

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa perilaku dan gaya hidup otaku dalam film *3D Kanojo: Real Girl* direpresentasikan secara kompleks dan tidak satu dimensi. Perilaku otaku ditunjukkan melalui minat yang sangat kuat terhadap dunia 2D, pengetahuan mendalam terhadap anime, koleksi merchandise sebagai bentuk ekspresi identitas, serta keterlibatan dalam komunitas otaku yang saling mengatur dan menjaga nilai sosial internal. Karakter utama seperti Tsutsui Hikari mencerminkan otaku yang introvert, analitis, dan lebih nyaman berada dalam dunia fiksi dibandingkan dunia nyata, namun mengalami perkembangan menuju keterbukaan sosial.

Di sisi lain, karakter Yuto Ito menunjukkan bahwa tidak semua otaku bersifat tertutup; ia lebih adaptif secara sosial dan menjadi penyeimbang dalam komunitas otaku dengan menekankan pentingnya etika dan reputasi sosial. Karakter Sumie Ayado memperlihatkan bahwa budaya otaku tidak terbatas pada satu gender atau tipe kepribadian, melainkan bisa inklusif dan menjadi jembatan komunikasi antarindividu. Gaya hidup otaku dalam film ini tidak hanya digambarkan sebagai bentuk pelarian dari dunia nyata, tetapi juga sebagai identitas yang sarat makna emosional dan kultural. Film ini berhasil mematahkan stereotip negatif tentang otaku sebagai sosok yang terasing dan tidak produktif, dengan menunjukkan bahwa otaku adalah individu yang mampu membentuk

komunitas, membangun hubungan sosial, dan berkembang secara psikologis tanpa harus meninggalkan kecintaannya terhadap budaya pop Jepang. Dengan demikian, perilaku dan gaya hidup otaku dalam film ini menjadi cerminan realitas sosial kontemporer, di mana batas antara dunia fiksi dan dunia nyata menjadi semakin cair, dan identitas otaku menjadi bagian sah dari keberagaman budaya masyarakat modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, A. I. (2015). *Representasi Otaku Dalam Anime Kami Nomi Zo Shiru Sekai*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Croteau, D., & Hoynes, W. (2013). *Media/society: Industries, images, and audiences*. Sage Publications.
- Destiani, E. (2023). *Konstruksi realitas sosial dalam Ren'ai simulation game*.
- Gushiken, Y., & Hirata, T. (2014). Processes of Cultural and Media Consumption: The Image of 'Otaku', from Japan to the World. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências Da Comunicação*, 37, 133–152.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*.
- Napier, S. J. (2016). *Anime from Akira to Howl's moving castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. St. Martin's Griffin.
- Nashihuddin, W. (2020). Sekilas Tentang Semiotika dan Analisis Isi. *Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia*.
- Notoatmodjo, S. (2011). *Ilmu & Seni Kesehatan Masyarakat*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Oktaviana, L., & Hertinjung, W. S. (2014). *Hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku bullying*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Power, N. O. (2009). *God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post-World War II manga*. Univ. Press of Mississippi.
- Prihastuti, N. (2014). Interaksi simbolik penggemar jepang (otaku). *Paradigma*, 2(3).
- Thompson, J. (2013). Realisms and modernisms: Raymond Williams and popular fiction. In *Views Beyond the Border Country* (pp. 72–88). Routledge.
- Williams, S. C. (1999). *Religious Belief and Popular Culture in Southwark c. 1880-1939*. Clarendon Press.
- Alfiani, A. I. (2015). *Representasi Otaku Dalam Anime Kami Nomi Zo Shiru*

Sekai. UNIVERSITAS AIRLANGGA.

- Croteau, D., & Hoynes, W. (2013). *Media/society: Industries, images, and audiences*. Sage Publications.
- Destiani, E. (2023). *Konstruksi realitas sosial dalam Ren'ai simulation game*.
- Gushiken, Y., & Hirata, T. (2014). Processes of Cultural and Media Consumption: The Image of 'Otaku', from Japan to the World. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências Da Comunicação*, 37, 133–152.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*.
- Napier, S. J. (2016). *Anime from Akira to Howl's moving castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. St. Martin's Griffin.
- Nashihuddin, W. (2020). Sekilas Tentang Semiotika dan Analisis Isi. *Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia*.
- Notoatmodjo, S. (2011). Ilmu & Seni Kesehatan Masyarakat. *Jakarta. Rineka Cipta*.
- Oktaviana, L., & Hertinjung, W. S. (2014). *Hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku bullying*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Power, N. O. (2009). *God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post-World War II manga*. Univ. Press of Mississippi.
- Prihastuti, N. (2014). Interaksi simbolik penggemar jepang (otaku). *Paradigma*, 2(3).
- Thompson, J. (2013). Realisms and modernisms: Raymond Williams and popular fiction. In *Views Beyond the Border Country* (pp. 72–88). Routledge.
- Williams, S. C. (1999). *Religious Belief and Popular Culture in Southwark c. 1880-1939*. Clarendon Press.

BIODATA PENULIS

Nama : Dwi Natasya Anggian. Z
Tempat Tanggal Lahir : Tanjung Harapan, 02-02-2000
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Tanjung Harapan RT 002 RW 001, Sungai Bahar,
Kabupaten Muaro Jambi, Jambi
No Hp : 087846233240



RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN 179 Tanjung Harapan, Sungai Bahar (2006-2012)
2. SMP Islam Al- Arief Jambi (2012-2015)
3. SMA Islam Al- Arief Jambi (2015-2018)
4. Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Sastra Jepang
Universitas Bung Hatta, Padang (2018-2025)

PENGALAMAN ORGANISASI

- Anggota DPMMF (2019-2020)