

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kalau mendengar kata ‘budaya Jepang’, apa yang terlintas dalam pikiran? Mungkin bayangan teater *Kabuki*, olahraga *sumō*, dan upacara minum teh ala Jepang (*chanoyu*) yang akan muncul sebagai jawaban. Namun sekarang Jepang tak hanya identik dengan budaya-budaya klasik seperti demikian. Jepang sekarang cukup dikenal dengan budaya populernya, seperti *anime*<sup>1</sup>, *manga*<sup>2</sup>, *game-game* komputer, cerita-cerita *SF*<sup>3</sup>, dan lain-lain. Budaya populer ini menjadi salah satu faktor kemunculan *otaku* yang kemudian menjadi sebuah fenomena di Jepang<sup>4</sup>.

Kata “*otaku*” yang penulis gunakan dalam penulisan ini merujuk pada:

本来、マンガ、アニメ、SF、特撮などのファンの中で、つき合いたくないタイプを表す言葉。排他的であり、マニアックにこだわり、うまく人とのコミュニケーションがとれない、などの特徴があり、長髪にTシャツ、Gパン、小太りといったスタイル。

*Honrai, manga, anime, SF, tokusatsu nado no fan no naka de, tsukiaitakunai taipu wo arawasu kotoba. Haitateki de ari, maniakku ni kodawari, umaku hito to no komyunikeeshon ga torenai, nado no tokuchou ga ari, chouhatsu ni T-shatsu, G-pan, kofutori to itta sutairu.*

Sebuah kata yang menggambarkan jenis orang yang tertarik pada *manga*, *anime*, *tokusatsu*<sup>5</sup>, dan sebagainya, yang tidak ingin bersosialisasi. Karakter yang eksklusif, bahkan disebut sebagai maniak, tidak dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang lain. Mereka seringkali berambut panjang, memakai *T-shirts*, *jeans*, dan sedikit gemuk.

---

<sup>1</sup> Animasi Jepang

<sup>2</sup> Komik Jepang

<sup>3</sup> Singkatan untuk *Science Fiction*; fiksi-ilmiah

<sup>4</sup> Hiroki, Azuma. *Superflat Japanese Postmodernity*. 2001.  
[http://www.hirokiazuma.com/en/texts/superflat\\_en1.html](http://www.hirokiazuma.com/en/texts/superflat_en1.html)

<sup>5</sup> Film-film spesial efek

(現代用語基礎知識 *edisi 1990*)<sup>6</sup>

Berdasarkan sumber yang penulis temukan, *otaku* acapkali dijauhi dan distereotipkan ‘berbeda’ dengan masyarakat Jepang pada umumnya. Penampilan mereka berbeda, cara bicara mereka berbeda, topik pembicaraan mereka pun berbeda, karena para *otaku* adalah mereka yang sungguh-sungguh mencurahkan dirinya pada kesukaan mereka<sup>7</sup>. Begitu tenggelamnya mereka pada kesukaan mereka ini sampai-sampai mereka dapat mengabaikan kebersihan tubuh, penampilan, atau kesehatan mereka. Masyarakat Jepang tidak dapat menerima hal ini, dan *otaku* pun dianggap aneh, apalagi karena *otaku* juga bukan pribadi yang mudah bersosialisasi.

Pandangan negatif ini diperkuat dengan munculnya sebuah kasus pada tahun 1989, yang dilakukan oleh seorang pemuda berusia 26 tahun, Tsutomu Miyazaki. Miyazaki menculik, menganiaya dan membunuh empat gadis cilik berusia 4-7 tahun. Polisi menemukan begitu banyak koleksi video dan *manga* yang sebagian besar bergenre<sup>8</sup> porno dan horor di apartemennya. Dengan demikian, media terus-menerus menyebut Miyazaki sebagai seorang *otaku* dan sejak saat itu *otaku* diasosiasikan dengan psikopat seperti Miyazaki<sup>9</sup>.

Dengan kata lain, sejak saat itu masyarakat Jepang menilai *otaku* sebagai sekelompok manusia yang tidak berguna, bahkan kriminalistis. *Otaku* menjadi semakin ‘mengurung diri’ dalam kesukaannya masing-masing, dan mereka menemukan kebebasannya ketika berada di Akihabara, sebuah area yang dikenal

---

<sup>6</sup> <http://www001.upp.so-net.ne.jp/ketoba/otaku.htm>

<sup>7</sup> Grassmuck, Volker. *I'm alone, but not lonely*. 1990. <http://www.cjas.org/~leng/otaku-e.htm>

<sup>8</sup> Gaya, aliran, macam

<sup>9</sup> Eng, Lawrence. *The Politics of Otaku* (aka, “There’s nothing wrong with being an otaku!”). 2001. <http://www.otakuunite.com/politicsofotaku.html>

sebagai pusat perbelanjaan elektronik, *anime*, dan *manga* terbesar di Jepang. Di sini mereka menghabiskan waktu dan beraktivitas, mereka juga dapat berinteraksi dengan *otaku* lain yang punya kesamaan hobi atau minat.

Pandangan masyarakat yang terlebih dulu skeptis dan apatis terhadap seluruh *otaku*, mengakibatkan para *otaku* pun cenderung menutup diri terhadap dunia di luar komunitasnya. Inilah yang menyebabkan pada akhirnya *otaku* kurang dapat sungguh-sungguh dilihat dan dinilai secara objektif<sup>10</sup>.

Lawrence Eng, seorang pengamat *otaku*, menyatakan dalam artikelnya “*The Politics of Otaku*” (aka, “*There’s nothing wrong with being an otaku!*”) (2001)<sup>11</sup>, bahwa:

***Otaku-ism is not about being a slob with no friends any more than it's about being a serial killer. Although some otaku might be slob or even serial killers, that's no justification for stereotyping all otaku as being like that. Very simply, they are not all like that. There are a lot of positive features that make up and define the otaku lifestyle, and those should be emphasized.***

*Otaku-isme* (atau ke-*otaku-an*) sekarang lebih terasosiasi pada pembunuh berantai daripada orang yang kikuk tanpa teman. Sekalipun beberapa *otaku* mungkin adalah orang yang kikuk atau bahkan pembunuh berantai, tidak adil untuk men-stereotip-kan semua *otaku*. Pendek kata, tidak semuanya berbuat seperti itu. Masih banyak keistimewaan dalam gaya hidup *otaku* (*otaku lifestyle*) dan itulah yang seharusnya ditekankan (dimunculkan ke permukaan).

Memang ada *otaku-otaku* yang berperilaku negatif dan membahayakan, namun bukan berarti semua *otaku* berperilaku demikian.

Toshio Okada, pengamat *otaku*, menyebutkan dalam artikel “*Toshio Okada on the Otaku, Anime History, and Japanese Culture*”<sup>12</sup> yang ditulis oleh

---

<sup>10</sup> Hiroki, Azuma. *Superflat Japanese Postmodernity*. 2001.  
[http://www.hirokiazuma.com/en/texts/superflat\\_en1.html](http://www.hirokiazuma.com/en/texts/superflat_en1.html)

<sup>11</sup> <http://www.otakuunite.com/politicsotaku.html>

Eri Izawa (2003), ada dua tokoh *otaku* yang telah memperoleh nama besar karena karyanya. Tokoh yang pertama adalah Hayao Miyazaki, animator besar yang menciptakan banyak karya, salah satunya adalah “*Spirited Away*” yang memenangkan Oscar untuk kategori *Best Animated Feature* (Fitur Animasi Terbaik)<sup>13</sup>.

Yang kedua adalah Takashi Murakami, seorang seniman yang diakui oleh pengamat seni mancanegara<sup>14</sup>. Beliau disebut sebagai *otaku* karena karya-karyanya sangat bercirikan karakter *anime*, seperti karakter seorang gadis dengan mata besar, rambut hijau, dan postur tubuh khas *anime*, sedang memegang pedang<sup>15</sup>.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis berpendapat tidak semua *otaku* menghasilkan hal yang negatif, mereka juga dapat melakukan sesuatu yang berguna. Seperti yang tercermin dalam drama “*Densha Otoko*” (2005) (diterjemahkan menjadi “*Pria Kereta*”).

Drama ini berkisah tentang seorang pemuda *otaku*, Tsuyoshi Yamada, yang mengalami transformasi penampilan dan karakter karena satu pertemuan yang mengesankan dengan seorang wanita, Saori Aoyama, di kereta. Dikisahkan Saori hampir dilecehkan oleh seorang pemabuk, namun di saat tak ada seorang pun di antara penumpang yang berani bertindak, Yamada serta-merta memberanikan diri membela Saori. Singkat cerita, tindakannya itu menimbulkan semacam respek dan salut yang luar biasa di hati Saori, dan ceritapun berawal dari

---

<sup>12</sup> <http://www.mit.edu/~rei/manga-okadaluncheon.html>

<sup>13</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Spirited\\_Away](http://en.wikipedia.org/wiki/Spirited_Away)

<sup>14</sup> <http://www.takashimurakami.com/biography.php>

<sup>15</sup> Izawa, Eri. *Toshio Okada on the Otaku, Anime History, and Japanese Culture*. 2003.

<http://www.mit.edu/~rei/manga-okadaluncheon.html>

sini. Yamada kemudian meminta bantuan kepada sebuah forum diskusi di internet untuk mengetahui bagaimana cara berinteraksi dengan Saori.

Beragam konflik terjadi sepanjang film, banyak perkembangan yang terjadi, terutama dalam diri tokoh utama, yang seorang *otaku*. Perkembangannya bukan saja karena ‘kekuatan cinta’ yang dimilikinya untuk sang wanita, melainkan juga berkat dorongan dan dukungan para anggota forum diskusi tersebut. Hubungan timbal-balik yang positif terjadi di antara mereka. Diceritakan bahwa Yamada mendapat keberanian dari mereka, dan sebaliknya, keberaniannya pun menginspirasi para anggota lainnya untuk menjadi lebih baik.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *otaku* bukanlah sekelompok manusia anti-sosial yang aneh dengan hobi aneh belaka, lebih dari itu, ketika mereka berkumpul bersama, banyak hal positif yang dapat dilakukan, banyak pelajaran berharga yang dapat didapatkan. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk membahas serba-serbi *otaku* yang tercermin dalam drama “*Densha Otoko*”.

“*Densha Otoko*” sendiri diadaptasi dari kisah nyata (yang terjadi pada tahun 2004, kemudian dirilis versi *manganya* pada tahun 2005), yang begitu menginspirasi sehingga dirilis dalam bentuk buku, beberapa versi *manga*, sebuah film, dan akhirnya drama. Drama ini memenangkan beberapa penghargaan, yaitu:

1. *46th Television Drama Academy Awards : Best Drama*
2. *46th Television Drama Academy Awards : Best Actor (Ito Atsushi)*
3. *46th Television Drama Academy Awards : Best Supporting Actress (Shiraishi Miho)*

4. *46th Television Drama Academy Awards : Best Director* (Takeuchi Hideki)

([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

## 1.2 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi penelitian ini pada serba-serbi *otaku* yang tercermin dalam drama “*Densha Otoko*” yang meliputi:

1. Analisis tokoh *otaku* (tokoh utama maupun pembantu) berikut ciri khasnya dalam drama ini.
2. Analisis mengenai pandangan negatif terhadap *otaku* yang dilontarkan oleh tokoh non-*otaku*.
3. Analisis mengenai sisi positif *otaku*, berikut penerimaan tokoh non-*otaku* terhadap *otaku*.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Memahami *otaku* dan ciri khasnya dalam drama “*Densha Otoko*”.
2. Menjabarkan pandangan-pandangan negatif terhadap *otaku* lewat drama “*Densha Otoko*”.
3. Memperlihatkan sisi positif *otaku* dan penerimaan terhadap *otaku* yang tercermin dalam drama “*Densha Otoko*”.

#### 1.4 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Dalam bukunya, *“Teori, Metode, dan Tehnik Penelitian”*, Prof. Dr. Nyoman Kutha Ratna menyatakan bahwa sebagai pendekatan yang berdiri sendiri, sosiologi sastra dianggap baru lahir pada abad ke-18, ditandai dengan tulisan Madame de Stael yang berjudul *“De la litterature cinsideree dans ses rapports avec les institutions socials”* (1800). Buku teks pertama tentang pendekatan ini baru terbit tahun 1970, judulnya *“The Sociology of Art and Literature: a Reader”*, oleh Milton C. Albrecht, dkk.

Sosiologi sastra berkembang pesat sejak teori strukturalisme mengalami kemunduran. Analisis strukturalisme dianggap mengabaikan masyarakat, yang justru adalah bagian tak terpisahkan dari karya sastra itu sendiri. Berdasarkan kesadaran bahwa sebuah karya harus difungsikan sama dengan aspek kebudayaan lainnya, maka karya tersebut harus dikembalikan ke tengah-tengah masyarakat. Adapun kaitan antara sebuah karya dengan masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Sebuah karya adalah sesuatu oleh masyarakat, dari masyarakat, untuk masyarakat.
2. Karya tersebut hidup dalam masyarakat dan mencerminkan aspek-aspek kehidupan yang terjadi dalam masyarakat.
3. Medium karya tersebut, baik lisan maupun tulisan, mengandung masalah-masalah kemasyarakatan.
4. Dalam sebuah karya, terkandung estetika, etika, bahkan logika, yang adalah penting bagi masyarakat.

5. Masyarakat menemukan citra dirinya dalam suatu karya.

Oleh karena itu, sebuah karya (baik lisan maupun tulisan) dikatakan mampu menjadi pelopor pembaharuan, maupun memberikan pengakuan terhadap suatu gejala kemasyarakatan.

Sosiologi sastra adalah analisis sebuah karya dalam kaitannya dengan masyarakat, maka model analisis yang dapat dilakukan meliputi:

1. Analisis masalah-masalah sosial yang terkandung dalam karya tersebut, kemudian menghubungkannya dengan kenyataan yang pernah terjadi.
2. Sama dengan di atas, tetapi dengan cara menemukan hubungan antarstruktur, dengan model hubungan yang bersifat dialektika.
3. Analisis sebuah karya dengan tujuan memperoleh informasi tertentu.

Menurut Umar Junus, yang menjadi pembicaraan dalam telaah sosiologi sastra adalah sebuah karya dilihat sebagai dokumen sosial budaya. Sementara Goldman dan pendekatan Devignaud melihat mekanisme universal dari seni, termasuk sastra. Sastra dapat dilihat sebagai dokumen sosial budaya yang mencatat kenyataan sosio-budaya suatu masyarakat pada suatu masa tertentu.

Dalam artikel "*Luasnya Wilayah Sosiologi Sastra*"<sup>16</sup>, Gunoto Saparie menyatakan bahwa fenomena sosial yang terjadi di sekitar dapat diobservasi, difoto, dan didokumentasikan. Oleh pengarang, fenomena ini kemudian diolah menjadi "wacana baru dengan proses kreatif (pengamatan, analisis, interpretasi, refleksi, imajinasi, evaluasi, dan sebagainya)" dalam bentuk sebuah karya. Karya

---

<sup>16</sup> Suara Karya Online. <http://www.suarakarya-online.com/news.html?id=193721>

tidak hanya mendapat pengaruh dari realitas sosial namun juga dapat mempengaruhi realitas sosial, seperti halnya film.

Laurentius Chen dalam artikel “*Industri Budaya Padat Investasi*”<sup>17</sup> menyatakan bahwa film merupakan bagian dari apa yang disebut dengan *cultural content industry*, atau “industri kreatif”, atau “industri budaya”. Dinyatakan bahwa di era teknologi informasi dan komunikasi seperti sekarang, film telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, baik untuk kepentingan pendidikan, ekonomi dan perdagangan, maupun politik.

Pada dasarnya, film juga memiliki hubungan yang erat dengan masyarakat. Film adalah cerminan masyarakat. Apa yang diceritakan oleh film seringkali bersumber dari masyarakat, dan terlihat di masyarakat. Sebaliknya, film juga membawa pesan bagi masyarakat. Apa yang diceritakan oleh film dapat dilihat dan ditiru masyarakat. Laurentius Chen berkata bahwa:

**“Film telah menjadi bagian hidup yang sangat mempengaruhi pola pikir, pola tindak, baik sebagai pribadi maupun secara kelompok. Atau, bahkan dalam konteks hubungan manusia lintas negara.”**

Bertolak pada pernyataan tersebut, tentu hubungan film dengan masyarakat tentu serupa dengan hubungan sastra dengan masyarakat. Dengan demikian, pendekatan sosiologi sastra dapat pula digunakan untuk menganalisis sebuah film. Lagipula film memiliki unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik yang juga dimiliki oleh karya sastra. Salah satu persamaan antara film dan sastra adalah bahwa bentuk dan isi keduanya berasal dari fenomena sosial di sekitarnya. Sebagai bagian dari seni, film dan sastra mengambil lebih banyak fenomena sosial

---

<sup>17</sup> Suara Karya Online. <http://www.suarakarya-online.com/news.html?id=193721>

daripada bagian-bagian seni lainnya. Objek keduanya sama-sama realitas kehidupan<sup>18</sup>.

Dengan berpatokan pada pemahaman inilah penulis bermaksud menganalisis drama “*Densha Otoko*” menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

### **1.5 Organisasi Penulisan**

Penulis membagi penelitian ini ke dalam empat bab, yaitu:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I berisi latar belakang dan pembatasan masalah, tujuan dan metodologi penelitian, serta organisasi penulisan.

#### **BAB II OTAKU**

Bab II berisi segala hal tentang *otaku*, yang meliputi etimologi *otaku*, sejarah dan perkembangan *otaku*, serta pandangan terhadap *otaku*.

#### **BAB III OTAKU DALAM DRAMA “*Densha Otoko*”**

Bab III berisi analisis drama “*Densha Otoko*”, yang menjabarkan tokoh *otaku*, ciri khas *otaku*, pandangan negatif terhadap *otaku*, sisi positif *otaku*, dan penerimaan terhadap *otaku* yang tercermin dalam drama ini.

#### **BAB IV KESIMPULAN**

Bab IV berisi kesimpulan dari analisis dalam Bab III.

---

<sup>18</sup> Suara Karya Online. <http://www.suarakarya-online.com/news.html?id=193721>