

REPRESENTASI PERILAKU OTAKU DALAM FILM LIVE-ACTION 3D

KANOJO: REAL GIRL KARYA NANAMI MAO

SKRIPSI



OLEH :

DWI NATASYA ANGGIAN. Z

1810014321026

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BUNG HATTA

SUMATERA BARAT

PADANG

2025



SKRIPSI

REPRESENTASI PERILAKU OTAKU DALAM FILM LIVE-ACTION 3D

KANOJO: REAL GIRL KARYA NANAMI MAO

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Humaniora

OLEH :

DWI NATASYA ANGGIAN. Z

1810014321026

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BUNG HATTA

SUMATERA BARAT

PADANG

2025



LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Representasi Prilaku Otaku Dalam Film Live-
Action 3d Kanojo: Real Girl Karya Nanami Mao
Nama Mahasiswa : Dwi Natasya Anggian. Z
NPM : 1810014321026
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu budaya

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dra. Irma, M. Hum

Diketahui Oleh :



Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Diana Chitra Hasan, M.Hum, M.Ed, Ph.D

Ketua Prodi Sastra Jepang

Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum.



LEMBARAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Representasi Prilaku Otaku Dalam Film Live-Action 3d Kanojo: Real Girl Karya Nanami Mao**
Nama Mahasiswa : **Dwi Natasya Anggian. Z**
NPM : **1810014321026**
Program Studi : **Sastra Jepang**
Fakultas : **Ilmu budaya**

Padang, 22 September 2025

Tim Penguji

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

Tanda Tangan

1.....

2.....

3.....

Diketahui oleh:



Diana Chitra Hasan, M.Hum, M.Ed, Ph.D

Ketua Prodi Sastra Jepang

Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Dwi Natasya Anggian. Z**
NPM : 1810014321026
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya
Judul Skripsi : **Representasi Prilaku Otaku Dalam Film Live-Action 3D Kanojo Real Girl Karya Nanami Mao.**

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

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi sanksi berupa pembatalan skripsi dan gelar sarjana saya oleh pihak **Universitas Bung Hatta.**

Padang, 22 September 2025



Dwi Natasya A.Z

ABSTRAK

Penelitian ini membahas representasi perilaku otaku dalam film live-action 3D *Kanojo: Real Girl* karya Nanami Mao. Otaku dipahami sebagai individu yang memiliki minat mendalam terhadap budaya populer Jepang, khususnya anime dan manga, yang berpengaruh pada gaya hidup, pola pikir, serta interaksi sosial mereka. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana perilaku otaku ditampilkan dalam film tersebut. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik analisis semiotika dan wacana. Data diperoleh melalui pengamatan adegan, dialog, dan simbol visual yang terdapat dalam film, serta didukung oleh literatur terkait.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku otaku dalam film direpresentasikan melalui sembilan aspek utama, yaitu minat yang kuat, pengetahuan yang mendalam, koleksi barang, keterlibatan dalam komunitas, fokus yang tinggi, gaya hidup yang unik, dan gaya berpakaian khas otaku. Representasi ini memperlihatkan bahwa otaku bukan hanya konsumen pasif, tetapi juga individu yang kritis, analitis, dan memiliki identitas subkultural yang kompleks. Film ini juga menunjukkan bahwa meskipun otaku kerap diasosiasikan dengan isolasi sosial, mereka tetap memiliki peluang untuk membangun relasi nyata dan mengekspresikan diri melalui komunitas maupun gaya hidup. Dengan demikian, film 3D *Kanojo: Real Girl* merepresentasikan perilaku otaku sebagai fenomena budaya populer Jepang yang memiliki dimensi personal, sosial, dan identitas. Temuan ini diharapkan dapat memperkaya kajian budaya populer serta memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai fenomena otaku dalam konteks media film.

Kata Kunci: representasi, otaku, budaya populer Jepang, 3D *Kanojo: Real Girl*

ABSTRACT

This study discusses the representation of otaku behavior in the live-action film *3D Kanojo: Real Girl* by Nanami Mao. Otaku are understood as individuals with a deep interest in Japanese popular culture, particularly anime and manga, which influence their lifestyle, mindset, and social interactions. The aim of this research is to describe how otaku behavior is portrayed in the film. The method used is descriptive qualitative with semiotic and discourse analysis techniques. Data were obtained through observation of scenes, dialogues, and visual symbols in the film, supported by relevant literature.

The results of the study show that otaku behavior in the film is represented through nine main aspects: strong interest, deep knowledge, collection of goods, community involvement, high focus, unique lifestyle, and distinctive fashion style. This representation demonstrates that otaku are not merely passive consumers but also critical and analytical individuals with a complex subcultural identity. The film also shows that although otaku are often associated with social isolation, they still have opportunities to build real relationships and express themselves through communities and lifestyle practices. Thus, *3D Kanojo: Real Girl* represents otaku behavior as a phenomenon of Japanese popular culture with personal, social, and identity dimensions. These findings are expected to enrich cultural studies and provide broader insights into the otaku phenomenon in the context of film media.

Keywords: representation, otaku, Japanese popular culture, *3D Kanojo: Real Girl*.

要旨

本研究は、真山ナナミの実写映画『3D 彼女: リアルガール』におけるオタク行動の表象を考察するものである。オタクは、日本の大衆文化、特にアニメやマンガに強い関心を持ち、そのライフスタイル、思考様式、そして社会的相互作用に影響を与える存在として理解されている。本研究の目的は、映画の登場人物を通してオタクの行動がどのように描かれているかを明らかにすることである。研究方法としては、記述的質的研究を採用し、記号論的および言説分析の手法を用いた。データは、映画に登場するシーン、セリフ、視覚的シンボルの観察を通じて収集され、関連文献によって補完された。

研究の結果、映画におけるオタク行動は、強い関心、深い知識、グッズの収集、コミュニティへの関与、高い集中力、独特なライフスタイル、そして特有の服装という九つの側面から表象されていることが明らかになった。これらの表象は、オタクが単なる受動的な消費者ではなく、批判的かつ分析的な視点を持つ複雑なサブカルチャー的アイデンティティを有することを示している。また、映画は、オタクがしばしば社会的孤立と関連づけられる一方で、現実の人間関係を築き、コミュニティやライフスタイルを通して自己表現する可能性も有していることを描き出している。以上より、『3D 彼女: リアルガール』は、個人的・社会的・アイデンティティ的次元を含む日本大衆文化の現象としてのオタク行動を表象していることがわかった。本研究の成果は、大衆文化研究を豊かにし、映画メディアにおけるオタク現象に関する理解を深める一助となることが期待される。

キーワード: 表象、オタク、日本大衆文化、『3D 彼女: リアルガール』

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan bimbingan-Nya. Berkat pertolongan-Nya, skripsi berjudul “Representasi Prilaku Otaku Dalam Film Live-Action 3D Kanojo: Real Girl Karya Nanami Mao ” akhirnya dapat penulis selesaikan. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, teladan utama yang membimbing umat manusia dari kegelapan menuju cahaya ilmu pengetahuan dan peradaban.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna meraih gelar Sarjana Humaniora pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan karya ini masih jauh dari sempurna. Dengan penuh kerendahan hati, penulis menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan doa, bimbingan, serta dukungan moril dan materiil dalam proses penyelesaian skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibu Diana Chitra Hasan, M.Hum, M Ed, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
2. Ibu Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum. selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta sebagai penguji skripsi ini.
3. Ibu Dra. Irma, M.Hum. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan waktu dalam membimbing dan memberikan masukan, serta motivasi selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si. selaku penguji sidang skripsi ini.
5. Ibu Tienn Immerry S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing akademik.
6. Seluruh Bapak dan ibu para dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta yang telah mengajar dan memberikan ilmu serta membimbing penulis selama masa perkuliahan dan dalam masa penyelesaian skripsi.
7. Seluruh karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
8. Terima kasih yang Sedalam-dalamnya kepada Ayah (Zulfadli) dan Ibu (Juniati) atas kasih sayang, doa, serta dukungan yang tak ternilai selama ini. Berkat kesabaran, pengorbanan, dan bimbingan mereka, penulis dapat menempuh pendidikan hingga tahap akhir ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Ayah dan Ibu.

9. Terima kasih juga kepada Kakak (Desi Wulan Ratnasari) serta adik-adik tercinta, (Intan dan Haikal), atas doa, semangat, dan dukungan moril yang selalu diberikan. Kehadiran dan motivasi dari keluarga besar inilah yang menjadi kekuatan bagi penulis untuk terus berusaha menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Ade Ramayani, yang telah banyak membantu penulis serta memberikan semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Kepada para teman – teman seperjuangan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, ketidaksempurnaan ini berasal dari pengetahuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat lebih baik lagi. Semouga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahnya kepada seluruh pihak yang sudah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Padang, 22 September 2025

Dwi Natasya A. Z

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	I
LEMBARAN PENGESAHAN.....	II
SURAT PERNYATAAN	III
ABSTRAK.....	IV
ABSTRACT.....	V
要旨	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Penelitian Terdahulu	12
2.2 Kajian Teori	15
2.2.1 Teori Representasi.....	15
2.2.3 Otaku.....	20
2.2.4 Perilaku	22
2.3 Film 3D Kanojo : Real Girl	24
BAB III	28
METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Sumber Data.....	28
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.4 Teknik Analisis Data.....	30

BAB IV	33
TEMUAN PEMBAHASAN	33
4.1 Minat Yang Kuat.....	34
4.2 Pengetahuan Yang Mendalam	36
4.3 Koleksi Barang.....	41
4.4 Aktif Dalam Komunitas	44
4.5 Fokus yang Tinggi	50
4.6 Gaya Hidup yang Unik	53
4.7 Gaya Berpakaian	59
4.8 Hobi yang Spesifik.....	62
4.9 Imajinasi yang Kuat	64
BAB V	70
KESIMPULAN.....	70
5.1 Kesimpulan	70
BIODATA PENULIS	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film 3D Kanojo Real Girl.....	6
Gambar 1.2 Kamar hikari Tsutsui yang dipenuhi dengan Merchandise (Menit ke 31:46)	8
Gambar 1.2 Tsutsui sedang mengkritik Anime kesukaannya (Menit ke 01:53).....	9
Gambar 1.4 Yuto Ito dengan hiasan kepala Nekomimi (Menit ke 6:33)	10
Gambar 4.1 Tsutsui menukar channel berita menjadi channel anime (Menit ke 03:26)	32
Gambar 4.2 Tsutsui Sedang Mengkritik Anime Kesukaannya (01:50).....	34
Gambar 4.3 Merchandise Anime di Kamar Tsutsui (Menit ke 01:45)	36
Gambar 4.4 Tsutsui sedang menceritakan tentang Wanita 3D yang dia temui baru-baru ini (Menit ke 33:54)	39
Gambar 4.5 Tsutsui dan Ayado sedang berbincang mengenai anime terbaru yang sedang popular (Menit ke 43.40)	43
Gambar 4.6 Tsutsui berhalusinasi berbincang dengan salah satu karakter anime favoritnya (Menit ke 04.05)	47
Gambar 4.7 Mitsuya mencoba mendekati Tsutsui (06.30)	51
Gambar 4.8 Tsutsui malu melihat Iroha yang tiba-tiba membuka baju (Menit ke 09.11)	54
Gambar 4.9 Yuto Ito menggunakan hiasan kepala Nekomimi (Menit 54:43)	57
Gambar 4.10 Sumie Ayado dan Yuto Ito cosplay kucing untuk Halloween (Menit ke 76:26).....	58

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara maju yang dikenal dengan perkembangan pesat dalam berbagai bidang, termasuk teknologi, industri, dan budaya. Kemajuan ini tidak hanya menjadikan Jepang sebagai pusat inovasi, tetapi juga berkontribusi dalam menyebarkan berbagai produk budaya ke seluruh dunia. Salah satu aspek yang mendapat pengaruh besar dari kemajuan teknologi adalah industri hiburan, khususnya dalam bentuk manga dan anime. Manga, sebagai komik khas Jepang, telah berkembang sejak periode Edo dan semakin populer setelah Perang Dunia II berkat inovasi para kreator seperti Osamu Tezuka (Power, 2009). Seiring berkembangnya industri animasi, manga mulai diadaptasi menjadi anime dengan dukungan teknologi canggih dalam bidang produksi dan distribusi. Teknologi digital, internet, dan platform streaming semakin mempercepat penyebaran anime ke seluruh dunia, menjadikannya bagian dari budaya populer global. Anime tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, mulai dari gaya berpakaian, bahasa, hingga para penggemarnya secara individu yang dikenal dengan istilah otaku.

Istilah otaku (お宅 / 宅) berasal dari bahasa Jepang, yang secara harfiah berarti "rumah Anda" atau "tempat tinggal Anda." Kata ini ditulis dengan kanji 宅 yang secara umum berarti "rumah," "tempat tinggal," atau "rumah seseorang." Dalam bahasa Jepang sehari-hari, kata お宅 (otaku) digunakan sebagai bentuk

sopan untuk menyebut rumah atau tempat tinggal orang lain, sekaligus sebagai kata ganti orang kedua yang formal dan sopan, yaitu "Anda" atau "keluarga Anda." Namun, dalam konteks budaya populer Jepang, kata otaku mengalami pergeseran makna. Istilah ini kemudian dipakai untuk menyebut seseorang yang sangat menggemari hobi tertentu secara intensif, terutama yang berkaitan dengan anime, manga, video game, dan subkultur terkait. Dalam hal ini, makna kata otaku tidak lagi merujuk pada arti harfiahnya sebagai "rumah Anda," tetapi lebih ke arah "dunia pribadi" atau "dunia khusus" yang dimiliki oleh seorang penggemar tersebut (Gushiken & Hirata, 2014).

Dengan kata lain, otaku adalah seseorang yang hidup dalam "dunia mereka sendiri" yang berisi minat dan obsesi mendalam terhadap budaya pop Jepang. Istilah ini tidak lagi sekadar menunjuk pada hobi semata, melainkan telah berkembang menjadi identitas sosial yang merepresentasikan pola pikir, preferensi konsumsi budaya, serta kecenderungan dalam berinteraksi sosial. Fenomena ini menunjukkan bahwa animasi sebagai bagian dari budaya populer memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk perilaku dan cara pandang para penggemarnya. Peralihan makna ini menunjukkan bagaimana istilah yang awalnya bersifat netral dan sopan berubah menjadi label sosial yang mencerminkan identitas dan gaya hidup tertentu. Penggunaan kata otaku sebagai identitas penggemar subkultur ini sering kali menandakan dedikasi dan intensitas yang tinggi dalam menjalani hobinya, hingga terkadang dianggap terpisah dari interaksi sosial umum.

Perilaku *otaku* umumnya meliputi kebiasaan menonton anime secara rutin, mencari informasi terkait anime, manga, dan game melalui internet atau media sosial, serta menghabiskan uang untuk membeli barang koleksi seperti figur, *merchandise*, dan edisi terbatas dari manga atau game favorit mereka (Prihastuti, 2014). Selain itu, mereka juga berpartisipasi dalam komunitas daring dan luring, seperti forum diskusi, acara *cosplay*, dan konvensi anime. Dengan adanya internet dan media sosial, *otaku* semakin mudah untuk berinteraksi, berbagi informasi, serta mendiskusikan hobi mereka dengan sesama penggemar dari berbagai belahan dunia. Hal ini selaras dengan karakter Hikari Tsutsui dalam film *3D Kanojo: Real Girl*. Hikari digambarkan sebagai sosok *otaku* yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menonton anime, membaca manga, dan lebih nyaman berinteraksi dalam dunia maya dibandingkan dunia nyata. Ia juga memperlihatkan keterlibatan aktif dalam budaya populer Jepang melalui konsumsi media dan preferensinya terhadap karakter fiksi dibandingkan manusia nyata.

Meskipun istilah *otaku* sering digunakan di luar Jepang, ada perbedaan antara *otaku* dan *wibu*. *Otaku* lebih berfokus pada kecintaan terhadap budaya pop Jepang, seperti anime, manga, game, dan berbagai produk turunannya, namun tetap mempertahankan identitas budaya mereka sendiri, sedangkan *wibu* adalah istilah yang lebih sering digunakan di luar Jepang dan sering kali berkonotasi negatif. Istilah ini menggambarkan individu yang terlalu terobsesi dengan budaya Jepang hingga mencoba meniru gaya hidup Jepang secara berlebihan, bahkan mengabaikan budaya asli mereka. Secara keseluruhan, *otaku* telah berkembang menjadi fenomena global yang tidak hanya memperkenalkan aspek budaya Jepang

ke dunia, tetapi juga menciptakan komunitas yang erat dan terus berkembang. Penggunaan istilah ini pertama kali populer di kalangan perintis anime *Macross*, yaitu Shoji Kawamori dan Haruhiko Mikimoto, yang menggunakan kata ini untuk saling menyapa ketika mereka menempuh pendidikan di Universitas Keio. Seiring berjalannya waktu, istilah ini mulai dikenal di kalangan para penggemar anime *Macross*, dan selanjutnya berkembang menjadi istilah yang digunakan untuk menggambarkan individu yang memiliki ketertarikan yang sangat mendalam terhadap anime, manga, dan video game (Gushiken & Hirata, 2014).

Pada awalnya, *otaku* diidentifikasi sebagai individu dengan ketertarikan ekstrem terhadap budaya pop Jepang, seperti anime, manga, dan game. Istilah ini mulanya digunakan dalam konteks yang positif. Namun, persepsi tersebut mulai berubah sejak 1980-an, ketika jurnalis Akio Nakamura dalam artikelnya *Otaku no Kenkyuu* yang dimuat di majalah *Manga Burikko*, menggambarkan *otaku* sebagai pribadi yang tertutup, antisosial, dan aneh (Alfiani, 2015). Pandangan negatif ini semakin menguat setelah kasus pembunuhan oleh Tsutomu Miyazaki pada tahun 1989, yang dikenal sebagai "The Otaku Murderer." Miyazaki, yang diketahui sebagai seorang *otaku*, melakukan pembunuhan terhadap empat gadis muda dan dikaitkan dengan koleksi konten pornografi dalam bentuk anime dan manga. Kasus ini memperburuk citra *otaku*, yang kemudian dilihat sebagai individu yang tidak mampu membedakan realitas dan khayalan serta cenderung menyimpang secara sosial. Namun, film *3D Kanojo: Real Girl* memberikan perspektif yang lebih manusiawi terhadap sosok *otaku* melalui karakter Hikari Tsutsui. Meskipun awalnya digambarkan sebagai remaja tertutup yang menghindari interaksi sosial

dan tenggelam dalam dunia anime, perkembangan karakter Hikari menunjukkan bahwa seorang *otaku* tetap bisa menjalin hubungan nyata dan bertransformasi menjadi pribadi yang terbuka. Hal ini memperlihatkan bahwa tidak semua *otaku* sesuai dengan stereotip negatif yang berkembang di masyarakat, serta menegaskan bahwa kecintaan terhadap budaya pop Jepang bukanlah bentuk penyimpangan, melainkan ekspresi identitas dan minat yang bisa berkembang secara positif.

Fenomena ini tidak hanya terbatas pada Jepang, tetapi juga berkembang di luar negeri. Salah satu contoh menarik adalah kasus di Korea Selatan, di mana seorang pria bernama Lee Jin-Gyu menikahi sebuah dakimakura, yaitu bantal peluk bergambar karakter anime Fate Testarossa dari serial *Fate/Stay Night*. Pernikahan simbolik ini menarik perhatian media karena menunjukkan betapa keterikatan emosional terhadap karakter fiksi tidak hanya terjadi di Jepang, melainkan juga menyebar ke negara lain. Fenomena serupa juga dapat dilihat pada kasus Sal 9000, seorang pria asal Jepang yang menikahi karakter virtual Nene Anegasaki dari game *Love Plus*. Dalam pernikahan virtual ini, Sal 9000 mengikat janji dengan karakter Nene Anegasaki dari game dating simulation tersebut dengan menggunakan konsol Nintendo yang menampilkan gambar karakter tersebut. Pernikahan ini disiarkan secara langsung di internet, dan menarik perhatian banyak orang. Kejadian-kejadian ini semakin menunjukkan bahwa obsesi terhadap dunia fiksi telah berkembang menjadi fenomena yang lebih besar, yang tidak hanya terjadi di Jepang tetapi juga meluas ke negara-negara lain (Destiani, 2023).

Film 3D Kanojo: Real Girl merupakan salah satu karya animasi Jepang yang secara eksplisit menyoroti kehidupan seorang remaja otaku, Hikari Tsutsui, yang lebih nyaman berinteraksi dengan dunia virtual daripada dunia nyata. Melalui karakter utamanya, film ini merepresentasikan budaya otaku tidak hanya sebagai gaya hidup yang konsumtif terhadap produk budaya populer Jepang seperti anime dan manga, tetapi juga sebagai bentuk identitas subkultural yang kompleks. Hal ini menggambarkan budaya otaku sebagai subkultur yang tidak hanya konsumtif tetapi juga analitis, memperlihatkan penghargaan mendalam terhadap karya kreatif Jepang. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisa pada gambar kedua dan monolog berikut ini:



Gambar 1.2 Tsutsui sedang mengkritik Anime kesukaannya (Menit ke 01:53)

Monolog 1:

“一がらしくて、のもだし、のようнад。でも、ほとんどの一なの？これはオリジナル作品だから、プロデューサーの努力も感じられる。でも、後半でクオリティが落ちるかもしれない。あと五つのセリフが必要だ。それで確信できるかもしれない。高野監督がこの作品を軽く扱わないことを願っている。”

Terjemahan :

"Animasinya bagus, penyutradaraannya apik, dan kualitasnya sama seperti anime tipe film. Tapi kebanyakan adegan di udara? Karena ini merupakan karya orisinal, aku juga bisa merasakan perjuangan produsernya. Namun, mungkin akan ada penurunan kualitas di paruh kedua. Butuh lima dialog lagi sebelum itu bisa kupastikan. Kuharap Pak Takano sebagai sutradara tidak main-main dengan karya ini."

Secara keseluruhan, monolog diatas menggambarkan budaya otaku sebagai komunitas yang tidak hanya konsumtif tetapi juga memiliki pemahaman mendalam, kritis, dan penuh apresiasi terhadap dunia fiksi yang mereka nikmati. Hikari, sebagai karakter yang terinspirasi oleh budaya otaku, mencerminkan nilai-nilai tersebut dalam dialognya yang menunjukkan apresiasi terhadap kualitas anime dan kesadaran akan elemen-elemen produksi yang terkadang kurang realistis. Monolog tersebut mengungkapkan bahwa meskipun ia menikmati karya tersebut, ia juga memiliki standar tinggi dan keinginan untuk mengevaluasi lebih dalam, yang merupakan ciri khas penggemar anime yang tidak hanya mengonsumsi konten tetapi juga menganalisis dan menghargai proses kreatif di baliknya.



Gambar 1.4 Yuto Ito dengan hiasan kepala Nekomimi (Menit ke 6:33)

Dalam film live-action 3D *Kanojo: Real Girl* karya Nanami Mao, Yuto Ito merepresentasikan perilaku dan gaya hidup otaku dengan cara yang lebih ringan dan humoris dibandingkan protagonis utama, Tsutsui Hikari. Mitsuya memiliki kepribadian yang lebih ekstrovert dan ekspresif, namun tetap menunjukkan ketertarikan kuat pada dunia anime dan estetika kawaii. Salah satu momen penting adalah ketika Mitsuya mengenakan aksesori nekomimi dan berpose dengan gaya moe, yang menggambarkan bagaimana kebiasaan seperti cosplay dan gestur khas karakter anime diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Adegan ini tidak hanya menunjukkan pengaruh gaya hidup otaku dalam ekspresi diri, tetapi juga bagaimana unsur moe digunakan untuk menciptakan humor dan daya tarik personal. Kehadiran Mitsuya dalam film ini mencerminkan bahwa gaya hidup otaku tidak selalu identik dengan isolasi sosial, melainkan juga dapat menjadi bagian dari interaksi sosial yang lebih luas, terutama dalam konteks pertemanan.

Oleh karena itu, perilaku Mitsuya Takanashi dapat dianalisis sebagai representasi gaya hidup otaku yang lebih inklusif, humoris, dan berorientasi pada keakraban dalam hubungan sosial.

Film 3D *Kanojo: Real Girl* karya Nanami Mao merupakan salah satu media yang merepresentasikan perilaku dan gaya hidup otaku melalui karakter, alur cerita, dan simbol-simbol visual yang digunakan. Dengan mempelajari 3D *Kanojo: Real Girl* melalui perspektif budaya populer, skripsi ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana film ini mencerminkan fenomena perilaku dan gaya hidup otaku serta dampaknya terhadap kehidupan sosial penggemarnya. Melalui analisis film ini, penelitian akan menggali bagaimana representasi otaku dalam film tersebut mencerminkan kecenderungan sosial, perubahan sikap, serta pergeseran nilai-nilai yang terjadi di Jepang, khususnya dalam hubungan antara dunia fiksi dan dunia nyata. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berjudul “Representasi Perilaku dan Gaya Hidup Otaku dalam Film Live-Action 3D *Kanojo: Real Girl* Karya Nanami Mao.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari penelitian diatas, adapun rumusan masalah yang dikaji adalah Bagaimana perilaku otaku direpresentasikan dalam film *3D Kanojo: Real Girl* (2018)?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana perilaku otaku direpresentasikan dalam film *3D Kanojo: Real Girl* (2018), serta menganalisis

gaya hidup otaku sebagaimana digambarkan dalam film tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bentuk representasi otaku dalam media film live-action Jepang melalui unsur visual, dialog, dan narasi yang terdapat dalam film.

1.4 Manfaat Penelitian

a) Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu budaya, khususnya otaku, dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial remaja. Dengan menganalisis film *3D Kanojo: Real Girl*, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana akademis mengenai hubungan antara budaya fiksi dan realitas sosial, serta memberikan perspektif baru dalam memahami bagaimana fenomena otaku dan anime mempengaruhi identitas sosial dan perilaku remaja Jepang. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk kajian lebih lanjut mengenai representasi budaya dalam media, khususnya dalam konteks film live-action.

b) Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi para pembuat film, penulis, dan produser media dalam memahami pengaruh budaya otaku terhadap audiens, khususnya remaja, serta bagaimana media dapat menciptakan representasi yang lebih realistis dan mendalam mengenai kehidupan sosial dan psikologis mereka. Selain itu, hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembang industri hiburan, terutama yang berfokus pada anime dan

manga, untuk mengidentifikasi tren dan dampak sosial yang terkait dengan konsumsi budaya pop. Bagi masyarakat luas, penelitian ini juga dapat meningkatkan pemahaman mengenai dinamika sosial yang melibatkan budaya otaku, serta membuka ruang diskusi tentang pengaruh budaya fiksi terhadap kehidupan sehari-hari.