

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kata Representasi dalam KBBI diartikan sebagai perbuatan yang mewakili, ataupun keadaan yang bersifat mewakili. Menurut Stuart Hall (dalam *Representation Cultural Representations and Signifying Practices*, 2009, 15) Representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna, mewakili dan menggambarkan dunia yang penuh makna kepada orang lain. Representasi melibatkan penggunaan bahasa, tanda dan gambar yang mewakili sesuatu.

Representasi dalam karya sastra dapat menggambarkan apa saja yang sesuai pada zamannya, salah satunya adalah *otaku idol*. *Otaku* (オタク) merupakan istilah dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk merujuk kepada orang-orang dengan ketertarikan obsesif, umumnya terhadap anime, komik dan gim (Ho, 2019, 82-92). Selain itu, *idol* (アイドル *aidoru*) perempuan adalah profil media (penyanyi, mode, profil selebriti, dsb) remaja yang dianggap memiliki penampilan menarik (Xie, 2019 dalam Hariananta, Suartini, Herwaman, 2022, 1). Jika melihat dari dua teori di atas, *otaku idol* merujuk kepada orang-orang yang obsesif terhadap idola perempuan atau idol.

otaku idol juga digambarkan dalam salah satu perkembangan karya sastra imajinatif yaitu anime. Salah satu anime yang merepresentasikan gambaran *otaku idol* tersebut berjudul *Oshi Ga Budoukan Ittekuretara Shinu* atau disingkat *Oshibudou*. *Oshibudou* adalah anime yang menceritakan seorang *otaku idol* yang bernama Eripiyo yang dahulunya adalah seorang pekerja kantoran. Eripiyo berhenti bekerja setelah jatuh cinta dengan seorang idol yang bernama Maina. Alasan Eripiyo berhenti bekerja kantoran dikarenakan ingin mendedikasikan seluruh hidupnya untuk mendukung idola kesukaannya yaitu Maina. Maina adalah salah satu Idol dalam suatu project Idol Group yang bernama ChamJam.



Gambar 1.1. Key Visual Anime *Oshibudou*

Dalam sebuah kultur idol ada acara yang sering diselenggarakan yaitu *handshake*, 握手会 (akushuukai) atau acara jabat tangan dengan idola mereka.

Acara tersebut juga di representasikan dalam anime *Oshibudou*. *Handshake* ini adalah salah satu acara yang ditunggu-tunggu oleh *otaku idol* karena di acara ini mereka mempunyai kesempatan untuk bisa lebih dekat dengan idola kesukaannya. *Handshake* dalam *event* ini adalah ketika seorang *otaku idol* membayar sejumlah uang yang ditentukan untuk bertemu dengan idol kesukaan mereka, setelah itu mereka akan berbaris mengantri bergiliran untuk berjabat tangan dengan waktu yang ditentukan.

Dalam *event* jabat tangan ini seorang penggemar akan diberikan waktu beberapa detik untuk memegang tangan idola kesukaan mereka sambil mengobrol, setelah waktu yang diberikan habis panitia yang berjaga akan langsung menghentikan penggemar yang sedang berjabat tangan dan melanjutkan antrian selanjutnya. Contoh nyata acara *handshake* tersebut dapat ditemukan pada salah satu idol populer di Jepang yaitu AKB48. Di Indonesia kita juga bisa menemukan contoh nyatanya yaitu pada *sister group* AKB48, yaitu JKT48 yang juga sering mengadakan acara *handshake* atau jabat tangan.

Anime yang sejatinya ditujukan untuk hiburan, dewasa ini mulai banyak merepresentasikan keadaan atau fenomena budaya dan subkultur yang ada di masyarakat. アニメ (anime) adalah kependekan kata dari アニメーション (animeeshon), Kata tersebut diadaptasi dari bahasa Inggris “animation” yang memiliki arti sebagai sebuah teknik pembuatan film dengan menggunakan alat

peraga boneka yang digerakkan secara perlahan. Adapun teknik lainnya menggunakan beberapa gambar yang diubah secara perlahan, dan diproyeksikan dengan cara berkesinambungan agar terlihat bergerak. MacWilliams juga berpendapat anime dan manga adalah kunci dari budaya visual Jepang dan anime juga menjadi pemain penting dalam lanskap media global elektronik dan cetak (MacWilliams, 2008 dalam Lemans, 2022, 2).

Dengan maraknya *platform streaming* yang bisa diakses dengan mudah membuat anime semakin populer termasuk di Indonesia. Di Indonesia sendiri anime sudah sangat terkenal. Bisa dilihat dari maraknya Festival Jepang yang diadakan di Indonesia, baik itu yang diselenggarakan setiap tahun di sekolah-sekolah atau organisasi-organisasi yang bekerja sama dengan Jepang yang berada di Indonesia.

Dalam karya sastra terdapat unsur intrinsik, unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 1998, 23). Dalam unsur intrinsik terdapat tokoh dan penokohan, tema dan alur. Pendekatan terhadap sastra yang mempertimbangkan segi-segi kemasyarakatan ini oleh beberapa penulis disebut sosiologi sastra. Istilah itu pada dasarnya tidak berbeda pengertiannya dengan sosiosastra, pendekatan sosiologis, atau pendekatan sosiokultural terhadap sastra (Damono, 1978, 2). Sastra adalah lembaga sosial yang menggunakan bahasa sebagai medium. Bahasa itu sendiri merupakan ciptaan sosial. Sastra menampilkan gambaran kehidupan dan kehidupan itu sendiri adalah suatu kenyataan sosial (Damono, 1978, 1). Swingewood menempatkan karya sastra sebagai refleksi langsung (cerminan) berbagai aspek struktur sosial, hubungan kekeluargaan,

konflik kelas, tren lain yang mungkin muncul dan komposisi populasi (Swingewood, 1972:13 dalam Wahyudi, 2013,57)

Karya sastra tidak hanya ada dalam bentuk tulisan seperti novel dan puisi. Karya sastra memiliki bentuk yang bermacam-macam seperti drama, komik dan animasi. Karya dalam KBBI dapat diartikan sebagai hasil perbuatan (terutama hasil karangan).

Oleh karena itu teori yang akan digunakan peneliti ada dua teori utama, yaitu teori intrinsik dan teori sosiologi sastra untuk menganalisis karya sastra dengan judul **“REPRESENTASI OTAKU IDOL DALAM ANIME OSHI GA BUDOUKAN ITTEKURETARA SHINU KARYA SUTRADARA YUUSUKE YAMAMOTO.”**

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah:

Setelah pemaparan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirincikan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah unsur intrinsik dalam anime *Oshi Ga Budoukan Ittekuretara Shinu*?
- b. Bagaimanakah representasi *otaku idol* dalam anime *Oshi Ga budoukan Ittekuretara Shinu*?

2. Fokus Masalah:

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah analisis hanya terbatas pada data di anime *Oshi Ga Budoukan Ittekuretara Shinu* episode 1 sampai dengan 11. Lalu fokus selanjutnya hanya pada seputar *otaku idol*, unsur intrinsik dan fakta sosial yang ada di dalam masyarakat.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui hal-hal berikut:

1. Mengetahui unsur intrinsik dalam anime *Oshi Ga Budoukan Ittekuretara Shinu*
2. Mengetahui representasi Otaku Idol dalam anime *Oshi Ga budoukan Ittekuretara Shinu*

2. Manfaat penelitian

Penelitian yang sedang dilakukan ini tentu saja harus mempunyai sesuatu yang menghasilkan manfaat. Secara teoritis penulis berharap penelitian yang dilakukan ini dapat berguna sebagai salah satu referensi dalam kajian sosiologi sastra. Secara praktis peneliti berharap penelitian ini bisa berguna untuk menambah wawasan mahasiswa, baik itu Mahasiswa STBA JIA atau pun Mahasiswa kampus lain mengenai pendekatan sosiologi sastra.

D. Definisi Operasional

Beberapa istilah yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Representasi

Menurut Stuart Hall (1997, 15) representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna, mewakili dan menggambarkan dunia yang penuh makna kepada orang lain. Representasi melibatkan penggunaan bahasa, tanda dan gambar yang mewakili sesuatu.

2. Otaku Idol

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. Selain itu, idol (アイドル *aidoru*) perempuan adalah profil media (penyanyi, mode, profil selebriti, dsb) remaja yang dianggap memiliki penampilan menarik (Ho, 2019, 82-92 dan Xie, 2019 dalam Hariananta, Suartini, Herwaman, 2022, 1). Jika melihat dari dua teori di atas, *otaku idol* merujuk kepada orang-orang yang obsesif terhadap idola perempuan atau idol.

3. Anime

Anime adalah kependekan kata dari アニメーション (*animeeshon*), Kata tersebut diadaptasi dari bahasa Inggris “animation” yang memiliki arti sebagai sebuah teknik pembuatan film dengan menggunakan alat peraga boneka yang digerakkan secara perlahan. Adapun teknik lainnya menggunakan beberapa gambar

yang diubah secara perlahan, dan diproyeksikan dengan cara berkesinambungan agar terlihat bergerak. MacWilliams juga berpendapat anime dan manga adalah kunci dari budaya visual Jepang dan anime juga menjadi pemain penting dalam mediascape global elektronik dan cetak (Williams, 2008 dalam Lemans, 2022, 2).

E. Sistematika Penulisan

Berdasarkan tata cara atau sistematika penulisan, penelitian skripsi mempunyai 5 bab dan beberapa sub bab, berikut adalah sistematika yang sudah ditentukan: Bab I, adalah Pendahuluan yang berisi latar belakang beserta rumusan dan fokus masalahnya, lalu ada tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional juga sistematika penulisan. Bab II, adalah Landasan Teoritis yang berisi konsep variabel dan rinciannya, juga penelitian relevan. Bab III, adalah Metodologi Penelitian yang berisi rincian dari metode yang digunakan penelitian, seperti prosedur, teknik pengumpulan, teknik analisis, sumber data. Bab IV, adalah Analisis Data yang berisi deskripsi dari data, analisis dan Interpretasi. Bab V, adalah Kesimpulan dan Saran yang berisi hasil akhir dari penelitian yang mengacu pada rumusan dan manfaat penelitian. Pada bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran dan beberapa tambahan untuk kelengkapan penelitian.