**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Jepang merupakan salah satu negara pengekspor budaya pop dunia yang terbesar selain K-POP dari korea selatan atau Budaya Punk dari Amerika Serikat. Anime, manga, mode, film, permainan, musik adalah budaya pop Jepang yang mampu di sambut dengan hangat di seluruh dunia, terutama di negara-negara Asia yang lain. Pemuda Jepang yang gemar menciptakan trend baru, mampu mempengaruhi mode dan trend dunia internasional.[[1]](#footnote-2) Pengaruh budaya tersebut, menjadikan Jepang sebagai sentral dari kebudayaan dari timur.

Dari kegemaran masyarakat terhadap budaya pop tersebut memunculkan budaya pop lainnya, yang dikenal dengan nama budaya Otaku. Otaku adalah istilah atau sebutan dalam bahasa Jepang yang dipakai untuk orang yang tergila-gila pada budaya visual modern Jepang, seperti : *manga* (Komik Jepang), *anime*(Vidio Animasi Jepang), *game*, *cosplay*, dan lain-lain. Kata *otaku* sendiri berarti rumahmu atau kamu dan mempunyai konotasi formal.[[2]](#footnote-3) Istilah *otaku* mulai muncul pada tahun 1983, setelah dipopulerkan oleh jurnalis Akio Nakamori dalam artikelnya berjudul *Otaku no kenkyuu* yang diterbitkan majalah Manga Burikko. Ia menyebut fans atau penggemar anime sebagai *otaku-zoku* (generasi otaku) dan menulis bahwa otaku itu anti sosial, tertutup dan aneh[[3]](#footnote-4). walaupun mereka tertutup dari masyarakat pada umumnya akan tetapi mereka juga tidak ingin sendirian dan tetap berjalan dalam lingkaran kelompok mereka untuk berbagi hobi yang sama, karena pada dasarnya masyarakat Jepang menganut paham masyarakat kelompok (*shuudan shugi*).[[4]](#footnote-5)

Istilah otaku itu menjadi semakin negatif ketika kasus pembunuhan 4 orang anak perempuan oleh Tsutomu Miyazaki seorang *otaku* tahun 1989, peristiwa tersebut membuka fakta bahwa *Miyazaki* adalah seorang “otaku” yang tidak dapat membedakan dan memisahkan antara kenyataan dengan khayalan kerena kecanduan *manga* dan *anime* (yang kebanyakan mengandung unsur kekerasan dan pornografi/hentai)[[5]](#footnote-6).

Para *otaku* dalam kehidupan nyata ataupun yang tergambar dalam hasil karya sastra kebanyakan adalah sosok yang dipandang negatif oleh orang Jepang dikarenakan kesukaan atau hobi (manga dan anime) mereka sangat berlebihan dan terkadang menyimpang, sehingga dirasakan “aneh” dan “maniak”. Walaupun dianggap negatif *otaku* sendiri mampu berkembang di negara lain, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini terlihat dari tingginya permintaan komik Jepang (*manga*) di Indonesia. Selain komik dari Jepang, ada juga produk kebudayaan lain seperti video animasi (*anime*), *video game*, dan juga *cosplay*. Menyebarnya produk-produk tersebut di Indonesia menyebabkan kebudayaan *otaku*  ini semakin meluas di kalangan masyarakat Indonesia. Fenomena *otaku* ini biasayanya banyak di temui di kota-kota besar di Indonesia yang memiliki akses informasi yang lebih baik dari pada di daerah yang kurang padat penduduknya. Tidak seperti di negara asalnya Jepang, *otaku* di Indonesia sendiri merupakan hal yang dianggap positif untuk sebagian masyarakatnya.

*Otaku* di Indonesia sendiri berkembang melalui siaran animasi di televisi atau yang para *otaku* sebut sebagai *anime.* Anime mulai eksis di Indonesia pada tahun 1990, yaitu seiring dengan bermunculan stasiun-stasiun televisi baru seperti RCTI disusul kemudian oleh SCTV dan Indosiar. Stasiun-stasiun TV tersebut mulai gencar menayangkan sejumlah judul anime yang kemudian menjadi hits atau populer terutama oleh target pemirsa anak-anak, diantaranya seperti Doraemon, Saint Seiya, Sailor Moon, Magic Girls, Magic Knight Rayearth, Born to Cook, Dragon Ball, Shulato dan masih banyak judul lainnya yang pernah ditayangkan oleh stasiun televisi sehingga secara tidak langsung mendukung perkembangan anime di Indonesia tidak terkecuali di Makassar.

Maraknya penayangan di televsi nasional, di tambah dengan mudahnya untuk mengakses *anime* di internet membuat fenomena *otaku* mulai berkembang dikalangan remaja di Makassar, hal tersebut ditandai dengan munculnya beberapa komunitas budaya visual jepang pada tahun 2007 seperti, Otaku Makassar, Shinseki48, Mangaka Makassar, Japan Holic Makassar. Namun berbeda dengan Negara asalnya Jepang, *otaku* di Makassar tidak seperti orang yang dikucilkan dan terpinggirkan. *Otaku* di Indonesia atau pada khususnya di Makassar, merupakan komunitas – komunitas penghasil karya, yang merupakan sekumpulan anak muda yang berkumpul kerena hobi dan minat yang sama . *Otaku* di Makassar mengenal berbagai macam kebudayaan visual jepang melalui media, baik itu media elektronik maupun media cetak . Mereka melihat kemudian menyukai dan selanjutnya meniru hal hal yang berhubungan dengan hobinya[[6]](#footnote-7) .

Bagaimana latar belakang munculnya komunitas otaku, serta bagaimana perkembangan dan dampaknya di Makassar, Menurut penulis menarik untuk dikaji lebih jauh lagi.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya di atas maka penjabaran permasalahan tersebut akan dituangkan dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana latar belakang munculnya komunitas *otaku* di makassar ?
2. Bagaimana perkembangan komunitas *otaku* di Makassar ?
3. Bagaimana dampak adanya komunitas *otaku* terhadap masyarakat Makassar ?

**C. Batasan Masalah**

Berdasarkan dengan rumusan masalah, maka ruang lingkup permasalahan penelitian ini dibatasi baik tematis, spasial maupun temporal. Hal ini merujuk pada cakupan masalah dalam proposal ini, yang cukup kompleks dan agar penulisan ini lebih fokus pada titik persoalan sehingga dapat menjawab substansi permasalahan secara jelas.

Secara temporal, penelitian ini dibatasi mulai dari tahun 2007 sampai tahun 2014. Tahun 2007 adalah awal kemunculan komunitas-komunitas *otaku* di Makassar*.* dan penelitian ini diakhiri pada tahun 2014 yang ditandai dengan semakin berkembangnya komunitas otaku di Makassar.

Kemudian secara spasial, penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup wilayah Makassar, dalam hal ini khususnya komunitas *otaku*. Namun juga tentang perbandingan komunitas *otaku* di Indonesia maupun di dunia internasional.

Selanjutnya untuk menghindari meluasnya ruang lingkup pembahasan pada penelitian ini maka secara tematis penelitian ini menuliskan tentang sejarah sosial khususnya pada komunitas pecinta budaya visual Jepang, yaitu *otaku*. Dalam hal ini penulis ingin mengetahui perkembangan komunitas *otaku* tersebut..

**D.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari beberapa permasalahan yang telah dibahas di atas, maka penulisan penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui latar belakang munculnya komunitas *Otaku* di Kota Makassar
2. Mengetahui perkembangan komunitas *otaku* di Kota Makassar
3. Mengetahui dampak perkembangan komunitas *Otaku* di Kota Makassar terhadap kehidupan sosial masyarakatnya

**E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Agar masyarakat khususnya dapat mengetahui tentang sejarah perkembangan komunitas *otaku* di Kota Makassar.
2. Dapat memberikan manfaat terhadap ilmu pengetahuan pada umumnya dan aspek kesejarahan yang dapat digunakan sebagai informasi guna dijadikan sebagai bahan diskusi.
3. Sebagai input kepada para pembaca untuk memberikan dukungan dan saran terhadap peningkatan sumber daya manusia.

**F. Penelitian Relevan**

Objek Penelitian ini adalah komunitas *otaku* . Oleh karena itu penulis melakukan kajian terhadap hasil penelitian terdahulu yang juga mengangkat tentang komunitas. Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang mengangkat tema tersebut :

Pertama, karya ilmiah dalam bentuk skripsi milik Sari Angraini Silalahi dari Universitas Sumatera Utara (Medan), dengan judul “Analisis Sosiologis Kehidupan “*Otaku*” (Pencinta Budaya Visual Modern Jepang) Sebagai Tokoh-Tokoh Dalam Komik “*Genshiken*” Karya : Kio Shimoku”.[[7]](#footnote-8) Dalam karya tulis ini membahas mengenai kehidupan *otaku* yang digambarkan dalam sebuah komik karya penulis Kio Shimoku. Sedangkan penulis mengungkapkan sejarah perkembangan komunitas *otaku* di Kota Makassar.

Kedua, Skripsi milik Anggi Virgianty dari Universitas Indonesia Depok, dengan judul “Simulacra Dalam Globalisasi Sebagai Katalisator Lahirnya Otaku”.[[8]](#footnote-9) Dalam Skripsi ini membahas tentang konsep otaku dengan berdasar pada konsep teori Simulacra Jean Baudrillard , perkembangan budaya pop manga dan anime di Jepang sebagai salah satu budaya populer yang berkembang di Jepang dan membawa pengaruh tersendiri terhadap masyarakat di Jepang.

**G. Metode Penelitian**

Penelitian sejarah; yakni suatu penelitian yang dilakukan dengan maksud mengetahui ikhwal kejadian-kejadian yang telah berlangsung pada masa lampau. penelitian ini menggunakan data primer maupun sekunder dengan tahapan kerja: heuristik (pengumpulan data), kritik (evaluasi data), interpretasi (penafsiran data) historiografi (rekonstruksi sejarah dalam bentuk tulisan)[[9]](#footnote-10).

**1. Heuristik**

Penelitian tentang Komunitas Otaku di Makassar 2007 – 2014 merupakan penelitian sejarah yaitu, sejarah sosial dan sejarah ekonomi, dengan menggunakan teknik deskriptif analisis yaitu menjelaskan alur sumber/data yang di dapatkan kemudian dilakukan analisis melalui kritik selanjutnya mencari relasi data dan fakta yang ada saat ini.

Mengingat sifatnya yang sistematis, maka tahap-tahap dari metode sejarah tidak dapat di tukar balik atau mendahulukan kritik, interpretasi, ataupun historiografi. Semua jenis penelitian tentang sejarah menempatkan sumber sejarah sebagai syarat mutlak yang harus ada. Tanpa sumber sejarah kisah masa lalu tidak dapat direkonstruksi oleh sejarawan.[[10]](#footnote-11)

Usaha yang kemudian dilakukan untuk memperoleh data yang valid dan akurat maka sangatlah diperlukan teknik pengumpulan data yang benar dan tepat. Pada penelitian ini teknik yang akan digunakan dalam pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu penelitian lapangan dan penelitian pustaka.

**a. Wawancara**

Mengenai sumber data pada penelitian ini maka data awal yang penulis gunakan diperoleh melalui wawancara dan observasi di daerah penelitian serta melakukan studi kajian kepustakaan. Wawancara dilakukan di Kota Makassar dengan objek sasaran masyarakat yang menggemari kebudayaan visual Jepang dengan rentan usia 15 sampai dengan 30 tahun dengan tujuan mengetahui alur masuk dan berkembangnya fenomena Otaku dimasyarakat Kota Makassar. Seperti, pendiri dan penanggung jawab dari setiap komunitas *otaku* yang ada di Kota Makassar. Diantaranya, Arief Avisena selaku pendiri dari Komunitas Japan Holic Makassar, Kiyas Herlambang pendiri Komunitas Mangaka Makassar, Dimas Lestarianto Pendiri Komunitas Gundam Makassar dan pendiri- pendiri komunitas otaku lainnya. Selain melakukan wawancara penulis juga melakukan observasi pada kegiatan- kegiatan yang biasa dilakukan oleh Komunitas Otaku tersebut.

**b. Penelitian Pustaka**

Penelusuran bahan pustaka dilakukan di perpustakaan jurusan pendidikan sejarah Universitas Negeri Makassar, perpustakaan Jurusan Ilmu Sejarah Universitas Hasanuddin, perpustakaan daerah Provinsi Sulawei-Selatan, Perpustakaan Multimedia Makassar, dan juga pencarian data melalui e-Jurnal, e-Book dan juga situs- situs internet yang terkait mengenai budaya populer *otaku.*

**2. Kritik Sumber**

Pada tahapan ini data yang telah dikumpulkan melalui beberapa metode yang penulis sebelumnya akan dilakukan kritik sumber untuk menentukan keaslian data dan kebenaran sumber sejarah. Sumber yang telah didapatkan dari pengumpulan data kemudian akan dilakukan verifikasi terlebih dahulu karena tidak semua data yang diperoleh dapat digunakan pada karya tulis ini.

Penentuan keaslian suatu sumber berkaitan dengan bahan yang digunakan dari sumber tersebut, atau biasa disebut dengan kritik eksternal. Sedangkan, penyeleksian informasi yang terkandung dalam sumber dapat dipercaya atau tidak, dikenal dengan kritik internal. Setiap sumber sejarah diperlakuakan sama, yakni diseleksi baik secara ekternal maupun internalnya. Tahap penyeleksian harus sistematis yakni diawali dengan kritik eksternal dan kemudian kritik internal. Jika tahap pertama suatu sumber sejarah tidak memenuhi syarat sebuah sumber sejarah (dari segi otentitasnya) tidak perlu dilakukan verifikasi tahap berikutnya.[[11]](#footnote-12)

Jadi pada tahapan ini diperlukan kejelian dan konsentrasi tinggi untuk menyeleksi sumber yang layak menjadi bahan dari penelitian ini agar tercapai penelitian yang objektif dan dapat dipertanggung jawabkan. Kritik yang digunakan, kemudian pada tahapan kritik terbagi atas dua yaitu: kritik eksternal dan kritik internal. Kritik eksternal dilakukan mengkritik bentuk fisik sumber sedangkan kritik internal dilakukan dengan cara mengkritik apa yang terkandung pada sumber sejarah seperti tulisan, gaya bahasa, dan lain-lain, hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang asli.

**3. Interpretasi**

Sebelum sampai pada tahap historiografi, terlebih dahulu fakta sejarah tersebut digabung-gabungkan (disintesakan) berdasarkan pada subjek kajian, dalam kaitan itu tema pokok kajian merupakan kaidah yang dijadikan sebagai kriteria dalam menggabungkan data sejarah. Data yang tidak berkaitan dengan tema studi dipisahkan agar tidak mengganggu peneliti merekonstruksi peristiwa sejarah.

Tahap ketiga dalam metode sejarah ialah interprtasi, pada tahap ini dituntut kecermatan dan sikap objektif sejarawan. Hal itu dapat dilakukan dengan mengetahui watak-watak peradaban atau dengan kata lain kondisi umum sebenarnya dan menggunakan nalar yang kritis, agar ditemukan kesimpulan atau gambaran sejarah yang ilmiah.[[12]](#footnote-13)

**4. Historiografi**

Berbagai pernyataan menganai masa silam yang telah disintesakan selanjutnya ditulis dalam bentuk kisah sejarah atau historiografi. Sampai pada tahapan ini, sejarawan akan mengadakan apa yang di katakan G. J renier sebagai sentralisasi dalam cerita sejarah. Metode sentralisasi dilakukan berdasarkan bacaan ahli sejarah tentang dunia dimana hidup, pengalaman dan kepercayaanya. Menurutnya tidak ada ketentuan khusus yang harus diikuti oleh ahli sejarah, mereka bebas mensentralisasikan peristiwa-peristiwa sejarah sesuai dengan perinsip–perinsip yang dianutnya. Meskipun demikian setiap tuturan sejarah menurut Renier harus memperhatikan tiga aspek utama yaitu : kronologi, kualitas dan imajinasi.[[13]](#footnote-14)

Dalam penulisan sejarah, aspek kronologi adalah hal yang sangat penting. Dengan demikian urutan kejadian merupakan kunci pokok dalam penulisan sejarah. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian sejarah. Pada tahap ini penulis akan menuliskan peristiwa sejarah tersebut dalam sebuah tulisan yang dalam penulisan, pemaparan dan pelaporan menggunakan tata cara tertentu. Dimana dalam hal ini, penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian dengan kajian kepustakaan dan lapangan (wawancara). Sebagaimana dengan laporan karya penelitian ilmiah, penulisan hasil penelitian sejarah seharusnya dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses penelitian dari awal (fase perencanaan) sampai dengan akhir (penarikan kesimpulan).

Sehingga, penulisan tersebut dapat dikatakan menentukan mutu penelitian sejarah itu sendiri. Dalam konteks ini sejarawan tidak hanya menjawab pertanyaan apa, siapa, kapan, dan bagaimana tetapi melakukan eksplanasi secara kritis tentang bagaimana, dan mengapa.[[14]](#footnote-15) Pada tahap ini fakta-fakta yang telah didapatkan penulis setelah melalui tahap-tahap sebelumnya, kemudian dituangkan dalam sebuah tulisan yang memenuhi kaidah-kaidah tertentu. Berupa sebuah kisah sejarah yang dapat dipertanggungjawabkan oleh penulis itu sendiri.

Penulisan sejarah merupakan proses penjelasan dari semua kegiatan dalam proses penelitian sejarah. Pada tahap ini peneliti telah menggambarkan hasil penelitiannya. Dalam hal ini pada penelitian tentang Komunitas *Otaku* di Makassar pada tahun 2007-2014. Peneliti telah melakukan penelitian untuk mengkaji bagaimana awal, perkembangan hingga dampak Komunitas *Otaku* di Makassar.

1. Mardhana Ksatrya.*Hegemoni Kebudayaan Jepang Melalui Anime dan Manga. www.Kompasiana.com di akses tanggal 6 Juli 2015* [↑](#footnote-ref-2)
2. http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/otaku . Diakses tanggal 2 Juni 2015 [↑](#footnote-ref-3)
3. Nakamori Akio. *”Otaku”no Kenkyū (Penelitian tentang Otaku)* Majalah Komik Burikko Juni – Desember 1983. http://my.jurnalotaku.com. Diakses tanggal 30 Juni 2015 [↑](#footnote-ref-4)
4. [Sayidiman Suryohadiprojo](http://www.goodreads.com/author/show/664309.Sayidiman_Suryohadiprojo). Belajar dari Jepang: Manusia dan Masyarakat Jepang dalam Perjoangan Hidup 1987 by Universitas Indonesia Press 1982. Hal 42 [↑](#footnote-ref-5)
5. Angraini Silalahi. *Analisis Sosiologis Kehidupan “Otaku” (Pencinta Budaya Visual Modern Jepang) Sebagai Tokoh-Tokoh Dalam Komik “Genshiken” Karya : Kio Shimoku*(Medan : Skripsi Universitas Sumatera Utara 2008) hal.1-2 [↑](#footnote-ref-6)
6. Arief, wawancara pada tanggal 24 juni 2015 di Benteng Rotterdam [↑](#footnote-ref-7)
7. Angraini Silalahi. *Analisis Sosiologis Kehidupan “Otaku” (Pencinta Budaya Visual Modern Jepang) Sebagai Tokoh-Tokoh Dalam Komik “Genshiken” Karya : Kio Shimoku*(Medan : Skripsi Universitas Sumatera Utara 2008) [↑](#footnote-ref-8)
8. Virgianty, Anggi. *Simulcara Dalam Globalisasi Sebagai Katalisator Lahirnya Otaku*. Depok : Universitas Indonesia. Skripsi. 2011. [↑](#footnote-ref-9)
9. Ahmadin. *Metode Penelitian Sosial.*(Makassar : Rayhan Intermedia, 2013) Hlm. 10. [↑](#footnote-ref-10)
10. Saleh Madjid, Muhammad dan Rahman Hamid, Abdul, *Pengantar Ilmu Sejarah (*Makassar : Rayhan Intermedia, 2008), hlm.43 [↑](#footnote-ref-11)
11. *Ibid.*  Hlm 47 [↑](#footnote-ref-12)
12. *Ibid.* Hlm 50 [↑](#footnote-ref-13)
13. *Ibid.* Hlm 51. [↑](#footnote-ref-14)
14. *Ibid* hlm. 59 [↑](#footnote-ref-15)