

**PANDANGAN MAHASISWA SASTRA JEPANG
TERHADAP OTAKU (STUDI PADA MAHASISWA SASTRA
JEPANG TINGKAT I DI TIGA UNIVERSITAS
DI KOTA BANDUNG)**

***Elza Anindhyta Ichsan Yusuf¹, Soni Mulyawan Setiana²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
elza.63818029@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe how otaku can affect the personality of first-year Japanese literature students at three universities: Universitas Komputer Indonesia, Universitas Kristen Maranatha, and Universitas Nasional Pasim. Otaku itself is a term attached to someone who really pursues his hobby, and even seems excessive. The method used in this research is descriptive qualitative method. Data collection was done by distributing questionnaires online using google form. The results of the data that has been collected and analyzed obtained the following conclusions: 1) Most are female and more than half of the respondents are otaku: 2) Most respondents like anime: 3) Society still views otaku negatively: 4) An otaku is more comfortable hanging out with people who like the same things: 5) Otaku can influence their dressing style, speaking style, lifestyle, knowledge of Japanese culture and language, as well as the way they socialize. In conclusion, being an otaku has more positive impacts, one of which is increasing knowledge about Japanese language and culture.

Keywords: *Otaku, Viewpoint, Personalities, College Students, Japanese Popular Culture*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana *otaku* dapat mempengaruhi kepribadian mahasiswa sastra jepang tingkat satu di tiga universitas yaitu universitas komputer indonesia, universitas kristen maranatha, dan universitas nasional pasim. *Otaku* sendiri merupakan sebuah istilah yang melekat pada seseorang yang benar-benar menekuni hobinya, dan bahkan terkesan berlebihan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara *online* menggunakan *google form*. Hasil dari data yang telah dikumpulkan dan dianalisis memperoleh kesimpulan sebagai berikut : 1) Kebanyakan yang merupakan perempuan dan lebih dari setengah responden merupakan *otaku*: 2) Kebanyakan responden menyukai *anime*: 3) Masyarakat masih memandang *otaku* secara negatif: 4) Seorang *otaku* lebih nyaman berkumpul dengan orang yang menyukai hal yang sama: 5) *Otaku* dapat mempengaruhi gaya berpakaian, gaya bicara, gaya hidup, pengetahuan tentang budaya dan bahasa Jepang, juga cara mereka bersosialisasi. Kesimpulannya menjadi *otaku* lebih banyak berdampak positif, salah satunya menambahnya ilmu pengetahuan tentang bahasa dan budaya Jepang.

Kata kunci: *Otaku, Pandangan, Kepribadian, Mahasiswa, Budaya Populer Jepang*

PENDAHULUAN

Bagi seseorang yang menyukai kebudayaan Jepang, seperti contohnya menonton *anime* pasti sudah tidak asing lagi mendengar kata *otaku*. *Otaku* merupakan istilah dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menyebut mereka yang tergila-gila kepada budaya *anime* dan *manga*, bahkan tak jarang ada orang yang mendalami ilmunya sampai memutuskan untuk menempuh pendidikan dan melakukan penelitian tentang kebudayaan Jepang tersebut. *Otaku* sendiri bermula dari kata “rumah anda” atau bisa juga “anda” yang ditulis dengan kanji お宅 sehingga bisa juga di artikan menjadi “dunia anda” (Alfiani, 2015). Penyebutan *otaku* sendiri pertama kali digunakan pada tahun 1980-an, dalam majalah *Manga Burikko* dalam artikel *Otaku no Kenkyuu* (お宅の研究) yang ditulis oleh seorang jurnalis bernama Akio Nakamura. Alfiani (2015) *otaku* yang ada di kehidupan nyata ini juga tidak jarang digambarkan kedalam sebuah *anime*. Penggambaran seorang *otaku* dalam sebuah *anime* kurang lebih seperti yang ada di kehidupan nyata, hanya saja sedikit di lebih-lebihkan. Kebanyakan orang awam menilai *otaku* adalah seseorang yang memiliki sifat menarik diri dari hubungan sosial, menjauhi orang tanpa sebab, melakukan hal atau menyukai hal diluar apa yang orang awam pikirkan. Didalam sebuah keluarga juga biasanya digambarkan sebagai seseorang yang tidak memiliki keinginan untuk keluar kamar, atau bahkan sekedar berbincang ringan dengan keluarga. Memang dalam banyak kasus, hanya *image* buruk saja yang tertinggal dalam pikiran orang awam, padahal ada bahkan banyak banyak dampak positif dari *otaku* jika kita memahaminya dengan benar.

Pengertian *otaku* juga bisa disamakan dengan kata “maniak”. Kita ambil contoh seseorang yang menyukai dan hobi mengambil gambar kereta api atau lokomotif. Baik itu lokomotif terbaru ataupun tua sekalipun. Anggap saja di suatu negara dengan jarak yang lumayan sangat jauh akan mengoprasikan lokomotif unik yang hanya ada didaerahnya saja, semahal apapun tiket perjalanannya pasti orang itu akan pergi kesana untuk memenuhi hasrat dan kecintaannya terhadap lokomotif. Menelateni suatu hal adalah ciri khas seorang *otaku*. Menurut Anugrahani (2017) waktu yang dihabiskan seorang *otaku* kebanyakan untuk menonton *anime*, membuat pemahaman mereka akan bahasa dan budaya Jepang semakin bertambah setiap harinya. Hal itu terjadi karena mereka berfikir jika sudah tertarik dengan suatu hal, tentu harus dengan sepenuh hati dan tidak menyikapinya dengan biasa saja.

Dalam banyak kasus masih banyak orang yang melihat *otaku* sebagai pengaruh buruk, mereka dianggap tidak normal bahkan menggangapnya sebagai sampah masyarakat. Padahal berdasarkan pandangan penulis sendiri sejak masih duduk dibangku sekolah menengah hingga menempuh pendidikan didunia perkuliahan di jurusan sastra Jepang, kebanyak *otaku* tidak seperti itu mereka malah lebih berambisi dan memiliki semangat ketika mempelajari sesuatu yang baru apalagi terkait hal yang mereka sukai. Syakur (2021) menjelaskan hanya sedikit mahasiswa yang memandang *otaku* dengan prespektif negatif. Mereka beranggapan bahwa menjadi *otaku* memiliki dampak positif maupun negatif, hal ini tergantung dengan pribadi *otaku* sendiri dalam berperilaku dilingkungannya. Dalam penelitian Aisyah (2019) menambahkan tentang *anime* dan gaya hidup mahasiswa menunjukan hasil bahwa *anime* mempengaruhi gaya hidup mahasiswa dalam aktivitas sehari-hari seperti dalam belajar, berpakaian, berbicara, makan, dan bersosialisasi. Pemahaman tentang bahasa, budaya dan tingkah laku orang Jepang ini nantinya dapat menjadi bekal soft skill dan hard skill ketika bekerja dengan orang Jepang atau diperusahaan yang bekerja sama dengan negara Jepang. Setiana, Setiawati dan

Mustaqim (2019) mengatakan Jurusan Bahasa Jepang perlu memperkuat hard skill dan soft skill secara lebih seimbang. Hal ini penting agar lulusan dapat bersaing secara global.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk meneliti tentang bagaimana *otaku* mempengaruhi mahasiswa sastra Jepang baik secara eksternal maupun internal diambil dari sudut pandang Mahasiswa itu sendiri. Mahasiswa sastra Jepang juga dipilih karena banyaknya *otaku* dalam lingkup mahasiswa jurusan sastra Jepang. Selain itu karena dengan memahami pandangan *otaku* melalui mahasiswa yang mana mahasiswa adalah seseorang yang berfikir kritis tentang hal yang menarik perhatian mereka, dapat membantu kita semakin memahami apa itu *otaku*. Dengan begitu hasil dari penelitian ini, dapat dipergunakan untuk orang awam agar mereka memahami arti, perngertian dan bagaimana seharusnya kita menanggapi *otaku* itu sendiri. Demi mengurangi konotasi negatif terhadap *otaku* di masyarakat penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pandangan Mahasiswa Sastra Jepang Terhadap *Otaku* (Studi pada Mahasiswa Sastra Jepang Tingkat 1 di Tiga Universitas di Kota Bandung)”.

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian deskriptif kualitatif ini berlandaskan filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti kondisi objek ilmiah, dimana instrument kuncinya adalah peneliti dan menggambarkan suatu keadaan secara objektif atau berdasarkan fakta-fakta yang terlihat. Penelitian ini menggunakan dua sumber data sumber data primer yang merupakan mahasiswa sastra jepang tingkat satu dari tiga universitas di Bandung dan sumber data sekunder berupa sumber data yang sudah ada, seperti buku, literatur, jurnal, dan sumber dari internet. Ahyar (2020) menjelaskan bahwa instrumen penelitian dalam metode penelitian kualitatif adalah penulis atau peneliti yang merupakan alat utama untuk mengumpulkan dan menafsirkan sebuah data.

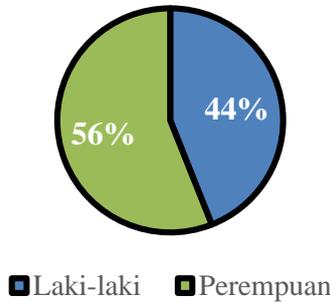
Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan pilihan jawaban yang disajikan didalam kuesioner yaitu, sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) kepada mahasiswa sastra jepang tingkat satu di tiga universitas yaitu Universitas Komputer Indonesia, Universitas Kristen Maranatha dan Universitas Nasional PASIM. Menurut Suharsinmi (2006) angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang responden ketahui. Kuesioner yang merupakan kuesioner tertutup dan terbuka ini dibagikan secara *online* menggunakan *google form*. Teknik analis data menggunakan model analisis data interaktif Miles dan Huberman. Miles & Huberman (dalam Praditia 2013) mengatakan analisis terdiri dari tiga tahap kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL

Hasil data kuesioner tanggapan mahasiswa sastra jepang tingkat satu mengenai *otaku* memperoleh sebanyak 25 orang responden. Dengan kuesioner yang terbagi menjadi tiga bagian yaitu, data diri responden, sebelas pernyataan pilihan ganda dan tiga pertanyaan deskriptif. Hasil kuesioner sudah diolah dan dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut.

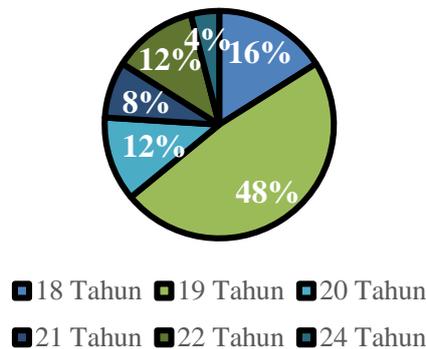
Data Diri Responden

Dari hasil kuesioner yang didapat responden memiliki usia dalam rentang 18 tahun hingga 24 tahun. Tampilan Tampilan hasil data diri responden berdasarkan usia ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1. Data Diri Responden Berdasarkan Usia

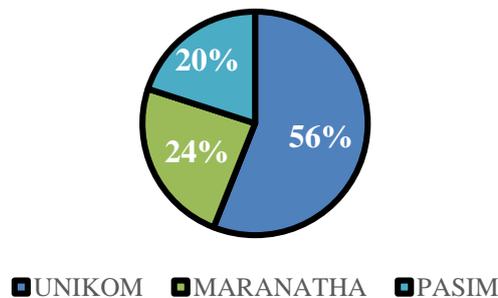
Berdasarkan usia responden, terdapat 4 orang (16%) responden berusia 18 tahun, 12 orang (48%) responden berusia 19 tahun, 3 orang (12%) responden berusia 20 tahun, 2 orang (8%) responden berusia 21 tahun, 3 orang (12%) responden berusia 22 tahun, dan terakhir 1 orang (4%) responden berusia 24 tahun. Selanjutnya jenis kelamin responden yang ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Data Diri Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

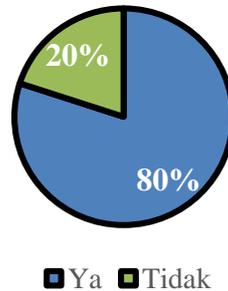
Berdasarkan jenis kelamin, terdapat 11 orang (44%) responden dengan jenis kelamin laki-laki dan 14 orang (56%) responden dengan jenis kelamin perempuan.

Selanjutnya asal universitas responden ditampilkan pada gambar 3.



Gambar 3. Data Diri Responden Berdasarkan Universitas

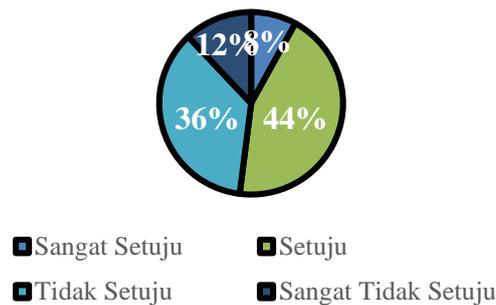
Berdasarkan Universitas, terdapat 14 orang (56%) responden merupakan mahasiswa dari Universitas Komputer Indonesia, 6 orang (24%) responden mahasiswa dari Universitas Kristen Maranatha, dan 5 orang (20%) responden berasal dari Universitas Nasional PASIM. Selanjutnya ketertarikan responden terhadap *otaku* ditampilkan pada gambar 4.



Gambar 4. Data Diri Responden Berdasarkan Ketertarikan Terhadap Otaku

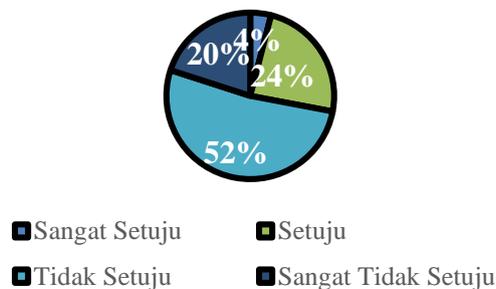
Berdasarkan ketertarikan responden terhadap *otaku*, terdapat 20 orang (80%) responden yang merasa tertarik dengan *otaku*, dan 5 orang (20%) responden yang merasa tidak tertarik dengan *otaku*.

Selanjutnya data responden yang menyatakan dirinya sebagai seorang *otaku* ditampilkan dalam gambar 5.



Gambar 5. Responden yang Merupakan Otaku

Dari pernyataan ini 2 orang (8%) responden menyatakan sangat setuju, 11 orang (44%) responden menyatakan setuju, 9 orang (36%) responden menyatakan tidak setuju, dan 3 orang (12%) responden menyatakan sangat tidak setuju. Hal ini bisa diartikan juga 13 orang (52%) responden menganggap dirinya sebagai *otaku* dan 12 orang (48%) responden tidak menganggap dirinya sebagai *otaku*. Selanjutnya data responden yang suka menonton *anime* ditampilkan pada gambar 6.

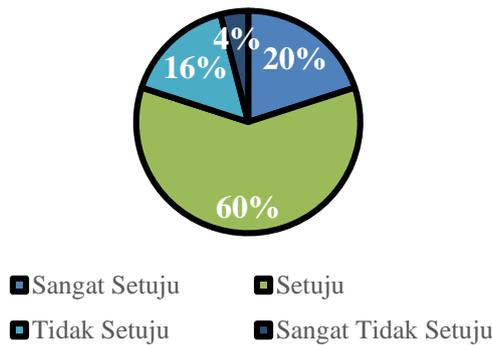


Gambar 6. Responden yang Suka Menonton Anime

Dari pernyataan ini 15 orang (60%) responden menyatakan sangat setuju, 7 orang (28%) responden menyatakan setuju, 2 orang (8%) responden menyatakan tidak setuju, dan 1 orang (4%) responden menyatakan sangat tidak setuju. Hal ini bisa diartikan juga 22 orang (88%) responden menyukai *anime* dan 3 orang (12%) responden tidak suka menonton *anime*.

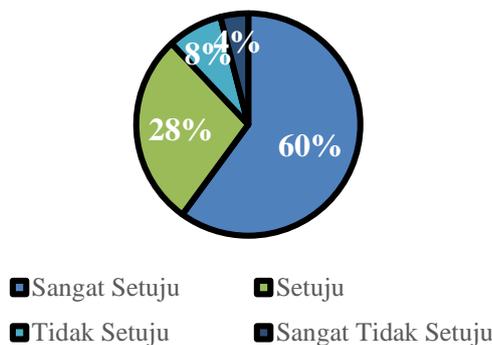
Pandangan Mahasiswa Sastra Jepang Terhadap Otaku

Selanjutnya data mengenai pandangan mahasiswa sastra Jepang tingkat satu terhadap *otaku* ditampilkan pada gambar 7.



Gambar 7. Pemahaman Responden Tentang Otaku

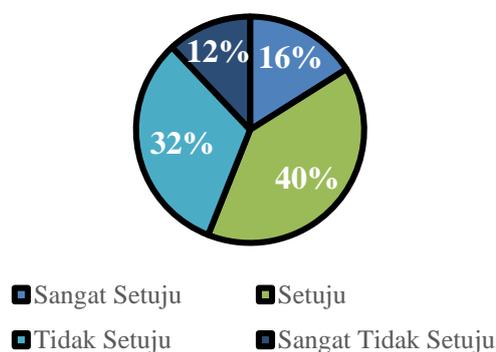
Dari pernyataan “saya memahami pengertian *otaku* secara jelas” ini 5 orang (20%) responden menyatakan sangat setuju, 15 orang (60%) responden menyatakan setuju, 4 orang (16%) responden menyatakan tidak setuju, dan 1 orang (4%) responden menyatakan sangat tidak setuju. Selanjutnya tanggapan responden tentang menjadi seorang *otaku* merupakan hal yang memalukan ditampilkan pada gambar 8.



Gambar 8. Tanggapan Responden Tentang Menjadi Otaku Merupakan Hal Memalukan

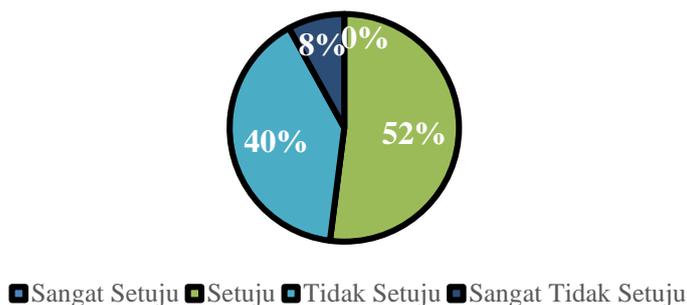
Dari pernyataan “saya merasa menjadi *otaku* merupakan hal yang memalukan” ini 1 orang (4%) responden menyatakan sangat setuju, 6 orang (24%) responden menyatakan setuju, 13 orang (52%) responden menyatakan tidak setuju, dan 5 orang (20%) menyatakan mereka sama sekali tidak malu.

Selanjutnya tanggapan responden tentang kesan negatif yang diterima *otaku* dari masyarakat ditampilkan pada gambar 9.



Gambar 9. Tanggapan Responden Tentang Kesan Negatif dari Masyarakat Terhadap Otaku

Dari pernyataan “saya merasa *otaku* memiliki kesan negatif di masyarakat” ini 4 orang (16%) responden menyatakan sangat setuju, 10 orang (40%) responden menyatakan setuju, 8 orang (32%) responden menyatakan tidak setuju, dan 3 orang (12%) menyatakan sangat tidak setuju. Selanjutnya tanggapan responden tentang kebanyakan orang tidak ingin berteman dengan *otaku* ditampilkan pada gambar 10.

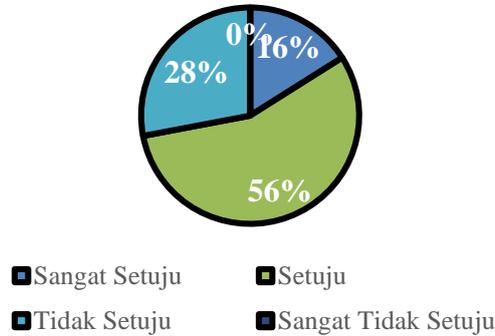


Gambar 10. Tanggapan Responden Tentang Banyak Orang yang Tidak Ingin Berteman dengan Otaku

Dari pernyataan “saya merasa banyak orang yang tidak ingin berteman dengan *otaku*” ini 13 orang (52%) responden menyatakan setuju, 10 orang (40%) responden menyatakan tidak setuju, dan 2 orang (8%) responden menyatakan tidak setuju.

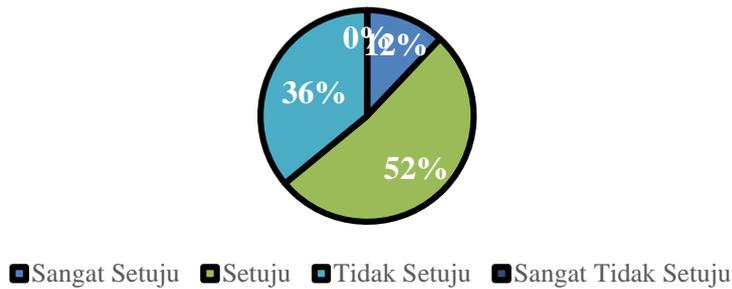
Dampak Otaku Terhadap Mahasiswa Sastra Jepang

Selanjutnya tanggapan responden yang berkaitan dengan dampak dari *otaku*. Yang pertama tentang gaya berpakaian seorang *otaku* ditampilkan pada gambar 11.



Gambar 11. Tanggapan Responden Tentang Pengaruh Otaku Terhadap Gaya Berpakaian

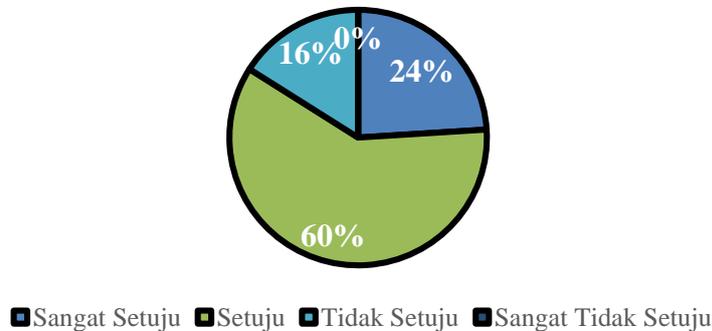
Dari pernyataan "*otaku* dapat mempengaruhi gaya berpakaian" ini 4 orang (16%) responden menyatakan sangat setuju, 14 orang (56%) responden menyatakan setuju, dan 7 orang (28%) responden menyatakan tidak setuju. Selanjutnya tanggapan responden tentang gaya berbicara seorang *otaku* ditampilkan pada gambar 12.



Gambar 12. Tanggapan Responden Tentang Pengaruh Otaku Terhadap Gaya Berbicara.

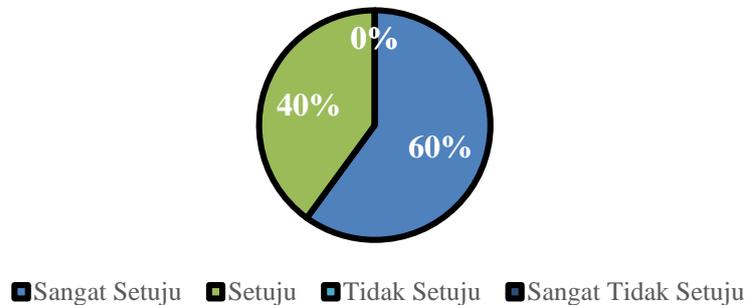
Dari pernyataan "*otaku* dapat mempengaruhi gaya berbicara" ini 3 orang (12%) responden menyatakan sangat setuju, 13 orang (52%) responden menyatakan setuju, dan 9 orang (36%) responden menyatakan tidak setuju.

Selanjutnya tanggapan responden tentang gaya hidup atau kebiasaan-kebiasaan seorang *otaku* ditampilkan pada gambar 13



Gambar 13. Tanggapan Responden Tentang Pengaruh Otaku Terhadap Gaya Hidup

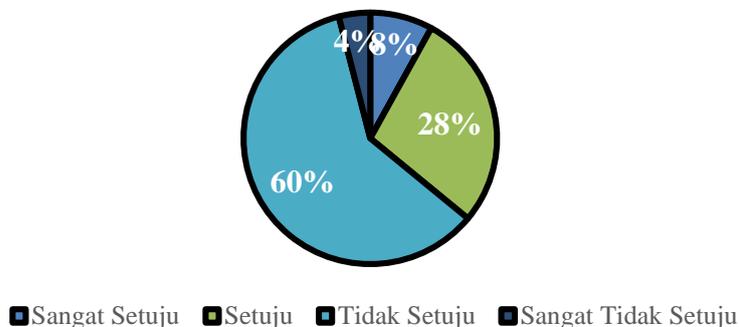
Dari pernyataan “*otaku* dapat mempengaruhi gaya hidup” ini 6 orang (24%) responden menyatakan sangat setuju, 15 orang (60%) responden menyatakan setuju, dan 4 orang (16%) responden menyatakan tidak setuju. Selanjutnya tanggapan responden tentang pengaruh *otaku* terhadap pemahaman budaya dan bahasa Jepang ditampilkan pada gambar 14.



Gambar 14. Tanggapan Responden Tentang Pengaruh Otaku Terhadap Pemahaman Budaya dan Bahasa Jepang

Dari pernyataan “*otaku* dapat menambah pengetahuan terhadap budaya dan bahasa Jepang” ini 15 orang (60%) responden menyatakan sangat setuju, dan 10 orang (40%) responden menyatakan setuju. Hal ini bisa diartikan juga seluruh responden setuju jika menjadi *otaku* dapat menambah wawasan dari segi budaya dan bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan seluruh responden merasa menjadi *otaku* dapat menambah wawasan mereka tentang budaya dan bahasa Jepang.

Selanjutnya tanggapan responden tentang kesulitan *otaku* dalam bersosialisasi ditampilkan pada gambar 15.



Gambar 15. Tanggapan Responden Tentang Kesulitan Otaku dalam Bersosialisasi

Dari pernyataan “*otaku* dapat membuat kesulitan untuk bersosialisasi” ini 2 orang (8%) responden menyatakan sangat setuju, 7 orang (28%) responden menyatakan setuju, 15 orang (60%) responden menyatakan tidak setuju, dan 1 orang (4%) menyatakan sangat tidak setuju.

PEMBAHASAN

Pandangan Mahasiswa Sastra Jepang Terhadap *Otaku*

Berdasarkan hasil data yang sudah diperoleh dan dianalisis, hampir semua responden menyatakan bahwa mereka memiliki pemahaman akan *otaku*. Azuma (2009) menjelaskan “...*Otaku are those Japanese, usually males and generally between the ages*

of 18 and 40..”, menurut beliau, *otaku* merupakan seorang pria berusia 18 hingga 40 tahun. Rentang usia *otaku* yang didapatkan penulis sama dengan teori diatas yaitu rentang usia 18 hingga 24 tahun dengan mayoritas berusia 19 tahun, namun *otaku* tidak hanya mencakup satu *gender* saja karena 14 dari 25 responden adalah seorang wanita.

Pada dasarnya *otaku* sendiri merupakan sebuah hobi yang bertujuan untuk mengisi waktu luang. Pada chanel Youtube *Nobita from Japan* (2020) menjelaskan beberapa ciri *otaku* adalah orang yang terobsesi dengan suatu hobi, mereka rela menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari untuk menekuni hobinya. Sejalan dengan yang dikatakan responden bahwa terkadang *otaku* ini enggan untuk meninggalkan rumahnya atau sekedar beranjak dari kamarnya yang dikatakan sebagai zona nyamannya mereka.

Azuma (dalam *Otaku Japan's Database Animals*, 2009) mengatakan jika dilihat dari perilakunya, *otaku* merupakan seorang fanatik yang mengonsumsi, memproduksi, juga mengoleksi *manga* atau *anime* dan produk yang berkaitan dengan budaya visual populer Jepang. Walaupun dinilai sebagai fanatik dalam kontes negatif Anugrahani (2017) mengatakan “...Jika mereka sudah mencintai suatu hal, mereka akan mendalami suatu hal itu secara rinci, mereka akan mempelajari hal itu hingga mencapai level pengetahuan tingkat pakar atau ahli dalam hal tersebut.”. Hal ini didukung dengan jawaban responden yang mengatakan bahwa tidak semua *otaku* merupakan seorang yang fanatik, beberapa menanggapi hobi hanya sebatas hobi, bahkan para responden mengatakan bahwa mereka sendiri tidak terlihat sebagai seorang *otaku*.

Meskipun mereka berfikir bahwa menjadi *otaku* bukanlah hal yang memalukan, *otaku* masih memiliki kesan negatif yang sangat kental di masyarakat salah satunya adalah penampilan. Grassmuck (dalam Permana dan Suzan, 2018: 14) mengatakan “...Para Otaku cenderung bertubuh gemuk, berambut panjang, dan menggunakan T-Shirt serta jins. Kata ini punya makna yang sama dengan kata 'nerd' yang di Amerika Serikat digunakan untuk menunjuk pada para maniak komputer dan Science Fiction”.

Nobita From Japan (2020) juga menambahkan *otaku* juga memiliki kesan *gloomy*, *filthy*, anti sosial atau *unsociable*, buruk dalam berkomunikasi, *uncoordinated* atau tidak atletis lalu yang terakhir berkemungkinan melakukan kejahatan. Hal ini juga dirasakan oleh responden yang merasa masih banyak orang yang memilih untuk tidak berteman dengan *otaku*, melihat hasil wawancara yang dilakukan nobita tidak aneh jika teman jenis *otaku* lebih banyak dihindari oleh orang-orang.

Dampak Otaku Terhadap Mahasiswa Sastra Jepang

Dampak positif dari *otaku* yang paling mencolok adalah bertambahnya wawasan mengenai budaya dan bahasa Jepang. Dari teori Otsuka dan Toshio (dalam Maya, 2015) mengatakan ciri *otaku* adalah “*intense obsession in production and reproduction of information and knowledge about their subject(s) of interest*”. Sehingga tidak heran jika *otaku* memiliki pengetahuan lebih dalam bahasa dan budaya Jepang, para *otaku* juga tak jarang dapat memahami pola pikir orang Jepang. Para responden mengatakan bahwa menjadi *otaku* membuat mereka menjadi orang yang mandiri, memiliki pemikiran kreatif dan imajinatif yang sangat tinggi. Sifat *otaku* yang menyukai hingga menekuni hal yang menurut mereka sendiri sebenarnya merupakan bentuk pemahaman kita terhadap diri kita sendiri.

Dampak negatif yang sangat dirasakan para responden adalah dalam hal berkomunikasi, mereka merasa bisa berbaur atau berkomunikasi, jika mereka berada di

lingkup dengan mereka yang menyukai hal-hal yang sama, atau minimalnya menyukai hal yang berbau Jepang. Sejalan dengan pendapat Grassmuck (dalam Permana dan Suzan, 2018:14) mengatakan "...kata ini 'otaku' merujuk pada jenis orang yang tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain...". responden juga mengatakan jika hobinya membuatnya nampak kekanak-kanakan yang mana akhirnya orang disekelilingnya merasa lelah dengannya dan memilih untuk menjauhinya, itu sebabnya mereka lebih memilih untuk merahasiakannya. Azuma (2009) yang mengatakan "...some people refuse to even recognize otaku, while others believe only a designated group possesses the right to speak about the". Para *otaku* ini hanya akan merasa nyaman untuk berkomunikasi jika berada dalam zona nyaman dimana orang-orang sekitarnya berfikir hal yang sama. Itu sebabnya kebanyakan *otaku* memiliki sifat yang pendiam. Ditambah dengan masyarakat yang melabelkan para *otaku* ini sebagai orang yang tidak mencintai budayanya sendiri membuat para *otaku* semakin enggan mendeklarasikan jati dirinya.

SIMPULAN

Tidak semua *otaku* merupakan seorang fanatik yang terobsesi akan budaya Jepang. Kesan negatif tentang *otaku* dimasyarakat masih kental sehingga membuat para *otaku* enggan *speak up* mengenai jati dirinya bahkan meskipun kesan masyarakat masih negatif tentang *otaku*, tidak membuat mereka berfikir bahwa menjadi *otaku* merupakan hal yang memalukan. Para *otaku* lebih memilih untuk berkumpul dengan orang yang menyukai hal yang sama dengan mereka, itu sebabnya mereka sulit bersosialisasi dengan orang awam atau orang yang tidak tahu menahu tentang *otaku* dan berakhir menjadi pribadi yang pendiam. Image *otaku* yang dikenal oleh orang awam tidak sepenuhnya benar. *Otaku* dapat mempengaruhi kepribadian mahasiswa sastra Jepang, hal itu mencakup gaya berpakaian, cara atau gaya berbicara, juga gaya hidup, pengetahuan tentang budaya dan bahasa Jepang juga mempengaruhi cara mereka bersosialisasi. Dampak positif yang paling menonjol adalah bertambahnya ilmu pengetahuan tentang budaya dan bahasa Jepang. Sedangkan dampak negatif yang sangat mereka rasakan adalah ketika bersosialisasi, berada dalam zona nyamannya dimana orang-orang sekitarnya berfikir hal yang sama. Adalah kesenangan dan kenyamanan tertinggi dalam pemikirannya. Terlepas dari dampak negatif dan positifnya sifat *otaku* ini semua berbalik kepada pribadi masing-masing. Memiliki obsesi terhadap sesuatu tidak salah, namun alangkah baiknya kita menyikapinya dengan sewajarnya saja, itulah hal pilihan yang paling bijak.

REFERENSI

- Ahyar, H dkk. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Akbar, M. R., & Arianingsih, A. (2021). TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN KANJI LEARNING!. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 1(1), 121-128. DOI: <https://doi.org/10.34010/mhd.v1i1.4850>
- Alfiani, A. I. (2015). *Representasi Otaku Dalam Anime Kami Nomi Zo Shiru Sekai* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. U of Minnesota Press.

- Maysarah, D., & Setiana, S. M. (2021). Tanggapan Responden Terhadap Media Pembelajaran Alternatif Katagana. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 1(1), 33-42. DOI: <https://doi.org/10.34010/mhd.v1i1.4841>
- Nobita. Nobita from Japan. 2020, 12 Maret. 日本でオタクはどのように見られるのか [video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=8sx1hBrBM10>
- Praditia, A. (2013). Pola Jaringan Sosial Pada Industry Kecil Rambut Palsu Di Desa Karangbanjar Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Saptya Mohamad Permana Nessa Suzan, R. (2018). Pengalaman Komunikasi Dan Konstruksi Makna "Otaku" Bagi Penggemar Budaya Jepang (Otaku). *Jipsi-Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi Unikom*, 8.
- Suharsimi, A. (2006). *metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Syakur, D. I. (2021). *Pandangan Mahasiswa D3 Bahasa Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Otaku Dan Wibu* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019). Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates?. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(11), 176-192.