BAB 4

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis drama *Densha Otoko* dengan menggunakan teori representasi dan teori identitas drama ini memperlihatkan kelakuan seorang *otaku* yang terlihat menggunakan analisis *miss-en-scene* dengan menganalisis aspek-aspek seperti kostum, *setting*, dan *staging* untuk menunjukan representasi identitas *otaku* yang ada pada drama *Densha Otoko*.

Analisis aspek kostum memperlihatkan Yamada yang memakai pakaian *otaku* model yang berupa baju polo dengan kerah serta motif kotak-kotak dengan tambahan aksesoris seperti tas ransel, kacamata dan bandana yang merepresentasikan *otaku* yang suka memakai pakaian tertutup dan tidak terlalu menonjol. Pakaian tersebut menggambarkan seorang *otaku* yang dikenal dengan individu yang lemah dan tidak bisa diandalkan, selain itu *otaku* sering memakai pakaian tersebut ketika pergi ke tempat-tempat yang berhubungan dengan *anime* dan manga seperti *Akihabara*.

Analisis aspek *setting* terdapat dua setting yaitu setting waktu dan tempat *setting* tahun mengambil latar tahun 1990-an yang memperlihatkan Yamada menggunakan forum diskusi *2-chan* untuk membagi informasi ke *otaku* lain yang menggabarkan kehidupan otaku pada tahun 1990-an yang suka memakai forum *2-chan*. *Setting* dalam tempat memperlihatkan kota *Akihabara*, *maid café,* dan kamar Yamada yang menggambarkan identitas seorang *otaku* yang suka berada di tempat berhubungan dengan *anime*.

Analisis aspek *staging* memperlihatkan perilaku setiap karakter dalam aktivitas yang mereka lakukan sehari-hari seperti mengikuti *Comiket*, acara *anime*, dan melakukan aktivitas *cosplay* yang merepresentasikan bagaimana melakukan aktivitas keseharian mereka tidak

UNIVERSITAS NASIONAL

peduli bertapa mahal biaya yang dikeluarkan kegiatan tersebut dilakukan bisa dilakukan untuk diri sendiri atau mencari perhatian dari *otaku* lain yang mempunyai kesukaan yang sama.

Kesimpulan dari tiga aspek *miss-en-scene* menunjukan bahwa drama *Densha Otoko* merepresentasikan identitas seorang *otaku* pada tahun 1990-an yang terlihat pada aspek kostum yang dikenakan Yamada dan karakter *otaku* lain serta dari setting tempat yang digunakan dimana semua tempat yang ditunjukan memiliki hubungan dengan *anime*, *manga*, dan *game* serta aktivitas yang sering mereka lakukan mempunyai keterkaitan dengan *anime*, membuat drama ini menggambarkan bagaimana seorang *otaku* pada tahun 1990-an dengan aktivitas mereka digambarkan oleh masyarakat pada umumnya.

UNIVERSITAS NASIONAL