

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam masyarakat Jepang, dewasa ini dikenal kelompok masyarakat yang disebut *otaku*. Pengertian *otaku* adalah individu-individu yang menyukai anime, manga dan game dan menekuni hobi tersebut secara mendalam (“Tango Kiji : Otaku,” n.d.) Menurut kamus *Oxford*, *otaku* mempunyai arti orang muda di dalam Jepang yang terobsesi dengan computer atau aspek-aspek tertentu dari budaya populer yang merugikan keterampilan sosial mereka (“Definition of Otaku in English,” n.d.). Setiap *otaku* dapat menekuni kegiatan hobi mereka secara tidak terbatas. Bentuk *slang* modern dari *otaku* ditulis sepenuhnya dengan aksara *hiragana* 「おたく」 (*otaku*) atau *katakana* 「オタク」, atau yang lebih jarang, 「ヲタク」 untuk membedakan dengan makna terdahulunya. Istilah ini kemungkinan besar berasal dari percakapan antar penggemar *anime* yang selalu menyapa lawan bicara dengan sebutan *Otaku* (“Tango Kiji : Otaku,” n.d.). Dalam kalangan *otaku* sendiri, terdapat penjenisan yang salah satunya adalah *nijikon*.

*Nijikon* adalah kepanjangan dari 二次元コンプレクス (*Nijigen Conpurekusu*) yang berarti seseorang yang tertarik atau terobsesi dengan dua dimensional berupa karakter di *anime*, *game*, dan *manga*. Orang yang termasuk dalam kategori *nijikon* sudah pasti termasuk golongan *otaku*, sedangkan *otaku* sendiri tidak menyebutnya diri sendiri sebagai *nijikon* (“Iijima Toshifumi”, 2006, p.179-180) . Awal mulanya istilah *nijikon* muncul pada tahun 1970 pada saat

masa awal anime booming. Sekitar awal tahun 1980 *booming* istilah *lolicon* yang ditujukan kepada karakter wanita di *anime*, *manga* dan *game* mulai digunakan para *jargon* (“Hirukogami Ken”, 1982, p.68-69). *Jargon* adalah suatu istilah-istilah tertentu yang digunakan dan hanya dimengerti dalam kalangan masyarakat tertentu.

Dalam hal ketertarikan para *nijikon* terhadap material dua dimensional menjadi bahan penelitian yang cukup menarik untuk diteliti bagi penulis. Hal ini terjadi karena adanya kalangan *otaku*, karena itu semua individu yang dikategorikan *nijikon* dapat dipastikan *otaku*. Dalam hal ini, para *nijikon* menganggap karakter yang disukainya sebagai sebutan “*ore no waifu*” atau “*ore no yome*” 「俺のワイクフ・俺の嫁」 dan lain lain, dengan anggapan karakter yang disukai tersebut adalah miliknya sendiri. Lalu dalam hal lainnya, para *nijikon* tidak hanya menyebutkan sebutan tersebut terpaku kepada satu karakter saja, melainkan bisa lebih dari satu karakter yang dianggapnya “*waifu*” 「ワイクフ」.

Individu yang dikategorikan *nijikon* dapat dilihat di salah satu tokoh *anime* yang berjudul “*The World God Only Knows*” *anime* yang dikeluarkan pada bulan Oktober tahun 2010 yang dibuat oleh produser *TV Tokyo*, *Geneon Universal Entertainment*, *Manglobe* dan *Sentai Filmworks*. Dalam *anime* tersebut, terdapat penggambaran seorang *nijikon* yang sudah menganggap dunia nyata atau *real* tidak sebaik atau sesempurna dua dimensional. Dalam anggapan seperti ini dapat dilihat bahwa karakter utama dalam *anime* tersebut sudah dapat dikategorikan *nijikon* yang cukup parah.

Dalam *anime* lain yang menggambarkan *nijikon* pada kehidupan sehari – hari adalah “*Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*” yang di keluarkan pada bulan Oktober tahun 2010 dan di produksi oleh *Aniplex, Movic, AIC Build, Aniplex of America, ASCII Media Works, Jumondo* . Dalam *anime* ini, dapat terlihat suatu pemikiran karakter yang dikategorikan *nijikon* yang menginginkan adik perempuan atau “*imouto*” dua dimensional yang menurutnya sangat sempurna. satu hal yang menarik dalam *anime* ini adalah tokoh yang termasuk dalam *nijikon* tersebut wanita. Biasanya, dalam kalangan *nijikon* sekarang ini, yang mempunyai pemikiran ingin mempunyai adik perempuan yang “sempurna” adalah anggapan sebagian besar pria *otaku* yang mempunyai *fetish imouto*. Tokoh yang dikategorikan *nijikon* jenis ini sudah mempunyai anggapan bahwa di dalam dunia dua dimensional lebih superior dibandingkan di dunia nyata.

Dalam *anime* yang berjudul “*Date A Live*” yang di keluarkan pada bulan April tanggal 6 tahun 2013 sampai dengan bulan Juni tanggal 22 tahun 2013 dan diproduksi oleh *FUNimation Entertainment, AIC Plus+, Nippon Columbia* . *Anime* ini juga memiliki suatu tokoh yang dikategorikan *nijikon* dan dapat dimasukkan dengan kategori yang cukup parah, tetapi tidak sampai setingkat tokoh di dalam *anime* “*The World God Only Knows*”, karena tokoh tersebut hanya mencintai tokoh *heroine* didalam *game* dengan jenis *galgame* atau disebut juga *dating sim*. Tokoh dalam *anime* tersebut hanya mempunyai ketertarikan kepada karakter wanita di dalam *game* yang ia mainkan. Karena rasa ketertarikannya hanya terletak di dalam *game* yang ia selalu mainkan, tokoh tersebut sudah

menganggap tokoh yang ada di dalam *game* yang ia mainkan sebagai pacarnya atau “*kanojo*”.

Anime yang dikeluarkan pada tanggal 8 April 2014 sampai 24 Juni 2014 dengan judul “*Mangaka-san to Assistant-san to*” dan diproduksi oleh *Lantis, Zexcs, Magic Capsule, Sentai Filmworks* juga menceritakan tokoh yang dikategorikan *nijikon* dalam kondisi yang berbeda. Uniknya, dalam jenis kategori *nijikon* yang dimiliki tokoh utama dalam *anime* ini adalah, ia sangat menyukai tokoh wanita yang menjadi *heroine* dalam *manga*-nya tersebut. Sehingga sang tokoh utama tidak ingin *heroine* utama dalam serial *manga*-nya direbut oleh tokoh lain kecuali tokoh utamanya saja.

Anime yang berjudul “*Saenai Heroine no Sodatekata*” yang dikeluarkan pada tanggal 16 Januari 2015 sampai tanggal 27 Maret 2015 dan diproduksi oleh *Aniplex, A-1 Pictures, Fuji TV, Half H.P Studio, Aniplex of America, Cospa, Fuji Pacific Music Publishing, Good Smile Company*. Dalam *anime* ini juga terdapat tokoh yang dapat dikategorikan *nijikon* dan tokoh ini sudah mempunyai pola pikir mengenai wanita dua dimensional jauh lebih sempurna dibandingkan wanita yang nyata. Tokoh utama dalam *anime* ini, sudah tidak mempunyai ketertarikan terhadap wanita nyata.

Di dalam *anime* yang berjudul “*Boku wa Tomodachi ga Sukunai*” yang dikeluarkan pada tanggal 7 Oktober 2011 sampai tanggal 23 Desember 2011 dan diproduksi oleh *FUNimation Entertainment, Media Factory, TBS, AIC Build, Bushiroad Inc., Good Smile Company*. Dalam *anime* ini juga terdapat contoh tokoh yang dikategorikan *nijikon*. Tokoh ini memiliki sisi *nijikon* yang dapat

kategorikan unik karena tokoh tersebut memainkan *game* jenis *galge* hanya untuk berteman dengan tokoh wanita didalam *game* yang ia mainkan.

Terakhir, dalam *anime* yang berjudul “*Danna ga Nani wo Itteruka Wakaranai Ken*” yang dikeluarkan pada tanggal 3 Oktober 2014 sampai tanggal 26 Desember 2014 dan diproduksi oleh *DAX Production, Seven, Dream Creation*. Dalam *anime* ini juga terdapat tokoh yang dapat dikategorikan *nijikon*. Tokoh tersebut termasuk salah satu jenis *nijikon* yang unik karena tokoh dalam *anime* ini, sudah menikah dan tetap terdapat sisi *nijikon* pada dirinya. Tokoh tersebut menyukai wanita dua dimensional dan mengakui sebagai istrinya meskipun ia sudah mempunyai istri sesungguhnya.

Tokoh-tokoh dalam *anime* yang dikategorikan *nijikon*, mempunyai kepribadian yang cukup berbeda dengan tokoh lain didalam *anime* tersebut. Sebagai contoh, tokoh utama dalam “*The World God Only Knows*” mempunyai perilaku menyukai tokoh-tokoh wanita dua dimensional dalam *game* dan tidak menyukai wanita yang nyata. Sangat menyukai *game* yang jenisnya “*galgame*” 「ガルゲ」 atau “*Dating Sim*” . Tokoh utama dalam *anime* tersebut selalu membandingkan wanita dua dimensional dengan wanita nyata.

Tokoh wanita utama dalam *anime* “*Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*” mempunyai kepribadian yang sangat menyukai tokoh yang jenisnya “*imouto*” setiap dalam *game* yang dimainkan oleh tokoh tersebut, dan selalu menganggap tokoh-tokoh di dalam *game* tersebut sebagai “*imouto*” nya.

Tokoh utama dalam *anime* “*Mangaka-san to Assistant-san to*” mempunyai sifat yang cukup unik, karena tokoh tersebut mempunyai *complex* kepada *heroine*

dalam *manga* yang dibuat olehnya. Sangat menyukai kepada asisten-asistennya dan mempunyai kepribadian yang lemah lembut. Tokoh tersebut sangat suka memainkan game yang jenisnya *dating-sim* atau *galge* 「ガルゲ」.

Tokoh pendukung dalam *anime* “*Date A Live*” mempunyai sifat yang cukup aneh karena ia menganggap tokoh wanita dua dimensional yang ada didalam *smartphone*-nya sebagai pacar dan terkesan tidak tertarik kepada wanita nyata lainnya.

Tokoh utama dalam *anime* “*Saenai Heroine no Sodatekata*” memiliki pola pikir yang cukup unik karena ia hanya tertarik dengan wanita dua dimensional yang ada di dalam *game* atau *anime*, tetapi ia tidak membenci wanita nyata meskipun ia tidak tertarik dengan wanita nyata.

Tokoh wanita utama dalam *anime* “*Boku wa Tomodachi ga Sukunai*” mempunyai kepribadian yang dapat dikategorikan tidak normal, karena ia hanya menerima pertemanan dengan tokoh wanita dua dimensional di dalam *game* yang ia mainkan saja dan selalu mempunyai pikiran untuk mewujudkan rasa terima kasih kepada orang lain dengan menyuruh orang tersebut mencium kakinya.

Tokoh utama dalam *anime* “*Danna ga Nani wo Itteruka Wakaranai Ken*” mempunyai sifat yang cukup unik karena disamping ia menyukai wanita dua dimensional, ia juga mencintai istrinya tanpa membandingkan mana yang lebih superior.

## 1.2 Pembatasan Masalah

Dalam individu-individu yang dikategorikan *nijikon* ini masalah yang akan dibatasi oleh penulis adalah untuk mengetahui apakah *nijikon* hanya tertarik pada karakter dua dimensional dan bagaimana penilaian masyarakat terhadap *nijikon* yang tergambar pada karakter *anime* 「神のみぞ知るセカイ」 (*kami no mizo shiru sekai / The World God Only Knows*), 「俺の妹がこんなに可愛い訳がない」 (*ore no imouto ga konna ni kawaii wake ga nai*, 「デーと・ア・ライブ」 (*Date a Live*), 「冴えない彼女の育てかた」 (*saenai heroine no sodatekata*), 「マンガ家さんとアシスタントさんと THE ANIMATION」 (*mangaka-san to ashisutanto-san to the Animation*), 「僕は友達が少ない」 (*boku wa tomodachi ga sukunai*) dan 「旦那が何を言っているかわからない件」 (*danna ga nani wo itteruka wakaranai ken*).

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memahami pemikiran *nijikon* dalam masyarakat Jepang melalui analisis karakter-karakter dalam *anime*. Sumber data awal yang diambil sebagai obyek penelitian dalam penelitian ini adalah dari tujuh jenis *anime* berbeda yaitu, 「神のみぞ知るセカイ」 (*kami no mizo shiru sekai / The World God Only Knows*), 「俺の妹がこんなに可愛い訳がない」 (*ore no imouto ga konna ni kawaii wake ga nai*, 「デーと・ア・ライブ」 (*Date a Live*), 「冴えない<sup>ヒロイン</sup>彼女の育てかた」 (*saenai heroine no sodatekata*), 「マンガ家さん

とアシスタントさんと THE ANIMATION」 (*mangaka-san to ashisutanto-san to the Animation*), 「僕は友達が少ない」 (*boku wa tomodachi ga sukunai*) dan 「旦那が何を言っているかわからない件」 (*danna ga nani wo itteruka wakaranai ken*). Dalam ketujuh *anime* tersebut yang sudah disebutkan, masing-masing *anime* memiliki satu karakter yang dikategorikan *nijikon* yang dianggap abnormal oleh lingkungan sekitar sebagai obyek penelitian ini.

#### **1.4 Metode dan pendekatan penelitian**

Metode penelitian yang diaplikasikan dan digunakan untuk menyelesaikan dan menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah penelitian yang disesuaikan dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai atau diperoleh. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif.

Analisis deskriptif ialah cara kerja yang ditempuh dalam penelitian jika permasalahan diuji, diselidiki, dan dibahas dengan mengacu pada gambaran deskriptif, perian, potret, atau fakta yang diperoleh di lapangan melalui persepsi inderawi/pencitraan. Menurut Nazir (1988: 63) diambil dari metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Menurut Sugiyono (2005: 21) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

Dapat dikatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa yang terjadi pada saat sekarang atau masalah aktual.

Terdapat ciri-ciri yang pokok pada metode deskriptif, antara lain adalah:

1. Memusatkan perhatian pada permasalahan yang ada pada saat penelitian dilakukan atau permasalahan yang bersifat aktual
2. Menggambarkan fakta tentang permasalahan yang diselidiki sebagaimana adanya, diiringi dengan interpretasi rasional yang seimbang.
3. Pekerjaan peneliti bukan saja memberikan gambaran terhadap fenomena-fenomena, tetapi juga menerangkan hubungan, menguji hipotesis, membuat prediksi, serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu masalah.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pendekatan psikologi sastra. Pengertian psikologi sastra dibagi menjadi tiga kemungkinan pengertian. Pertama adalah studi psikologi pengarang sebagai tipe atau sebagai pribadi. Kedua adalah studi proses kreatif. Ketiga, studi tipe dan hukum-hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra (dalam Teori Kesustraan, 1990: 90) . Menurut Ratna (2004:350), “Psikologi Sastra adalah analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologis”. Artinya, psikologi turut berperan penting dalam penganalisisan sebuah karya

sastra dengan bekerja dari sudut kejiwaan karya sastra tersebut baik dari unsur pengarang, tokoh, maupun pembacanya.

Dasar pemikiran mengapa anime dapat dianalisis dengan teori sastra adalah karena anime mempunyai unsur-unsur sama dengan yang ada di dalam karya sastra. Yaitu tema, alur (plot), latar, tokoh dan penokohan, sudut pandang atau *point of view*, gaya bahasa dan amanat. Struktur-struktur tersebut sudah tercakup semua dalam suatu anime.

Sastra dalam pandangan psikologi sastra adalah cermin sikap dan perilaku manusia. Sikap dan perilaku hakikatnya adalah pantulan jiwa. Jiwa yang khayal, akan dapat dimonitor lewat sikap dan perilaku. Peristiwa kejiwaan ketika menggerutu, meratap, melamun, menangis dan lain lain, merupakan wujud perilaku eksternal yang tak dapat diubah karena sudah terlanjur terungkap dan merupakan fakta empiris ("Metode Penelitian Psikologi Sastra", 2003:179-180) . Menurut Siswantoro (2003:31-35), secara kategori, sastra berbeda dengan psikologi sebab sebagaimana sudah kita pahami sastra berhubungan dengan dunia fiksi, drama, puisi, esai yang diklasifikasikan ke dalam seni (*art*), sedangkan psikologi merujuk kepada studi ilmiah tentang perilaku manusia dan proses mental. Meski keduanya berbeda, tetapi memiliki titik temu atau kesamaan, yakni keduanya berangkat dari manusia dan kehidupan sebagai sumber penelitian.

Bicara tentang manusia, psikologi jelas terlibat erat karena psikologi mempelajari perilaku. Perilaku manusia tidak lepas dari aspek kehidupan yang membungkusnya dan mewarnai perilakunya. Pendapat ini memberikan pemahaman luas bahwa penelitian sastra membutuhkan cara pandang psikologi

sastra. Realita psikologi sebagai misal adalah kehadiran fenomena kejiwaan tertentu yang dialami oleh tokoh utama ketika merespon atau bereaksi terhadap diri dan lingkungan. Melalui reaksi tokoh tersebut terjadi peristiwa perilaku yang dialami dan diperbuat manusia oleh tokoh yang ada. Hanya saja yang perlu dipahami, pemahaman psikologi tokoh sebaiknya memang tidak hanya terfokus pada tokoh utama. Seperti halnya karya sastra, *anime* mempunyai tokoh-tokoh yang mempunyai perannya masing-masing. Tokoh utama dalam suatu anime tidak selalu mempunyai peran yang paling penting untuk menghidupi jalan cerita dalam suatu anime, tokoh-tokoh lain seperti tokoh sampingan yang berperan atau muncul hanya dalam suatu adegan tertentu, dapat menghidupi jalan cerita dalam adegan tersebut. Apabila tokoh sampingan tersebut tidak dimunculkan, maka akan menimbulkan ketidakseimbangan atau memunculkan kekurangan dalam suatu adegan tertentu yang mengharuskan kehadiran tokoh sampingan tersebut. Kehadiran yang dimaksud adalah kemunculan tokoh sampingan tersebut dan beserta psikologis tokoh sampingan tersebut dalam memerankan adegan tertentu.

### **1.5 Organisasi Penelitian**

Dalam penyusunan laporan akademis dilakukan secara bersistem, terstruktur, runtun, dan urut, serta disusun sedemikian rupa sehingga memiliki alur yang kronologis. Berikut ini akan dikemukakan organ-organ, bab demi bab, sub bab demi sub bab, dan pasal-pasal yang tercantum dalam laporan penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

Dalam bab I yaitu bab pendahuluan disajikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, teknik penelitian, dan sistematika penyajian.

Dalam bab II yaitu bab Kajian Teori, menjabarkan mengenai pengertian psikologi abnormal dan pengertian *anime*.

Dalam bab III yaitu bab tersendiri yang membahas teori *otaku*, pembahasan *nijikon* dan pola pikir *nijikon*.

Dalam bab IV yaitu bab Pembahasan akan mengemukakan hasil interpretasi terhadap data.

Dalam bab V yaitu bab Simpulan mengemukakan penegasan terhadap jawaban persoalan yang diperoleh setelah masalah diteliti. Bagian ini merupakan bagian penutup laporan penelitian yang disajikan secara singkat karena berfungsi untuk mengakhiri tulisan.