



PENGARUH OTAKU DI KALANGAN REMAJA  
DI INDONESIA

**SKRIPSI**

OLEH:

SUSANTI OKTRYANA

1110014321019

SASTRA ASIA TIMUR  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2015



PENGARUH OTAKU DI KALANGAN REMAJA  
DI INDONESIA

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Humaniora pada Jurusan Sastra Asia Timur  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta

OLEH:

SUSANTI OKTRYANA

1110014321019

SASTRA ASIA TIMUR  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG

2015



## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Pengaruh *Otaku* Dikalangan Remaja di Indonesia**  
Nama Mahasiswa : **Susanti Oktryana**  
NPM : **1110014321019**  
Program Studi : **Sastra Jepang**  
Jurusan : **Sastra Asia Timur**  
Fakultas : **Fakultas Ilmu Budaya**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

**Oslan Amril S.S., M.Si**

Pembimbing II

**Dra. Dewi Kania Izmayanti M. Hum**

Diketahui Oleh:

Dekan

**Dr. Elfiondri, S.S., M.Hum**

Ketua Jurusan

**Dr. Diana Kartika**



## LEMBARAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji  
Jurusan Sastra Asia Timur Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Bung Hatta

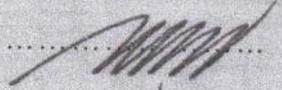
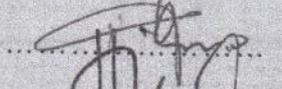
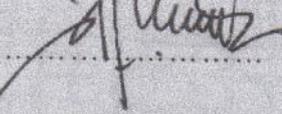
Judul : **Pengaruh *Otaku* Dikalangan Remaja di Indonesia**  
Nama Mahasiswa : **Susanti Oktryana**  
NPM : **1110014321019**  
Program Studi : **Sastra Jepang**  
Jurusan : **Sastra Asia Timur**  
Fakultas : **Fakultas Ilmu Budaya**

Padang, 10 Desember 2015

### Tim Penguji

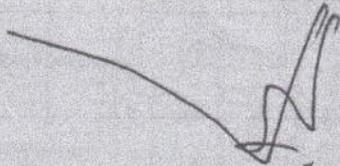
1. Oslan Amril, S.S., M.Si
2. Dra Dewi Kania Izmayanti M. Hum
3. Dra. Irma M. Hum

### Tanda Tangan

1.   
2.   
3. 

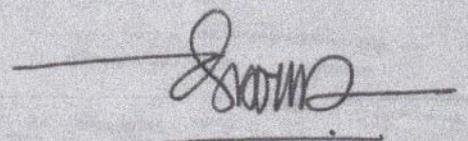
Diketahui Oleh:

Dekan



Dr. Elfiondri, S.S., M.Hum

Ketua Jurusan



Dr. Diana Kartika

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Susanti Oktryana**  
NPM : **1110014321019**  
Jurusan : **Sastra Asia Timur**  
Judul : **Pengaruh *Otaku* Dikalangan Remaja di  
Indonesia**

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi sanksi berupa **pembatalan tugas akhir dan gelar kesarjanaan** saya **dicabut** oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, Desember 2015



Susanti Oktryana

## ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh *otaku* dikalangan Remaja Indonesia. Alasan pengambilan tema ini karena penulis ingin mengetahui tentang bagaimana perkembangan serta pengaruh *otaku* bagi remaja di Indonesia. *Otaku* yang merupakan Budaya remaja Jepang telah berkembang dan menyebar keseluruh dunia dan termasuk Indonesia. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan sikap serta pola pikir remaja terhadap budaya luar yang masuk ke Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak *otaku* bagi remaja. Metode yang penulis gunakan adalah metode deskriptif. Untuk menganalisis data penulis menggunakan teori budaya dan difusi budaya.

Dari hasil penelitian yang penulis temukan bahwa dari 3 jenis *otaku* yang diberikan (*anime*, *manga*, dan *game online*), *anime* merupakan pilihan yang paling digemari dikalangan remaja Indonesia. Remaja juga merasakan dampak baik negatif maupun positif. Seperti banyaknya pengetahuan tentang budaya Jepang dan menggemari industri kreatif Jepang. Serta melalui media *anime*, *manga*, dan *game online* remaja bisa menambah pemahaman mereka dalam bahasa asing. Sedangkan dampak negatif yang dirasakan ialah remaja menjadi malas belajar dan sedikit boros.

**Keywords: *Otaku*, Dampak, Remaja Indonesia.**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahhirabbil'alamin, segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah mengkaruniakan berkah dan kasih sayang-Nya sehingga atas izin-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh *Otaku* dikalangan Remaja Indonesia” dengan penuh ketercapaian lainnya.

Penulis menyusun skripsi ini dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Sastra Asia Timur Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari campur tangan berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin berterima kasih sebesar-besarnya dan memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang terkait. Dengan selesainya Skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Elfiondri, S.S., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta;
2. Ibu Dr. Diana Kartika selaku Ketua Jurusan Program Studi Sastra Asia Timur Universitas Bung Hatta;
3. Bapak Oslan Amril S.S, M.Si, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing memberikan masuka-masuka, serta memberika arahan dalam penyusunan skripsi ini;

4. Ibu Dra. Dewi Kania Izmayanti M.Hum., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan masukan-masukan, serta memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
5. Ibu Dra. Irma M.Hum., selaku penguji yang telah memberikan banyak saran kepada penulis;
6. Ibu Tienn Immerry S.S, M.Hum., selaku penasehat akademik yang telah memberikan banyak masukan dari awal sampai akhir kuliah;
7. Bapak dan Ibu dosen Sastra Asia Timur Universitas Bung Hatta yang telah mengajarkan banyak hal kepada penulis;
8. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta;
9. Teristimewa kepada kedua orang tua tersayang, mama (Yen Angraini) dan Papa (Erius Sesri) yang telah memberikan dukungan moril maupun materil serta segala kasih sayang yang tidak terhitung hingga sekarang, segala pengorbanan, perhatian serta doa yang tidak pernah lepas untuk setiap langkah perjalanan hidup penulis;
10. Kepada kedua kakak (Pratiwi Dwi Putri S. I.kom., dan Citra Indah S.Pd.) yang selalu memberi semangat dan dukungan;
11. Sahwalul Mukhsin yang selalu menemani segala kesulitan dan kebahagiaan, kita selalu melewati segala masa sulit yang dihadapi, berjuang bersama dan saling memberi semangat untuk mendapatkan gelar sarjana. Alhamdulillah akhirnya kita wisuda bareng juga ya;
12. Kakak Istiqa Sari S.Hum, M.Hum., (kak Cici) yang sudah membantu dan membimbing dalam penyelesaian ronbun pada penelitian ini;

13. Kepada Anna Kose sensei, yang sudah membantu dalam memeriksa serta membimbing dalam penyelesaian ronbun pada penelitian ini;
14. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan Sastra Jepang 2011. Terutama kepada Pebriani, Rosa Melly Deana dan Sysca Viliatri, Walaupun sudah mulai terpisah satu sama lain, kita tetap pernah seperjuangan bersama. Semoga bisa cepat menyusul wisuda;
15. Kepada seluruh Alumni Sastra Jepang yang membantu penulis disaat masa perkuliahan;
16. Kepada seluruh Junior Sastra Jepang, semangat dalam menjalani perkuliahan hingga menjadi sarjana yang berkualitas. Serta tetap kompak sesama senior-junior-alumni Sastra Jepang Universitas Bung Hatta.

Serta kepada seluruh pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Sekiranya selama proses penulisan penulis pernah melakukan kesalahan, maka mohon dimaafkan karena penulis masih jauh kesempurnaan. Penulis mengharapkan segala kritik serta masukan yang bersifat mendukung karena skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti lainnya.

21 Desember 2015

**Penulis**

## DAFTAR ISI

LEMBARAN PERSETUJUAN

LEMBARAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Kegunaan Penelitian .....	5
1.5 Kerangka Pikiran .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	6
1.7 Kerangka Konseptual .....	10
1.8 Sistematika Penulisan .....	11

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

<b>2.1 Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>12</b>
<b>2.2 Tinjauan Umum Tentang <i>Otaku</i> .....</b>	<b>13</b>
2.2.1 Pengertian <i>Otaku</i> .....	13
<b>2.3 Landasan Teori .....</b>	<b>14</b>
2.3.1 Teori Budaya.....	14
2.3.2 Teori Difusi .....	16

### **BAB III SEJARAH OTAKU DAN PENYEBARANNYA**

<b>3.1 Sejarah Awal <i>Otaku</i></b> .....	19
3.1.1 Istilah <i>Otaku</i> di Jepang .....	19
3.1.2 Generasi <i>Otaku</i> .....	24
3.1.3 Jenis-jenis dan Kategori <i>Otaku</i> di Jepang .....	25
<b>3.2 Perkembangan <i>Otaku</i> di Jepang dewasa ini</b> .....	30
<b>3.3 Perkembangan <i>Otaku</i> di Dunia</b> .....	37
3.3.1 Perkembangan <i>Otaku</i> di Amerika - Eropa .....	37
3.3.2 Perkembangan <i>Otaku</i> di Australia – Afrika.....	42
3.3.3 Perkembangan <i>Otaku</i> di Asia .....	43
<b>3.4 Penyebaran Perkembangan <i>Otaku</i> di Indonesia</b> .....	44

### **BAB IV OTAKU DIKALANGAN REMAJA INDONESIA**

4.1. Pemahaman Istilah <i>Otaku</i> .....	52
4.2. Jenis Bidang <i>Otaku</i> yang digemari .....	56
4.2.1. <i>Anime, Manga, dan Game Online</i> .....	56
4.2.2. <i>Cosplay</i> .....	64
4.3. Dampak <i>Otaku</i> dikalangan Remaja Indonesia .....	67

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran .....	76

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **RONBUN**

### **BIODATA PENULIS**

### **LAMPIRAN**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Muncul dan berkembangnya budaya populer di suatu lingkungan tidak lepas dari peran seorang remaja. Pada masanya, seorang remaja selalu ingin menjadi pusat perhatian membuat remaja selalu ingin menciptakan hal baru dikalangan mereka. Remaja merupakan jenjang pendewasaan diri dalam menentukan tujuan kehidupan selanjutnya. Masa remaja dianggap sebagai periode peralihan (Hurlock: 1980, hlm 207) , dimana status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa. Dilain pihak, status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling paling sesuai bagi dirinya.

Menjadi seorang yang kreatif, merupakan cara remaja untuk mengeksplorasi diri mereka kehidupan masyarakat. Bahkan sebuah kreatifitas remaja mulai sangat diperhatikan oleh Pemerintah dan mulai menjadi Budaya populer di sebuah kalangan. Budaya-budaya populer yang diciptakan kalangan remaja semakin menjadi ajang promosi tersendiri bagi suatu negara untuk menarik minat warga negara lain.

Salah satu fenomena yang terjadi di Jepang saat ini adalah munculnya istilah *otaku* sebagai sebuah panggilan untuk penggemar *anime* dan *manga*. Pada awalnya istilah *otaku* ini hanya digunakan sebagai Bentuk *slang* modern

dari *otaku* ditulis sepenuhnya dengan aksara hiragana (おたく) atau katakana (オタク) untuk membedakan dengan makna terdahulunya. Istilah ini kemungkinan besar berasal dari percakapan antar penggemar *anime* yang selalu menyapa lawan bicara dengan sebutan *otaku* (お宅). (<https://id.wikipedia.org/wiki/Otaku>)

Namun saat ini istilah *otaku* digunakan sebagai sebutan kepada seseorang yang sangat mencintai suatu hobi dan bahkan mereka menjadikan hobby tersebut sebagai penghubung mereka dengan orang-orang yang lain yang memiliki hobi yang sama (seperti : *manga, anime, game, cosplay* dll). Kegiatan ini mulai menjadi suatu budaya tersendiri bagi para remaja di Jepang. *Otaku* sering melakukan kegiatan-kegiatan *otakunya* di Akihabara, di Tokyo. *Otaku* menghasilkan karya melalui pengekspresian diri mereka sendiri, karena tidak sedikit *otaku* yang membuat animasi atau komik yang terkenal di Jepang.

Lahirnya istilah *otaku* ini banyak juga menimbulkan efek-efek negatif dikalangan remaja dan masyarakat. Maraknya kasus-kasus yang menyatakan bahwa dirinya adalah seorang *otaku*, membuat *otaku* mulai ditakuti bahkan dikucilkan oleh lingkungan dan masyarakat sekitar. Salah satu kasus yang terjadi di Jepang pada tahun 1989 seorang *otaku* bernama Tsutomu Miyazaki. Kasus ini membuat *otaku* menjadi citra yang negatif dimata masyarakat saat itu.

Namun, efek negatif tersebut hanya sebagian kecil dari reaksi seorang *otaku*. Karena banyak juga efek positif yang diciptakan oleh para remaja yang

sangat mencintai dunia *otaku*. Banyak kreatifitas-kreatifitas yang di ciptakan, untuk membuat mereka semakin dikenal oleh masyarakat dan tidak menjadi sebuah kegiatan yang dikhawatirkan oleh masyarakat lagi. Para *otaku* selalu mencoba hal baru agar hobi mereka juga bisa dinikmati semua orang. Sehingga kegiatan positif kaum remaja ini, bukan lagi hanya dilirik oleh masyarakat Jepang saja, tetapi juga oleh remaja di negara lain termasuk Indonesia.

Perkembangan teknologi memiliki peran penting terhadap perkembangan ide-ide atau kreatifitas yang diciptakan oleh para remaja Jepang. Akses internet yang semakin mudah dilakukan membuat *otaku* mulai masuk ke lingkungan di luar Jepang. Dengan segala kecanggihan yang ada budaya remaja Jepang ini mulai mengalami suatu difusi ke penjuru dunia. Penyebaran budaya kreatif tersebut bermaksud agar semakin banyak warga negara lain untuk bisa menikmati bahkan menyukai produk yang mereka ciptakan. Keinginan Jepang untuk menyebarluaskan *otaku* ini disambut positif oleh kalangan remaja di dunia. Hal inilah yang membuat Jepang semakin gencar untuk terus menciptakan hal baru.

Di Indonesia, penyebaran *anime* dan *manga* dapat dilihat terutama pada tahun 1990-an dengan terbit dan tayangnya salah satu ikon budaya populer—*anime* dan *manga*—Jepang, yaitu Doraemon. Hal ini semakin terlihat dengan terbit dan tayangnya juga *anime* dan *manga* seperti *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Pokemon*, *Digimon*, dan sebagainya yang memiliki

penggemar setia tidak hanya di Indonesia saja, tetapi juga di Asia bahkan di Amerika.

Populernya *anime* dan *manga* juga membuat rasa ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap Jepang meningkat. Tentunya ini bukan hal yang seluruhnya buruk karena rasa ketertarikan dapat memberikan nilai yang positif pada hubungan antar negara, namun harus diperhatikan lagi bahwa ketertarikan ini menyebabkan masyarakat (terutama kalangan remaja) lebih tertarik dengan budaya Jepang daripada budaya Indonesia sendiri. Acara-acara bertemakan Jepang pun marak bermunculan dengan kegiatan seperti lomba *cosplay* dan menggambar *manga*.

Dewasa ini, di kota besar bahkan di daerah-daerah di Indonesia remaja sudah mulai membuat perkumpulan mereka sendiri dalam suatu komunitas yang bertemakan Jepang. Kreatifitas remaja Indonesia pun sudah diakui oleh Negara lain bahkan dalam kegiatan perlombaan, remaja Indonesia sering mendapatkan *award* di bidang *cosplay*.

Banyak lagi dampak serta efek yang terjadi dengan masuknya *Otaku* didalam kehidupan remaja dewasa ini, termasuk di Indonesia. Oleh karena itu berdasarkan pernyataan diatas, penulis bermaksud untuk meneliti tentang **“Pengaruh *Otaku* di Kalangan Remaja Indonesia”**

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian yang akan penulis lakukan adalah:

1. Bagaimana Sejarah perkembangan *otaku* sebagai Budaya Populer Jepang?
2. Bagaimana penyebaran dan perkembangan *otaku* di Dunia?
3. Bagaimana pengaruh *otaku* di kalangan Remaja Indonesia?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Sejarah perkembangan *otaku* sebagai Budaya Populer Jepang.
2. penyebaran dan perkembangan *otaku* di dunia.
3. pengaruh *otaku* di kalangan Remaja Indonesia

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

1. Pembaca dapat memperoleh pengetahuan tentang *otaku* sebagai budaya remaja dewasa ini.
2. Sebagai acuan untuk penelitian berikutnya.

## **1.5. Kerangka Pikiran**

Budaya kontemporer pada saat ini dapat disebut sebagai budaya hiperrealitas atau hyperreality. Menurut Martin Heidegger dan Jean Baudrillard budaya kontemporer pada masa sekarang ini muncul karena

adanya perkembangan yang hebat dalam bidang teknologi informasi, seperti televisi, telepon dan internet yang menggeser konsepsi ruang dan waktu yang seharusnya serempak menjadi tidak lagisistematis. (<https://prezi.com/uwsfyu8tapsp/kebudayaan-kontemporer>).

Berdasarkan pernyataan diatas penulis bermaksud untuk menjelaskan tentang *otaku* sebagai budaya Jepang kontemporer yang mengalami proses difusi yaitu penyebaran suatu budaya dari satu daerah ke daerah lain. Menurut Leo Frobenius difusi budaya memiliki 5 tipe dalam penyebarannya. Pertama, ekspansi difusi (*expansion diffusion*) yaitu penyebaran suatu budaya ke daerah lain tanpa meninggalkan daerah asal. Kedua, perpindahan difusi (*relocation diffusion*) yaitu perpindahan budaya ke daerah lain dan budaya tersebut meninggalkan daerah asalnya.

Pada penelitian ini penulis menggunakan tipe ekspansi difusi karena kegiatan *otaku* yang menjadi budaya Jepang kontemporer mengalami penyebaran secara luas namun budaya *otaku* tetap berkembang dan menciptakan kreatifitas lainnya di daerah asalnya yaitu Jepang.

## **1.6. Metodologi Penelitian**

### **1.6.1. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yaitu Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif. Penelitian Deskriptif merupakan dasar bagi semua penelitian. Penelitian Deskriptif dapat dilakukan secara kualitatif agar dapat dilakukan analisis statistik (Sulistyo-Basuki, 2006: 110)

### 1.6.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam setiap kegiatan penelitian selalu ada kegiatan pengumpulan data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menurut Sulistyono - Basuki (2006: 147) meliputi:

a) Observasi nonpartisipan (Pengamatan tidak terkendali)

Pada metode ini peneliti hanya mengamati, mencatat apa yang terjadi. Metode ini digunakan untuk mengkaji pola perilaku *otaku* di kalangan remaja.

b) Kuesioner

Kuesioner adalah pertanyaan terstruktur yang diisi sendiri oleh responden atau diisi oleh pewawancara yang membacakan pertanyaan dan kemudian mencatat jawaban yang diberikan (Sulistyo -Basuki, 2006: 110). Pertanyaan yang akan diberikan pada kuesioner ini adalah pertanyaan menyangkut fakta dan pendapat responden sedangkan kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner campuran terbuka dan tertutup, dimana responden diminta menjawab pertanyaan dan menjawab dengan memilih dari sejumlah alternatif. Serta pada kuesioner tersebut responden mengisi jawaban singkat pertanyaan di kuesioner.

c) Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur adalah wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pertanyaan

yang sama diajukan kepada semua responden, dalam kalimat dan urutan yang seragam (Sulistyo-Basuki, 2006: 110). Wawancara yang dilakukan meliputi Pengaruh atau dampak dari perkembangan *otaku* sebagai budaya Jepang Kontemporer. Keuntungan metode ini adalah mampu memperoleh jawaban yang berkualitas.

### 1.6.3. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

#### a) Data primer

Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Sumber data primer yaitu :hasil wawancara, Observasi dan Kuesioner.

#### b) Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

#### 1.6.4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai adalah metode analisis data yang bersifat deskriptif. Sedangkan teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu :

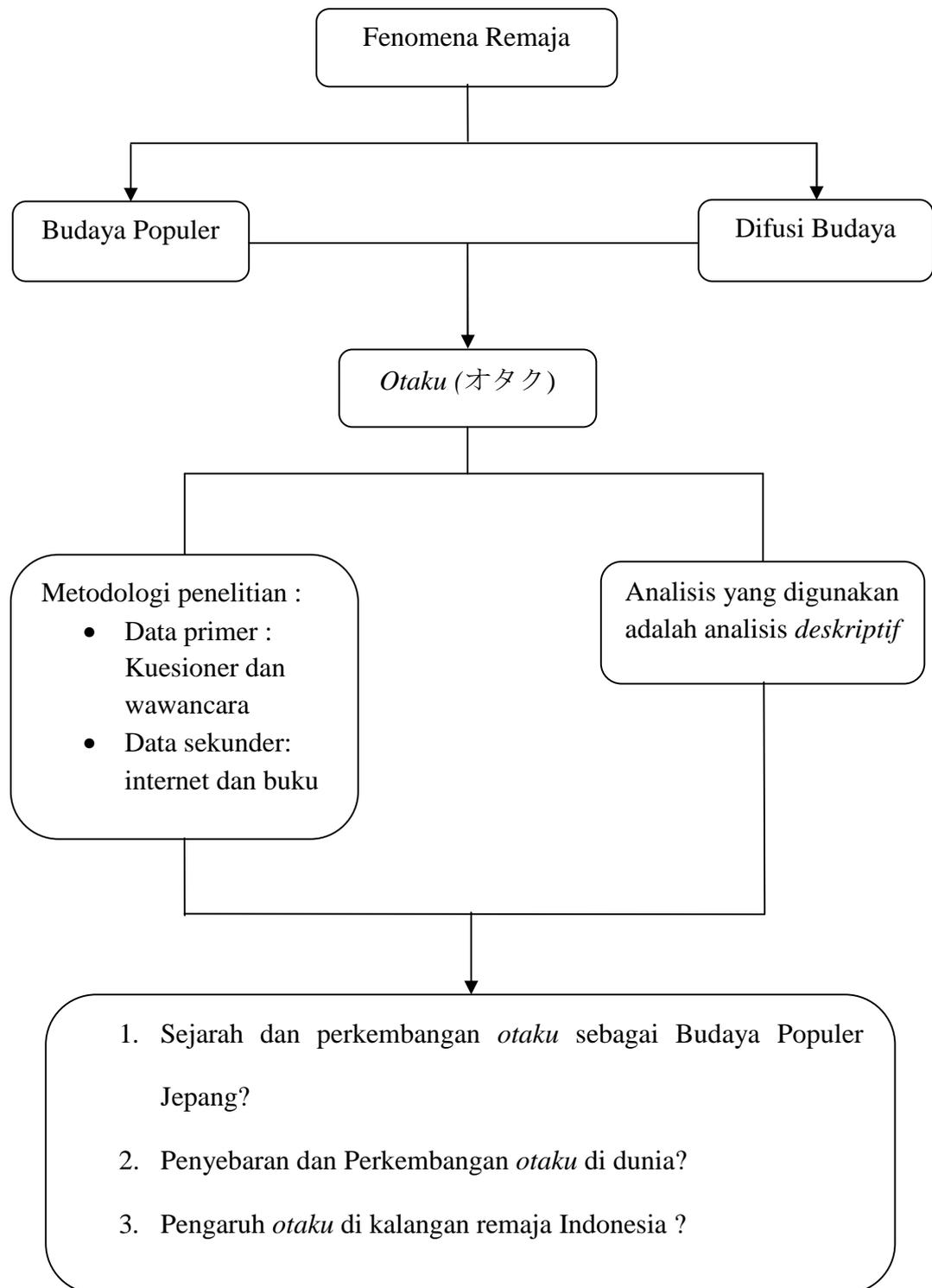
- a. Klasifikasi data yaitu pengelompokan data-data sesuai dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu tentang Pengaruh *otaku* dikalangan remaja di Indonesia.
- b. Menganalisis data yaitu menganalisis data yang sudah dikelompokkan secara deskriptif.
- c. Menyimpulkan data yang telah dianalisis.

#### 1.6.5. Lokasi dan Waktu Penelitian

- a. Lokasi Penelitian

Lokasi pengumpulan data dan proses penelitian dilakukan di 5 Kota besar di Indonesia yaitu Jakarta, Bali, Padang, Pekanbaru, dan Jawa Tengah. Penelitian ini banyak dilakukan di lapangan untuk mendapatkan korespondensi dalam pengisian kuesioner dan wawancara narasumber.

## 1.7.Kerangka Konseptual



## 1.8. Sistematika Penulisan

Pembahasan dalam penelitian ini yang membahas mengenai Pengaruh *otaku* (オタク) di Kalangan Remaja Indonesia ini dibagi kedalam beberapa bab sebagai berikut:

- BAB I Pendahuluan  
Pada bab membahas tentang latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, metodologi penelitian, kerangka konseptual, dan sistematika penulisan.
- BAB II Membahas tentang tinjauan pustaka dan kajian teori.
- BAB III Membahas tentang Sejarah *otaku* dan Perkembangannya.
  - Sejarah Munculnya *otaku*
  - Penyebaran *otaku* di Dunia
  - Pengaruh *otaku* di Indonesia
- BAB IV Membahas tentang Analisis *otaku* di Kalangan Remaja Indonesia.
- BAB V Kesimpulan.