

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu produk budaya yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan tapi juga menjadi media dalam menggambarkan kondisi sosial Masyarakat. Demikian juga dengan drama Jepang, banyak tema-temanya yang mengangkat permasalahan sosial, seperti fenomena *otaku* dan *hikkikomori*. Menurut Antono, dkk (2022) *otaku* (おたく/オタク) merupakan istilah yang digunakan secara umum yang merujuk pada seseorang yang memiliki ketertarikan atau kecintaan terhadap produk-produk budaya Jepang, seperti *anime*, *manga*, dan *game*. Namun, seringkali masyarakat melihat *otaku* sebagai individu yang aneh, kurang bersosialisasi, dan bahkan dianggap berbahaya. Fenomena *otaku* memiliki keterkaitan dengan fenomena *hikkikomori* (引き籠もり), karena menurut Syihabuddin (2022) *hikkikomori* sebagai istilah yang merujuk pada individu yang memilih untuk menarik diri dari kehidupan sosial. Mereka tidak enggan menghadiri aktivitas dan bahkan menghabiskan waktu berbulan-bulan dalam kamar mereka. Selama periode tersebut, mereka sering kali menghabiskan waktu dengan menonton *anime*, membaca *manga*, dan bermain *game*. Kedua fenomena ini saling terkait karena mencerminkan kecintaan mereka terhadap *anime*, *manga*, dan *game*. Namun, keduanya juga berhubungan dengan pandangan negatif masyarakat terhadap *otaku*, yang sering kali menghalangi mereka dalam berkomunikasi dengan baik. Akibat stigma tersebut, banyak *otaku* cenderung menghindari interaksi sosial di luar komunitas mereka dan lebih terfokus pada hobi yang mereka cintai, tanpa memperhatikan perspektif orang lain.

Dengan semakin populernya fenomena *otaku* dan *hikikomori* dalam masyarakat, ada beberapa drama Jepang yang mengangkat permasalahan sosial terkait kedua fenomena tersebut. drama yang pertama kali mengangkat fenomena *otaku* dan *hikikomori* adalah *Densha Otoko* yang dirilis pada tahun 2005, dilanjutkan dengan tiga film yang juga mengangkat tema yang sama yaitu *How To Date An Otaku Girl* (2009), *Wotakoi: Love Is Hard For Otaku* (2020) dan *Idol Shikaku* (2024). Dalam penelitian ini, drama *Densha Otoko* yang dirilis tahun 2005 dipilih sebagai data penelitian karena drama ini yang pertama mengangkat tema *otaku* sebagai salah satu isu sosial yang terjadi di masyarakat Jepang.

Drama *Densha Otoko* adalah sebuah drama Jepang yang diadaptasi dari novel dengan judul yang sama. Novel ini merupakan karya Hitori Nakao yang pertama kali diterbitkan di Jepang pada tanggal 22 oktober tahun 2004, ketika media sosial belum berkembang seperti sekarang ini. Pada saat itu, masyarakat Jepang lebih sering menggunakan diskusi yang dikenal sebagai *2 chan* (*tsuchan*) untuk berdiskusi dan berbagi informasi secara digital. Novel *Densha Otoko* meraih penghargaan di Jepang. Situs ulasan buku, seperti website *book meter.com* menampilkan penilaian positif dari masyarakat Jepang, dimana cerita-cerita yang ditawarkan memiliki sentuhan realisme yang kuat, artinya cerita *Densha Otoko* mencerminkan bagaimana kehidupan *otaku* pada awal tahun 2000-an yang penuh tantangan. Banyak pembaca merasa terinspirasi oleh kisah keberanian seorang *otaku* dalam menghadapi masalah percintaan. Cerita *Densha Otoko* yang diangkat dari kisah nyata yang diambil dari forum *2-chan* ini meraih respon positif sehingga novel ini pun diadaptasi menjadi drama pada tahun 2005.

Densha Otoko (電車男) adalah drama komedi romantic pertama kali ditayangkan pada tanggal 4 Juni tahun 2005. Seluruh serialnya terdiri dari 11 episode, masing-masing berdurasi sekitar 40 menit yang ditayangkan di stasiun *Fuji TV*. Drama ini telah menerima respon yang positif di situs-situs ulasan drama Jepang, seperti *filmmarks* (フィルムマークス). Masyarakat

Jepang memberikan penilaian yang sangat baik, karena film ini berhasil menunjukkan kepada penonton untuk lebih memahami status dan budaya *otaku* yang terpancar jelas melalui karakter utama sebagai *otaku*.

Drama *Densha Otoko* meraih kesuksesan besar di televisi Jepang berkat pengeksekusian penceritaan yang sangat baik, dan mudah dipahami sehingga memberi perspektif baru bagi masyarakat mengenai *otaku*. Drama ini mendapatkan kelanjutan cerita dengan judul *Densha Otoko Deluxe: Final Crusaiders* yang dirilis pada tahun 2006. Dalam penelitian ini, penulis memilih Drama *Densha Otoko* sebagai data utama dan tidak memilih novelnya dikarenakan visual yang diperlihatkan pada drama jauh lebih jelas dalam merepresentasikan karakter *otaku*.

Drama *Densha Otoko* mengisahkan tentang seorang pemuda *otaku* berusia 22 tahun bernama Tsuyoshi Yamada yang dikenal dengan julukan *Densha Otoko* di forum *2-chan*. Cerita ini dimulai ketika Yamada jatuh cinta pada seorang wanita bernama Aoyama Saori yang disebut Hermes oleh Yamada di forum tersebut. Pertemuan mereka terjadi ketika Yamada menyelamatkan Saori dari pria mabuk yang membuat keributan di dalam kereta saat perjalanan kembali dari Akihabara. Setelah insiden tersebut Saori mengucapkan terima kasih kepada Yamada dan memberikan hadiah perabotan minum serta nomor teleponnya sebagai ucapan terima kasih. Bagi Yamada yang belum pernah memiliki seorang pasangan sebelumnya merasa jatuh cinta kepada Saori. Yamada berusaha keras untuk mendapatkannya dengan cara dia meminta berbagai saran kepada pengguna lain di forum *2-chan*, namun dia menyembunyikan identitasnya sebagai *otaku* dikarenakan dia takut jika Saori akan merasa jijik terhadapnya dan menjauh darinya.

Dalam penelitian ini akan membahas bagaimana identitas *otaku* direpresentasikan dalam drama *Densha Otoko* dengan menggunakan teori representasi dan identitas untuk menganalisis representasi *otaku* dalam drama *Densha Otoko* seperti karakter-karakter yang ada

pada drama ini, serta peneliti juga menggunakan aspek-aspek dari *misse-en-scene* latar waktu, tempat, dan kostum yang digunakan untuk memberikan penjelasan bagaimana setiap dari adegan dalam drama menggambarkan perilaku seorang *otaku* yang sering digambarkan oleh masyarakat Jepang pada umumnya, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang membahas *otaku*.

Terdapat penelitian terdahulu mengenai *otaku* oleh dilakukan oleh Abdilah (STBA-JIA 2023) yang membahas representasi *otaku idol* dalam anime *Oshi Ga Budoukan Ittekuretara Shinu* karya sutradara Yuusuke Yamano. Dalam penelitian, ia menganalisis Representasi *otaku idol* dalam anime *Oshi Ga Budoukan Ittekuretara* yang menceritakan seorang *otaku idol* jatuh cinta dengan seorang *idol*. Penelitian Abdiah lebih memfokuskan unsur intrisik dan representasi *otaku idol* yang tergambar pada penokohan karakter pada *anime* tersebut yang menggambarkan karakteristik *otaku idol* seperti mengumpulkan merchandise dan menghadiri konser *idol*. Ia juga menganalisis mengenai pandangan- pandangan masyarakat terhadap *otaku idol* ketika mereka melihat kelakuan tokoh utama yang *otaku idol*.

Demikian juga dengan penelitian Agustina (Untirta, 2015) yang membahas konsep diri *otaku* anime di kota serang. Dalam penelitian, ia menganalisis hubungan antara pesatnya arus informasi dan teknologi berbanding lurus dengan pertukaran budaya yang terjadi di dunia, salah satu contohnya adalah masuknya budaya Jepang di kota Serang. Penelitian Agustina terkait *otaku* lebih memfokuskan pada dampak dari arus informasi terhadap dinamika budaya yang memunculkan komunitas *otaku* di kota serang. Ia tidak membahas konsep *otaku* dengan menggunakan data film tetapi lebih melihat fenomena munculnya kelompok *otaku*.

Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Rozarus (Universitas Negeri Jakarta, 2017) yang menganalisis komunitas *otaku* di Jakarta dalam perspektif masyarakat Indonesia. Menurut Rozarus, keberadaan komunitas *otaku* di Jakarta tidak sepenuhnya mempengaruhi tradisi dan budaya. Hal ini karena dengan perspektif budaya Indonesia, mereka kelompok

komunitas *otaku* yang masih dapat membedakan budaya yang kurang relevan dengan budaya Indonesia.

Penelitian terkait dengan *otaku* juga dilakukan oleh Pareluning (Univeristas Brawijaya, 2017) yang membahas minat belajar mahasiswa *otaku* di Program Studi Pendidikan bahasa Jepang. Pareluning menyebutkan bahwa minat mahasiswa *otaku* di Program Studi Pendidikan bahasa Jepang menunjukkan minat yang kuat dalam mempelajari bahasa Jepang. Sama dengan penelitian Agustina, baik penelitian Rozurus maupun Pareluning, tidak membahas *otaku* dengan menggunakan film sebagai pembahasan *otaku*. Dengan demikian penting untuk membahas representasi *otaku* dengan menggunakan teks drama sebagai salah satu media yang merefleksikan kondisi sosial pada masa zamannya.

Dalam penelitian ini, sang peneliti menggunakan drama *Densha Otoko* sebagai data akan dibahas untuk mengungkapkan bagaimana drama *Densha Otoko* (2005) dalam merepresentasikan *otaku* dan bagaimana drama tersebut dapat menggambarkan *otaku* dalam dunia nyata dari tempat, karakter utama, dan juga dari berbagai karakter-karakter *otaku* lainnya. Serta penelitian ini juga akan membahas berbagai stereotipe atau kebiasaan dari fenomena *otaku* yang sering digambarkan oleh masyarakat pada umumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana identitas *otaku* direpresentasikan dalam drama *Densha otoko*.
2. Bagaiman respon Masyarakat terhadap identitas *otaku* diperlihatkan dalam drama ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah membahas identitas *otaku* yang direpresentasikan dalam drama *Densha Otoko* yang dirilis pada tahun 2005.

1.4 Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan identitas *otaku* direpresentasikan dalam drama *Densha Otoko*. Bertujuan untuk menunjukkan respon masyarakat terhadap identitas *otaku* yang diperlihatkan dalam drama ini.

1.5 Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall. Menurut Hall (1977), representasi adalah kemampuan untuk menggambarkan atau merepresentasikan suatu hal terkait dengan budaya yang terwujud melalui makna dan bahasa.

Penelitian ini juga menggunakan teori identitas yang dikemukakan oleh Judy Giles. Menurut Giles (2008), identitas adalah cara untuk mendeskripsikan diri sendiri dengan mencakup aspek, seperti gender, sikap, penampilan, dan agama. Identitas tersebut dapat diberikan dari orang lain pada saat lahir dan juga didapatkan dari diri sendiri.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada penulis dan pembaca mengenai budaya Jepang, terutama bagi mereka yang memiliki minat pada subkultur budaya *otaku*. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat dan menyumbang pemikiran kepada pembaca mengenai fenomena *otaku*, serta memberikan informasi tentang cara *otaku* direpresentasikan melalui media drama.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Semiawan (2010) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif bertujuan untuk mendalami pemahaman mengenai berbagai gejala, fakta atau realitas. Memahami fakta, masalah, gejala dan peristiwa memerlukan penyelidikan yang mendalam, tidak terbatas melihat dari permukaan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengkajian karakter *otaku* dalam drama *Densha Otoko*. Dengan melakukan observasi terhadap permasalahan yang dihadapi *otaku* dalam drama dan bagaimana drama ini dapat mencerminkan isu-isu sosial *otaku* yang terjadi di dunia nyata melalui visualisasi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Langkah ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi penting yang berhubungan dengan tema yang diteliti, teknik ini melibatkan pengumpulan data-data mengenai *otaku* melalui drama *Densha otoko*, dengan mencakup visual dari drama tersebut. Setelah data terkumpul selanjutnya adalah menganalisis dan mencatat data yang diperoleh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *otaku* digambarkan melalui visual dalam drama *Densha otoko*.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah drama *Densha Otoko* yang dirilis pada tahun 2005.

1.8 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian pada penelitian ini terdiri dari 4 (empat) bab yaitu sebagai berikut.

Bab 1. Pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyajian.

Bab 2. kajian teori dan konsep yang terdiri dari penjelasan film sebagai produk budaya, teori representasi, teori film *mise-en-scene*, dan *otaku* yang berkaitan dengan penelitian.

Bab 3. Analisis, menjelaskan tentang analisis representasi *otaku* yang terdapat dalam film drama *Densha Otoko*

Bab 4. kesimpulan, berisikan Kesimpulan dari hasil penelitian.

