

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Otaku (オタク) merupakan istilah dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk merujuk kepada orang-orang dengan ketertarikan obsesif, umumnya terhadap *anime*, komik dan *game* (Ho, dkk, 2019). Istilah ini juga digunakan untuk merujuk kepada maniak dari suatu tema, topik, atau hobi tertentu (Taneska, 2009:3). Objek obsesi *otaku* sering diasosiasikan dengan budaya populer seperti *otaku game*, *otaku anime* atau *otaku idol*. Berkembang sejak tahun 1980-an, *otaku* telah menjadi subkultur yang mengakar dalam budaya populer Jepang. Sebagai bagian yang begitu berpengaruh dalam penyebaran budaya populer tersebut, *otaku* juga sering dirujuk kembali dalam media budaya populer Jepang, seperti *dorama*, *manga*, *anime*, dan media-media visual lainnya.

Salah satu cara untuk menunjukkan *otaku* dalam media adalah melalui penokohan, yaitu tokoh-tokoh yang diidentifikasi sebagai *otaku*. Beberapa judul *anime* yang menunjukkan tokoh-tokoh *otaku* yaitu *Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*, *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* atau *Himouto! Umaru-chan*. *Anime-anime* tersebut cenderung menjadikan *otaku* sebagai tokoh utama dan digambarkan dengan desain karakter yang diharapkan untuk disukai oleh penonton. Persamaan tokoh *otaku* pada *anime* di atas diantaranya yaitu penampilan fisik yang menarik, berusia remaja, obsesi mereka yang digambarkan dengan cara yang positif

dan menunjukkan perkembangan karakter, dan kebanyakan berusaha menyembunyikan ke-*otaku*-an mereka di depan umum.

Bentuk penokohan yang berbeda muncul pada *anime Back Street Girls: Gokudols*. Perbedaan antara karakter *otaku* dari ketiga *anime* yang telah disebutkan di atas dengan karakter *otaku* dalam *anime Back Street Girls: Gokudols* bukanlah tokoh utama, melainkan tokoh pendukung jamak dalam jalannya cerita. Mereka diidentifikasi sebagai sub-kultur *otaku idol*, memiliki penampilan fisik dan usia sebagai laki-laki dewasa, dan obsesi mereka terhadap *idol* diperlihatkan melalui banyak cara seperti koleksi, mendatangi konser, jumpa penggemar dan sebagainya. Selain secara visual, tanda-tanda *otaku idol* dalam *anime* ini juga ditunjukkan secara verbal, yaitu melalui ujaran dialog karakter-karakternya.

Sebagai tanda yang mengandung makna tertentu, perbedaan penokohan dalam suatu media mampu dimaknai dengan cara yang berbeda pula. Untuk mampu menganalisis dan memahami makna-makna yang ada di balik tanda dalam media dan pesan yang ingin disampaikan, diperlukan ilmu penandaan yang disebut semiotika.

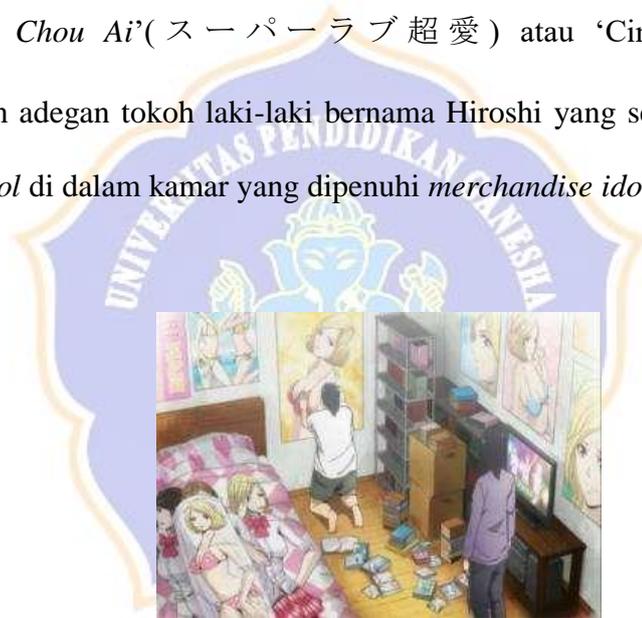
Semiotika merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan sosial yang melihat dunia sebagai suatu sistem yang berhubungan dalam unit dasarnya sebagai ‘tanda’. Berusaha menjelaskan dan menyelidiki hubungan alami dari suatu tanda dan maknanya merupakan isi pokok dari semiotika (Danesi, 2004). Ilmu semiotika berawal dari teori yang dikemukakan Saussure (1916) yang menyatakan bahwa tanda muncul dari hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Dalam perkembangannya, muncul banyak teori mengenai ilmu semiotika. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori oleh Roland Barthes (1972).

Barthes (1972) merupakan pencetus konsep mengenai pemaknaan denotasi dan konotasi sebagai kunci analisis dalam ilmu semiotik yang dikenal dengan sistem signifikasi dua tahap (*two order system signification*). Dalam sistem ini, hubungan antara penanda dan petanda tidak hanya memunculkan makna harfiah atau denotasi, namun dapat berkembang menjadi sistem pemaknaan yang lebih luas yang disebut dengan konotasi. Penandaan pada tahap kedua ini akan menghasilkan mitos, yaitu sebuah metabahasa, tempat ideologi dimana pesan disampaikan (Barthes, 1972). Jadi dapat dipahami bahwa mitos merupakan sistem komunikasi, sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh para pembuat media.

Otaku merupakan topik yang menarik untuk diteliti melalui kajian semiotika, dibuktikan dengan adanya penelitian yang telah membahas mengenai sub-kultur *otaku* dalam media. Salah satunya adalah penelitian semiotika mengenai karakter subkultur *otaku* dalam antologi puisi *Otaku Senryu* oleh Fitriani dkk (2016). Penelitian tersebut menggunakan teori semiotika Riffaterre (1978) dan bertujuan mendeskripsikan ciri khas dari karakter *otaku* dan faktor-faktor pendukung pembentukan karakter *otaku*. Penelitian tersebut membahas karakter *otaku* yang dirujuk dalam antologi karya tulis *senryu*, yaitu puisi komikal dengan 17 sukukata yang berpola 5-7-5 (Fitriani dkk, 2016) menggunakan teori semiotika Riffaterre (1978). Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini membahas mengenai sub-kultur *otaku* yang ditampilkan melalui media *anime* menggunakan teori semiotika Barthes (1972). Puisi sebagai bentuk prosa yang mengikat tentu memiliki keterbatasan cara dalam penyampaian pesannya, berbeda dengan media *anime* yang bisa memanfaatkan aspek verbal dan visual termasuk didalamnya tanda non paralinguistik untuk penyampaian pesan dan penandaan yang lebih kompleks.

Maka, perbedaan media, sudut pandang, pesan yang ingin dimunculkan dan metode analisis yang digunakan memungkinkan terdapat sistem penandaan yang berbeda juga. Adanya penelitian yang membahas sub-kultur *otaku* dalam berbagai media Jepang akan memperkaya pengetahuan mengenai sub-kultur ini dalam sudut pandang orang Jepang.

Berdasarkan studi awal yang telah dilakukan, ditemukan beberapa data yang menunjukkan tanda *otaku idol* dalam *anime* ini. Salah satunya dapat terlihat pada Gambar 1.1 yang menunjukkan adegan dalam episode 04, cerita 18 yang berjudul ‘*Supaa Raabu Chou Ai*’ (スーパードラバ超愛) atau ‘Cinta Super’ yang memperlihatkan adegan tokoh laki-laki bernama Hiroshi yang sedang berlutut di depan poster *idol* di dalam kamar yang dipenuhi *merchandise idol*.



Gambar 1.1 Seorang *Otaku* Di Dalam Kamar Yang Dipenuhi Barang *Gokudols*
(Kode Data: 04-18A)

Makna denotasi yang dapat dipahami dari gambar 1.1 adalah seorang laki-laki yang sedang berlutut dan bicara kepada poster bergambar member *Gokudols*, *Mari-chan*. Kamar laki-laki tersebut dipenuhi dengan koleksi barang-barang *Gokudols*, seperti poster, seprai dan *dakimakura* yang bergambar personil *Gokudols*, terutama *Mari*. Hal ini menunjukkan makna konotasi bahwa member ini merupakan *oshimen/oshi* (member *idol* perempuan favorit) si *Otaku*. Postur tubuh

otaku yang sedang berlutut di depan poster menunjukkan arti pemujaan terhadap personil tersebut. Hal ini menunjukkan sifat tokoh *otaku* yang didasari oleh sikap pemujaan terhadap idola mereka sehingga ada dorongan untuk mengoleksi dan mengetahui segala hal tentang *idol* tersebut. Ini berarti tokoh *otaku idol* dalam adegan ini dimaknai sebagai pemuja idola atau bisa disebut dengan fenomena *celebrity worship*. Pada pembahasan yang lebih mendalam, unit tanda yang dianalisis meliputi tanda visual, verbal dan termasuk di dalamnya tanda nonparalinguistik dan kinesik, yaitu tanda-tanda bahasa yang terdapat dalam ekspresi wajah dan bahasa tubuh karakter yang ditampilkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, untuk dapat mendeskripsikan bagaimana tanda *otaku idols* dalam *Anime Back Street Girls: Gokudols* dimaknai secara denotasi, konotasi dan mitos dengan menyeluruh, perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan analisis semiotika berdasarkan teori Barthes (1972). Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan terkait dengan bentuk representasi sub-kultur *otaku* dalam *anime*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dalam penelitian ini bisa diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Terdapat tanda yang menunjukkan karakter *otaku idol* pada *anime Back Street Girls: Gokudols*.
2. Secara denotatif pemaknaan menunjukkan makna yang identikal dengan konsep *otaku idol*.

3. Secara konotatif terlihat adanya pemaknaan tingkat lanjut dari adanya tokoh *otaku idol* pada anime *Back Street Girls: Gokudols*.
4. Terdapat mitos dari sub-kultur *otaku idol* pada anime *Back Street Girls: Gokudols*.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian tetap terfokus dan terarah, maka diperlukan pembatasan ruang lingkup pembahasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, penelitian ini akan difokuskan pada tanda-tanda yang menunjukkan *otaku idol* dan pemaknaan denotasi, konotasi dan mitos terhadap tanda *otaku idol* dalam anime *Back Street Girls: Gokudols*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, rumusan masalah penelitian yang dapat disimpulkan adalah bagaimana makna denotasi, konotasi, dan mitos *otaku idol* yang terdapat dalam anime *Back Street Girls: Gokudols*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan makna denotasi, konotasi, dan mitos *otaku idol* dalam anime *Back Street Girls: Gokudols*. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tambahan materi rujukan untuk penelitian-penelitian sejenis di masa mendatang.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan bisa memberi manfaat antara lain.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai sub-kultur *otaku* dan menambah wawasan bagi pembaca mengenai analisis semiotika dalam suatu media hiburan khususnya *anime*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan, bahan rujukan atau referensi untuk melakukan penelitian sejenis.

