskop di dunia, Hal ini membuat orang awam yang tidak tau akan *Anime* mulai menonton *Anime*. *Anime* yang muncul pada bioskop ini bahkan mulai bisa bersanding dengan Animasi Hollywood salah satunya ialah *Anime Spirited Away* karya Hayao Miyazaki pada tahun 2002 lalu yang memenangkan piala Oscar pada kategori Film Animasi Terbaik..

Munculnya hal-hal tersebut membuat komunitas-komunitas yang ada semakin membesar dan mengakibatkan festival-festival *Anime* ini bermunculan, salah satu contohnya ialah *Anime Con* yang diselenggarakan di New York, dan juga AFA

(*Anime Festival Asia*) yang di selenggarakan di beberapa negara asia seperti Malaysia, Singapore, Thailand, hingga Indonesia.

2.4 Berkembangnya Fenomena *Otaku* di Indonesia

Anime Pertama kali masuk di Indonesia tidak melalui internet melainkan melalui siaran televisi di Indonesia, Kala itu *Anime* ditayangkan pada tahun 1970 di TVRI. *Anime* yang ditayangkan pada kala itu ialah *Wanpaku Omukashi Kum Kum* karya Yoshikazu Yasuhito. Pada era 90-an *Anime-Anime* yang di tayangkan di televisi Indonesia meledak, membuat orang-orang yang lahir pada tahun tersebut mengenal akan *Anime* jepang. *Anime-Anime* yang kala itu di siarkan ialah *Dragon Ball* karya Akira Toriyama, *Doraemon* karya Fujiko F. Fujio, *Sailor Moon* karya Naoko Takeuchi, dan masih banyak yang lainnya. Siaran televisi yang menampilkan *Anime – Anime* tahun 90-an ini tidak hanya satu, melainkan berbagai macam siaran televisi lain ikut menayangkannya seperti Global Tv, RCTI, SpaceToon, hingga TVRI.

Anime-Anime yang disebutkan di atas sangatlah melekat pada orang yang lahir dan hidup di tahun 90-an, bahkan *Anime-Anime* tersebut masih populer hingga sekarang.. Orang-Orang yang menonton *Anime* pada tahun 90an inilah yang nantinya pada saat dewasa akan menjadi para *Otaku Anime*. Pada tahun 2000-an Orang-orang yang menyukai *Anime-Anime* ini mulai sedikit berkurang, hal ini dikarenakan pada saat itu saluran televisi Indonesia sudah mulai mengurangi tayangan *Anime* di layar televisi Indonesia, hal ini terjadi di karenakan beberapa hal seperti, harga lisensi *Anime* yang mahal, fanservice yang tidak cocok di budaya Indonesia hingga pemilihan pasar yang lebih naik..

“Saat ini sasaran kami pada penonton perempuan dewasa, Kami fokus mengejar pasar itu, jadi kalau *Anime* kurang tepat” (Verno Nitiprodjo. 2020)

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pasar yang dikejar oleh pihak saluran tv itu bukan untuk para penonton *Anime* melainkan perempuan dewasa yang dimana biasa menonton drama maupun sinetron.

Seiring berjalannya waktu, *Anime-Anime* dapat di tonton melalui website-website legal dan ilegal di internet, dengan adanya website-website tersebut para *Otaku Anime* di Indonesia dapat menonton *Anime* di tempat tersebut. Pada tahun 2000an awal website ilegal untuk menonton *Anime* sangatlah berkembang dan menjadi tempat utama dalam menonton *Anime* di Indonesia. Salah satu contoh website ilegal pada kala itu ialah *Animeindo.tv*, *anoboy*, *samehadaku*, *oplovers* dan masih banyak yang lainnya. Website legal yang ada pada saat itu sulit untuk masyarakat Indonesia gunakan di karenakan jumlah nya yang sedikit dan berbayar tiap bulannya. Website legal seperti *Crunchyroll*, dan *Netflix*, menggunakan sistem membership yang harus di bayar setiap bulannya dan pada kala itu untuk membayar hal tersebut masihlah sulit tidak seperti sekarang yang sudah banyak cara untuk membayar membership tersebut.

Pada awal munculanya pecinta *Anime* di Indonesia, penyebutan *Otaku Anime* sama sekali tidak di pakai, melainkan menggunakan penyebutan yang lain yaitu *Anime Lovers*. *Otaku Anime* di Indonesia pada awalnya bukan untuk menyebut penyuka *Anime*, melainkan sebuah tingkatan untuk orang-orang yang suka akan *Anime*.

Tingkatan-tingkatan tersebut ialah *newbie*, *Anime lovers*, *Otaku*, *otamega*, *nijikon*, *hikikomori*, *weeabo*, dan *wapanese*. Tingkatan-tingkatan ini hanya ada di Indonesia dan tidak ada di negara lain, hal ini menjadi keunikan tersendiri bagi komunitas penyuka *Anime* di Indonesia, namun hal itu sekarang sudah tidak ada. Orang sudah banyak yang mengerti akan arti dari istilah *Otaku* tersebut dan menggunakan *Otaku Anime* sebagai penyebutan bagi orang-orang yang suka dengan *Anime*.

Otaku Anime yang meningkat jumlah nya di Indonesia membuat banyaknya komunitas-komunitas *Otaku Anime* bermunculan di Indonesia, Dari komunitas yang terbuat di online hingga komunitas offline pun tercipta. Tidak semua *Otaku Anime* ini tergabung dalam komunitas, yang tidak bergabung pun banyak

jumlahnya di Indonesia. Bertambahnya komunitas *Otaku* ini membuat banyaknya festival-festival *Anime* di Indonesia terutama di Ibu kota Jakarta.

2.4.1 Festival *Anime* yang diselenggarakan Kota Jakarta

Festival *Anime* yang diselenggarakan di Ibu kota Jakarta lebih banyak di bandingkan dengan daerah lain. Festival yang diselenggarakan ini mulai dari yang besar seperti *AFAID*, *Ennichisai*, dan *Jak-Japan Matsuri* hingga festival yang seperti *Bunkasai* di Jepang yang di adakan di sekolah-sekolah. Tidak hanya festival-festival, toko-toko merchandise *Anime* pun banyak bermunculan salah satu contohnya ialah *Anime Machi* di mall kelapa gading dan juga *Kyou ani* yang sudah punya banyak cabang.

Kota	Mei	Juni	Juli	Total
Bali	4	3	4	11
Bandung	2	2	4	8
Banjarmasin	1	1	2	4
Bekasi	0	1	4	5
Bogor	0	0	2	2
Cirebon	0	1	1	2
Depok	1	0	1	2
Jakarta	8	8	20	36
Total <i>event</i> di kota Jakarta				36
Total <i>event</i> di kota-kota selain Jakarta				34

Berdasarkan tabel yang disusun oleh Adi putra di atas dengan sumber dari skripsi Stevanus Julianto, jumlah event-event yang berbau dengan *Anime* yang telah diselenggarakan pada tanggal 7 Mei hingga 31 Juli di Indonesia pada tahun 2022 ini, dapat kita lihat bahwa Kota Jakarta mempunyai jumlah total event yang lebih banyak dibandingkan dengan jumlah kota-kota lainnya, ini menandakan bahwa kota Jakarta memiliki jumlah *Otaku Anime* yang lebih banyak dibandingkan dengan kota lainnya. Salah satu tempat yang sering di jadikan tempat event di Jakarta ialah JCC (Jakarta Convention Center) dan juga beberapa kali di adakan di Kartika Expo.



Gambar 1 AfA ID di JCC

Sumber: Anime Festival Asia Facebook



Gambar 2 Comifuro di Kartika Sari

Sumber: Nawalakarsa.id

Otaku Anime yang semakin banyak membuat beberapa orang membuat karyanya sendiri seperti *manga*, *doujin*, dan juga *Anime*. Salah satu yang terkenal ialah Film animasi bergaya *Anime*, *Battle Of Surabaya* karya Aryanto Yuniawan, yang di putar di bioskop-bioskop di Indonesia Film ini banyak mendapatkan Penghargaan salah satunya ialah Best Animation, Hollywood International Motion Pictures Film Festival 2018. Festival yang mengangkat para Creator muda pun sering dilaksanakan, salah satunya ialah Comifuro yang dimana para Creator Muda dapat menjual berbagai macam produk yang mereka buat sendiri kepada para *Otaku Anime*.



Gambar 3 Anime Anak Bangsa Battle Of Surabaya

Sumber: Goodnewsfromindonesia.id

Banyaknya Festival-festival *Anime*, toko-toko merchandise *Anime* dan juga Karya-karya anak bangsa yang bergaya *Anime* membuat *Otaku* menjadi salah satu fenomena unik yang sedang terjadi di masyarakat kota Jakarta.