

Representasi Perilaku Otaku dalam Film Live-Action 3D Kanojo: Real Girl Karya Nanami Mao

Dwi Natasya Anggiat .Z¹

Mahasiswa Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta, Padang

Email: natasyaanggian@gmail.com

Dra. Irma, M. Hum²

Dosen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta, Padang

Email: irma@bunghatta.ac.id

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*

PENDAHULUAN

Budaya populer Jepang merupakan salah satu fenomena global yang dalam dua dekade terakhir mendapat perhatian besar dari masyarakat internasional. Produk budaya seperti anime, manga, dan video game tidak hanya dikonsumsi sebagai hiburan, tetapi juga membentuk identitas sosial, cara pandang, bahkan gaya hidup penggemarnya. Salah satu komunitas yang lahir dari fenomena ini adalah otaku, yaitu individu yang memiliki minat sangat kuat terhadap budaya populer Jepang, khususnya anime dan manga. Istilah otaku pada awalnya memiliki konotasi negatif di Jepang karena diasosiasikan dengan penggemar fanatik yang terisolasi secara sosial. Namun, seiring perkembangan waktu, istilah ini mengalami pergeseran makna dan kini juga digunakan untuk menunjukkan identitas subkultural yang unik dan kompleks. Fenomena otaku tidak hanya terbatas di Jepang, tetapi juga menyebar ke berbagai negara lain, termasuk Indonesia, seiring meningkatnya akses terhadap produk budaya Jepang. Kehadiran otaku dalam budaya populer menarik perhatian berbagai kalangan, termasuk akademisi, karena memperlihatkan hubungan erat antara konsumsi budaya, identitas individu, dan dinamika sosial. Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji otaku sebagai fenomena sosial, ekonomi, dan budaya. Misalnya, Azuma (2009) memandang otaku sebagai konsumen budaya yang membangun identitasnya melalui keterlibatan intensif dengan database karakter dan cerita (Azuma, 2009). Di sisi lain, Napier (2005) melihat otaku sebagai fenomena yang memperlihatkan perubahan cara masyarakat modern mengonsumsi fiksi. Dari kedua pandangan tersebut terlihat bahwa otaku tidak dapat dipahami hanya sebagai penggemar biasa, tetapi sebagai kelompok yang memiliki pola pikir, gaya hidup, dan nilai-nilai yang khas (Napier, 2005).

Dalam konteks media populer, representasi otaku menjadi tema yang menarik untuk diteliti. Film, sebagai salah satu bentuk media, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai cerminan sekaligus konstruksi realitas sosial. Melalui film, sutradara dan penulis naskah menyampaikan bagaimana kelompok tertentu dipersepsikan dalam masyarakat. Salah satu film yang menyoroti fenomena otaku adalah 3D Kanojo: Real Girl karya Nanami Mao. Film live-action ini diadaptasi dari manga karya Nanami Mao dan menceritakan kehidupan seorang remaja bernama Tsutsui Hikari yang digambarkan sebagai seorang otaku dengan preferensi kuat terhadap dunia dua dimensi. Kehidupannya kemudian berubah ketika ia menjalin hubungan dengan Iroha, seorang gadis populer yang berasal dari dunia “3D” atau realitas nyata. Film 3D Kanojo: Real Girl menarik untuk dikaji karena merepresentasikan otaku dalam perspektif yang lebih manusiawi. Tokoh Tsutsui tidak hanya ditampilkan sebagai individu yang terisolasi, tetapi juga sebagai pribadi dengan perasaan, konflik, dan peluang untuk berkembang. Melalui representasi perilaku otaku yang ditampilkan, film ini

dapat memberikan pemahaman lebih luas tentang bagaimana budaya populer membentuk identitas individu dan bagaimana individu tersebut bernegosiasi dengan realitas sosial. Representasi tersebut mencakup minat yang kuat terhadap anime, pengetahuan mendalam mengenai budaya populer, kecenderungan mengoleksi barang, keterlibatan dalam komunitas, fokus yang tinggi terhadap dunia fiksi, gaya hidup yang unik, serta gaya berpakaian khas yang sering dikaitkan dengan cosplay atau atribut tertentu.

Penelitian ini penting karena dapat memperlihatkan bagaimana media populer memposisikan otaku, apakah sebagai fenomena negatif yang perlu dikritisi, atau sebagai bentuk ekspresi budaya yang sah. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk mengkaji hubungan antara identitas subkultural dengan representasi media. Tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan representasi perilaku otaku dalam film live-action 3D *Kanojo: Real Girl*. Manfaat penelitian secara teoretis adalah memperkaya literatur kajian budaya populer, khususnya mengenai fenomena otaku. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, maupun pembaca yang tertarik mempelajari budaya populer Jepang dan representasinya dalam media film. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi akademik, tetapi juga membuka ruang diskusi lebih luas tentang fenomena otaku dalam konteks budaya global.

KAJIAN LITERATUR

Representasi merupakan konsep penting dalam studi budaya dan media. Hall (1997) menyatakan bahwa representasi adalah proses produksi makna melalui bahasa, simbol, atau tanda yang digunakan untuk menggambarkan realitas. Dalam film, representasi tidak hanya menunjukkan sesuatu sebagaimana adanya, tetapi juga mengonstruksi cara pandang tertentu yang bisa memengaruhi persepsi penonton (Hall, 1997). Representasi otaku dalam film karenanya menjadi relevan untuk diteliti karena film berperan dalam membentuk citra otaku di mata masyarakat luas. Konsep otaku sendiri telah banyak dibahas oleh para akademisi. Azuma (2009) menjelaskan bahwa otaku adalah konsumen budaya populer yang membangun keterikatan melalui database karakter, cerita, dan dunia fiksi (Azuma, 2009). Otaku tidak hanya menikmati konten, tetapi juga menciptakan makna dan relasi emosional dengan tokoh-tokoh fiksi. Napier (2005) menambahkan bahwa fenomena otaku mencerminkan cara baru masyarakat modern dalam mengonsumsi hiburan, di mana batas antara dunia nyata dan dunia fiksi menjadi semakin kabur (Napier, 2005). Sementara itu, Jenkins (2006) melihat otaku dalam konteks partisipasi budaya, di mana penggemar tidak sekadar menerima, tetapi juga memproduksi konten, membentuk komunitas, dan menegosiasikan identitas kolektif (Jenkins, 2006).

Dalam penelitian ini, ukuran yang digunakan untuk menganalisis representasi perilaku otaku mengacu pada tujuh aspek yang sering muncul dalam literatur, yaitu minat yang kuat, pengetahuan mendalam, koleksi barang, keterlibatan dalam komunitas, fokus tinggi terhadap dunia fiksi, gaya hidup unik, dan gaya berpakaian khas. Ketujuh aspek ini relevan karena merepresentasikan perilaku yang paling sering dilekatkan pada identitas otaku baik dalam penelitian akademik maupun media populer. Dengan mengacu pada teori representasi Hall dan konsep otaku dari Azuma, Napier, serta Jenkins, penelitian ini berangkat dari hipotesis bahwa film 3D *Kanojo: Real Girl* menampilkan otaku bukan sekadar sebagai penggemar pasif yang terisolasi, tetapi sebagai individu yang kompleks dengan identitas subkultural yang khas. Film ini diperkirakan memberikan gambaran yang lebih seimbang, memperlihatkan sisi-sisi negatif sekaligus potensi positif dari fenomena otaku. Oleh karena itu, kajian literatur

ini menjadi landasan untuk menganalisis representasi otaku dalam film secara lebih mendalam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika dan wacana. Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengungkap makna simbolis dan representasi yang terdapat dalam film. Deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali data berupa kata-kata, dialog, adegan, maupun simbol visual yang berkaitan dengan representasi otaku. Analisis semiotika digunakan untuk menginterpretasikan tanda dan simbol, sedangkan analisis wacana membantu memahami konteks sosial dan budaya yang melatarbelakangi representasi tersebut. Tahapan penelitian dimulai dengan pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap film 3D Kanojo: Real Girl. Film ditonton secara berulang untuk memastikan konsistensi dalam pencatatan data. Setiap adegan, dialog, dan simbol visual yang berkaitan dengan perilaku otaku diidentifikasi dan dicatat. Data tersebut kemudian dikategorikan ke dalam sembilan aspek perilaku otaku yang menjadi fokus penelitian, yaitu minat, pengetahuan, koleksi, komunitas, fokus, gaya hidup, dan lain-lain. Analisis data dilakukan dengan cara mendeskripsikan adegan-adegan yang relevan, kemudian menafsirkan maknanya menggunakan teori representasi Hall serta konsep otaku dari Azuma dan Napier. Proses analisis ini juga mempertimbangkan konteks sosial budaya Jepang serta bagaimana film mengonstruksi citra otaku. Hasil analisis diorganisasikan dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan bagaimana film merepresentasikan perilaku otaku. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan deskripsi yang mendalam, terperinci, dan mampu menjawab pertanyaan penelitian secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa perilaku otaku dalam film 3D Kanojo: Real Girl direpresentasikan melalui berbagai aspek yang saling berkaitan. Representasi tersebut terlihat jelas pada tokoh Tsutsui Hikari sebagai pusat cerita, sekaligus melalui interaksinya dengan karakter lain yang memperkuat gambaran mengenai kehidupan otaku. Untuk memperjelas temuan, pembahasan berikut disajikan berdasarkan sembilan aspek utama yang menjadi ciri perilaku otaku, yakni minat yang kuat, pengetahuan mendalam, koleksi barang, keterlibatan dalam komunitas, fokus tinggi terhadap dunia fiksi, gaya hidup unik, dan gaya berpakaian khas.

1. Minat yang Kuat terhadap Anime

Salah satu representasi utama perilaku otaku dalam film 3D Kanojo: Real Girl ditunjukkan melalui minat yang sangat kuat tokoh Tsutsui Hikari terhadap anime. Sejak awal cerita, ia digambarkan lebih memilih menonton anime dibandingkan aktivitas sosial lain yang dianggap umum bagi remaja seusianya. Pilihan ini menegaskan bahwa dunia dua dimensi (2D) menjadi prioritas utamanya, bahkan lebih penting daripada realitas tiga dimensi (3D) yang ada di sekitarnya. Minat tersebut bukan sekadar bentuk hiburan sesaat, melainkan bagian dari identitas diri yang melekat erat pada karakternya. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tsutsui menukar channel berita menjadi channel anime (Menit ke 03:26)

Pada gambar di atas, terlihat bahwa Tsutsui secara aktif mengganti saluran televisi dari tayangan berita ke tayangan anime. Tindakan ini merepresentasikan minat yang kuat yang menjadi ciri khas seorang otaku, yakni kecenderungan untuk secara sadar dan konsisten memilih konten yang sesuai dengan ketertarikan dan kecintaannya terhadap dunia dua dimensi (2D). Sebagai seorang otaku, Tsutsui menunjukkan afinitas yang mendalam terhadap anime, tidak hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai bagian integral dari identitas budayanya. Pilihannya untuk menonton anime bukan sekadar kebiasaan sehari-hari, melainkan merupakan manifestasi dari keinginan untuk terus mengalami kepuasan estetika dan emosional yang hanya bisa diperoleh melalui interaksinya dengan anime favoritnya.

2. Pengetahuan yang Mendalam

Selain ditunjukkan melalui minat yang kuat, perilaku otaku dalam film 3D *Kanojo: Real Girl* juga direpresentasikan lewat pengetahuan yang mendalam mengenai anime. Tsutsui Hikari tidak hanya menikmati anime sebagai tontonan biasa, tetapi juga mampu mengkritisi berbagai aspek teknis dan artistik di dalamnya. Ia menilai kualitas animasi, jalan cerita, serta gaya penyutradaraan dengan cermat, bahkan menunjukkan sikap skeptis terhadap kemungkinan penurunan kualitas di paruh cerita berikutnya. Representasi ini menegaskan bahwa otaku bukanlah konsumen pasif, melainkan individu yang kritis dan selektif dalam menilai karya. Hal ini dapat dilihat dari monolog dibawah ini (menit 01:50) :

Monolog 1:

“一がらしくて、のもだし、のようなだ。でも、ほとんどの一なの？これはだから、プロデューサーの力もじられる。でも、でがちるかもしれない。あとつのがだ。それでできるかもしれない。がこのをくわないことをっている。”

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."

Monolog Hikari dalam film 3D *Kanojo: Real Girl* diatas mencerminkan perilaku otaku yang kritis sekaligus apresiatif terhadap anime sebagai medium seni. Ia tidak hanya mengekspresikan kekagumannya terhadap kualitas animasi dan penyutradaraan, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap proses produksi karya tersebut. Dalam

monolognya, Hikari mengamati bahwa animasi memiliki kualitas setara dengan film, menyoroti keunggulan visual dan teknik penyutradaraan yang diaplikasikan. Namun, di sisi lain, ia juga bersikap kritis dengan mengungkapkan kekhawatiran terhadap beberapa aspek, seperti terlalu banyak adegan yang tampak "mengambang" atau kurang konkret. Kedalaman pengetahuan Tsutsui menggambarkan otaku sebagai kelompok yang memiliki keterlibatan intensif dengan dunia fiksi, sejalan dengan pandangan Azuma (2009) yang menjelaskan bahwa otaku membangun "database" karakter, alur, dan dunia imajinatif yang mereka konsumsi (Azuma, 2009).

3. Koleksi Barang sebagai Simbol Identitas

Representasi perilaku otaku dalam film 3D *Kanojo: Real Girl* juga ditunjukkan melalui kebiasaan mengoleksi barang-barang yang berkaitan dengan anime. Kamar Tsutsui Hikari dipenuhi dengan poster, figure, dan merchandise karakter favoritnya. Koleksi ini bukan hanya sekadar hiasan atau benda mati, tetapi mencerminkan keterikatan emosional yang mendalam dengan dunia fiksi yang ia sukai. Kehadiran koleksi tersebut menjadi wujud konkret dari identitasnya sebagai seorang otaku, sekaligus menandai ruang pribadinya sebagai tempat yang aman dan nyaman untuk mengekspresikan diri. Hal tersebut dapat dilihat pada data berikut ini:



Gambar 2. Merchandise Anime di Kamar Tsutsui (Menit ke 01:45)

Dalam gambar tersebut, Tsutsui tampak duduk di depan komputer dengan ekspresi fokus, dikelilingi oleh berbagai merchandise anime yang tampaknya menjadi bagian penting dari ruang pribadinya. Pemandangan ini tidak hanya menunjukkan minatnya terhadap anime, tetapi juga merefleksikan perilaku konsumennya sebagai seorang otaku. Tsutsui merepresentasikan tipe kolektor yang tidak hanya membeli suatu produk karena kebutuhan fungsional, tetapi karena adanya keterikatan emosional dan identitas personal yang terbentuk melalui konsumsi tersebut. Sebagai seorang otaku, Tsutsui tidak hanya menonton anime, tapi juga berperilaku sebagai konsumen yang aktif dan loyal terhadap produk-produk turunannya, seperti merchandise, figure, hingga pernik-pernik karakter favoritnya. Koleksi barang dalam konteks otaku memiliki makna simbolis. Napier (2005) menegaskan bahwa koleksi adalah bentuk materialisasi dari dunia fiksi, yang memungkinkan penggemar merasakan kehadiran karakter atau cerita dalam kehidupan nyata. (Napier, 2005).

4. Keterlibatan dalam Komunitas

Film 3D *Kanojo: Real Girl* juga merepresentasikan perilaku otaku melalui keterlibatan dalam komunitas. Tsutsui Hikari tidak hidup sendiri dalam dunia fiksi yang ia sukai, melainkan berinteraksi dengan sesama otaku seperti Yuto Ito dan Sumie Ayado. Melalui percakapan mereka, terlihat adanya rasa solidaritas serta kecenderungan untuk saling mendukung dan

berbagi informasi mengenai anime terbaru. Diskusi mereka tidak sekadar berbicara tentang cerita, tetapi juga menyentuh aspek teknis seperti kualitas animasi dan tren produksi dalam industri anime. Hal ini sejalan dengan gambar dan dialog berikut ini



Gambar 3. Tsutsui dan Ayado sedang berbincang mengenai anime terbaru yang sedang populer (Menit ke 43.40)

Dialog :

Tsutsui : これはからえられたなんだ。

Sumie Ayado : ?あなた、がきななの?はかにだけど、はやもけてないよ。

Tsutsui : は、われがちなーをってるけど、あのにはいたよ。

Sumie Ayado : わかる!のでもうしてたもん!

Terjemahan:

Tsutsui : Ini adalah takdir yang diberikan oleh Ouroboros.

Sumie Ayado : Ouroboros? Kamu suka Ezomichi, ya? Ezomichi memang menarik, tapi sekarang Jintaka dan Mamadesu juga nggak kalah seru, lho.

Tsutsui : Jintaka yang pakai gaya animasi CG yang biasanya dibenci ternyata hasilnya harus kuakui bagus banget!

Sumie Ayado : Sama! Bahkan waktu baru diumumkan produksinya aja, aku udah antusias banget!

Cuplikan pada gambar tersebut memperlihatkan dialog serius antara Tsutsui dan Sumie Ayado, hal ini memberikan gambaran kuat tentang bagaimana keaktifan dalam komunitas otaku tercermin melalui percakapan yang natural, tetapi sangat spesifik dan mendalam mengenai dunia anime. Pertemuan mereka yang tidak sengaja akibat tabrakan justru membuka ruang komunikasi yang langsung nyambung karena keduanya memiliki referensi dan minat yang sama terhadap anime, sebuah ciri khas dari interaksi dalam komunitas penggemar. Dialog ini menunjukkan bahwa, meskipun sebelumnya tidak saling mengenal secara dekat, adanya minat yang sama terhadap serial seperti Ezomichi, Jintaka, dan

Mamadesu menciptakan jembatan sosial di antara mereka. Keterlibatan ini menunjukkan bahwa komunitas otaku berfungsi sebagai ruang aman bagi anggotanya. Dalam komunitas tersebut, para penggemar dapat mengekspresikan minat mereka tanpa merasa dihakimi. Selain itu, komunitas juga memiliki mekanisme internal berupa regulasi sosial, misalnya ketika Yuto menasihati Tsutsui agar berhati-hati terhadap gosip yang bisa merusak reputasi. Hal ini memperlihatkan bahwa komunitas otaku tidak hanya berperan sebagai tempat berbagi kesenangan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan etika dan solidaritas sosial.

5. Fokus yang Tinggi terhadap Dunia Fiksi

Salah satu aspek yang paling menonjol dalam representasi otaku di film 3D *Kanojo: Real Girl* adalah fokus intens Tsutsui Hikari terhadap dunia fiksi. Ia tidak hanya menikmati anime sebagai tontonan, tetapi juga melibatkan dirinya secara emosional hingga menimbulkan pengalaman parasosial. Hal ini divisualisasikan melalui adegan ketika Tsutsui berhalusinasi berbicara dengan karakter favoritnya, Ezomichi. Adegan tersebut memperlihatkan betapa dalamnya keterikatan seorang otaku dengan tokoh fiksi, seakan-akan mereka benar-benar hadir dalam kehidupan nyata. Pada gambar di bawah ini, terlihat interaksi yang tidak biasa antara seorang manusia bernama Tsutsui dan karakter fiksi bernama Ezomichi. Ezomichi, yang merupakan seorang gadis penyihir dari dunia anime, digambarkan sedang menunjuk ke arah Tsutsui dengan ekspresi marah, seolah sedang menuntut penjelasan. Di sisi lain, Tsutsui tampak terkejut namun tetap tenang, menggambarkan dinamika relasi yang seolah-olah setara antara manusia nyata dan karakter dua dimensi. Gambar ini mencerminkan betapa kuatnya daya tarik karakter fiksi terhadap penggemarnya hingga menciptakan bentuk komunikasi imajinatif. Hal ini menunjukkan adanya fokus yang tinggi, yaitu keterlibatan penuh dari Tsutsui terhadap dunia anime, bukan hanya sebagai hiburan pasif, tetapi sebagai ruang emosi, perhatian, bahkan logika.



Gambar 4. Tsutsui berhalusinasi berbincang dengan salah satu karakter anime favoritnya (Menit ke 04.05)

Fenomena ini menunjukkan bahwa batas antara dunia fiksi dan realitas sering kali menjadi kabur bagi otaku. Hubungan parasosial dengan karakter anime memberikan rasa nyaman dan dukungan emosional, layaknya hubungan dengan manusia nyata. Dari perspektif psikologi media, keterlibatan emosional yang demikian kuat bukan hanya mencerminkan eskapisme, tetapi juga cara untuk memenuhi kebutuhan afektif. Film ini dengan tepat menggambarkan bagaimana fokus berlebihan pada dunia fiksi dapat memengaruhi cara pandang otaku terhadap realitas.

6. Gaya Hidup yang Unik

Representasi perilaku otaku dalam film 3D Kanojo: Real Girl juga tampak melalui gaya hidup yang berbeda dari kebanyakan orang pada umumnya. Tsutsui Hikari digambarkan lebih nyaman menghabiskan waktunya di kamar untuk menonton anime, membaca manga, atau bermain gim, daripada berinteraksi dengan teman-temannya di dunia nyata. Ia menunjukkan kecanggungan sosial yang cukup jelas, terutama ketika berhadapan dengan lawan jenis. Misalnya, pada suatu adegan Tsutsui bereaksi berlebihan ketika Iroha tiba-tiba membuka pakaian di depannya. Reaksi tersebut menggambarkan jarak antara dunia fiksi yang akrab baginya dengan realitas sosial yang terasa asing. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Tsutsui malu melihat Iroha yang tiba-tiba membuka baju (Menit ke 09.11)

Gaya hidup ini menunjukkan bahwa otaku memiliki pola interaksi sosial yang unik. Mereka cenderung membatasi keterlibatan dengan dunia nyata dan lebih memilih beraktivitas di ruang personal yang penuh dengan elemen budaya populer. Hal ini sejalan dengan stereotip otaku yang kerap dikaitkan dengan sifat introver atau bahkan terisolasi. Akan tetapi, film 3D Kanojo: Real Girl juga menampilkan sisi perkembangan karakter, di mana Tsutsui perlahan-lahan belajar membuka diri terhadap dunia luar melalui hubungannya dengan Iroha. Proses ini memperlihatkan bahwa gaya hidup otaku tidak sepenuhnya statis, melainkan bisa berubah ketika ada pengalaman sosial yang memberi dorongan.

7. Gaya Berpakaian Khas

Representasi terakhir yang menonjol dalam film 3D Kanojo: Real Girl adalah gaya berpakaian khas otaku, yang ditampilkan melalui karakter Yuto Ito dan Sumie Ayado. Yuto digambarkan mengenakan aksesoris telinga kucing (*nekomimi*) yang erat kaitannya dengan estetika kawaii dalam budaya Jepang. Selain itu, pada perayaan Halloween, Yuto dan Ayado tampil dalam kostum kucing sebagai bentuk *cosplay*. Adegan ini memperlihatkan bagaimana otaku tidak hanya mengonsumsi anime secara pasif, tetapi juga menghidupinya melalui ekspresi visual dalam penampilan sehari-hari maupun acara khusus. Gaya berpakaian khas ini menunjukkan bahwa budaya otaku tidak berhenti pada konsumsi, melainkan meluas ke ranah ekspresi diri. *Cosplay*, misalnya, bukan sekadar kegiatan mengenakan kostum, tetapi juga sebuah performa budaya yang menghubungkan dunia fiksi dengan realitas. Dengan menirukan karakter fiksi, otaku memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan identitas mereka dan berinteraksi dengan sesama penggemar. Hal ini memperkuat ikatan komunitas sekaligus menegaskan bahwa otaku memiliki cara unik dalam membangun identitas sosialnya. Melalui representasi gaya berpakaian ini, film 3D Kanojo: Real Girl memperlihatkan bahwa perilaku otaku tidak selalu bersifat menyendiri atau terisolasi, melainkan juga dapat muncul sebagai bentuk kreativitas, keberanian berekspresi, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan sosial. Dengan demikian, film ini menampilkan sisi positif

dari gaya berpakaian khas otaku, yang dapat dipahami sebagai wujud artikulasi identitas subkultural mereka. Hal ini dapat dilihat pada cuplikan gambar dibawah ini:



Gambar 6. Yuto Ito menggunakan hiasan kepala Nekomimi (Menit 54:43)

8. Hobi yang Spesifik

Hobi yang spesifik merujuk pada minat yang sangat terfokus dan mendalam terhadap suatu bidang tertentu. Berbeda dengan hobi umum yang cenderung luas dan fleksibel, hobi yang spesifik melibatkan dedikasi tinggi, pengetahuan mendalam, serta keterlibatan emosional terhadap aktivitas tersebut. Individu dengan hobi seperti ini biasanya tidak hanya “menyukai” suatu hal, tetapi juga mengintegrasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari identitas diri. Dalam konteks budaya Jepang, hobi spesifik ini sangat terlihat dalam gaya hidup otaku, terutama pada subkultur otaku gamer. Istilah otaku gamer sendiri merupakan gabungan dari dua istilah: otaku, yaitu seseorang yang memiliki minat mendalam terhadap budaya pop Jepang seperti anime, manga, dan light novel; serta gamer, yaitu individu yang gemar bermain video game secara intens. Gabungan dua minat ini menciptakan gaya hidup yang sangat khas, di mana seseorang tidak hanya menikmati anime atau game secara terpisah, melainkan menjadikannya sebagai satu kesatuan hobi yang menyatu secara personal. Contohnya dapat dilihat pada cuplikan scene dibawah ini:



Gambar 7. Yuto Ito dan Tsutsui bermain game dibawah tangga

Pada gambar di atas terlihat Tsutsui bersama Yuto sedang bermain game konsol, di mana game tersebut merupakan jenis permainan bergenre pertarungan yang diadaptasi dari serial anime populer. Kegiatan tersebut mereka lakukan di sudut lorong sekolah, tepatnya di bawah tangga, sebuah area semi-tersembunyi namun tetap berada di lingkungan yang ramai, karena

masih terdapat orang-orang yang lalu-lalang di sekitar mereka. Aktivitas ini mencerminkan hobi yang spesifik dari kalangan otaku gamer, yaitu minat mendalam terhadap game yang berakar dari budaya pop Jepang.

9. Imajinasi yang Kuat

Suatu gaya hidup atau perilaku di mana individu melarikan diri dari realitas sehari-hari dengan membenamkan diri dalam dunia imajinasi atau fantasi disebut dengan istilah Eskapisme imajinatif. Dalam konteks otaku, eskapisme ini sering diwujudkan melalui konsumsi intensif media seperti anime, manga, dan video game yang berasal dari Jepang. Para otaku menggunakan dunia fiksi dan karakter-karakter dalam karya tersebut sebagai tempat pelarian dari tekanan sosial, rasa kesepian, atau ketidaknyamanan dalam kehidupan nyata. Melalui aktivitas ini, mereka memperoleh kenyamanan emosional dan ruang untuk mengekspresikan diri secara bebas tanpa takut dihakimi. Eskapisme imajinatif bukan hanya sekadar hiburan pasif, melainkan juga sarana aktif dalam menciptakan dunia alternatif yang memberi makna dan kontrol lebih besar bagi individu dibandingkan dengan dunia nyata. Hal itu dapat dilihat pada cuplikan gambar berikut ini:



Gambar 8. Tsutsui berhalusinasi menjadi robot

Pada gambar diatas memperlihatkan bahwa Tsutsui merupakan contoh nyata dari individu yang menjalani gaya hidup eskapisme imajinatif dalam konteks budaya otaku. Sebagai seseorang yang sangat introvert dan cenderung menghindari interaksi sosial langsung, Tsutsui memilih pekerjaan sebagai badut yang memungkinkan dirinya tetap “tidak dikenal” oleh orang lain. Lebih jauh, ia berhalusinasi bahwa topeng badut yang dikenakannya dilengkapi dengan teknologi canggih ala tokoh fiksi Iron Man, sebuah bentuk pelarian dari realitas yang keras ke dalam dunia imajinasi yang memberi kekuatan dan identitas baru baginya. Hal ini menunjukkan bagaimana eskapisme imajinatif tidak hanya berupa konsumsi pasif terhadap media, tetapi juga manifestasi aktif dalam bentuk khayalan atau bahkan halusinasi yang membantu individu mengatasi rasa kesepian, kecemasan, dan ketidaknyamanan sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian sembilan aspek di atas, dapat disimpulkan bahwa film 3D Kanojo: Real Girl menampilkan representasi otaku yang kompleks dan berlapis. Di satu sisi, film ini menguatkan stereotip otaku sebagai individu yang sangat terikat dengan dunia fiksi, gemar mengoleksi barang, memiliki gaya hidup yang cenderung menyendiri, serta mengekspresikan diri melalui cosplay dan atribut khas. Namun, di sisi lain, film ini juga menampilkan sisi humanis dari otaku, seperti kemampuan untuk berpikir kritis, solidaritas dengan sesama komunitas, dan peluang untuk membangun relasi nyata dengan orang lain. Representasi ini

sejalan dengan pandangan Hall (1997) yang menyatakan bahwa media tidak hanya merefleksikan realitas, tetapi juga mengonstruksi makna tertentu yang memengaruhi persepsi masyarakat. Film ini mengonstruksi otaku bukan semata-mata sebagai kelompok marginal yang terasing, melainkan sebagai individu dengan identitas subkultural yang sah dan berpotensi berkembang. Hal ini terlihat dari perjalanan karakter Tsutsui Hikari, yang meskipun awalnya sangat terikat dengan dunia fiksi, perlahan belajar menyeimbangkan minatnya dengan realitas sosial melalui hubungannya dengan Iroha. Dengan demikian, film 3D Kanojo: Real Girl tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga menawarkan refleksi kritis tentang bagaimana otaku dipahami dalam budaya populer. Representasi yang ditampilkan membuka ruang bagi pemahaman yang lebih luas bahwa otaku adalah fenomena budaya yang berlapis, yang mencakup dimensi personal, sosial, dan identitas. Film ini sekaligus menantang pandangan negatif yang sering dilekatkan pada otaku, dengan memperlihatkan bahwa mereka pun dapat beradaptasi, menjalin relasi, dan menemukan tempat dalam masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.
- Kinsella, S. (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *Journal of Japanese Studies*, 24(2), 289–316.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Okada, T. (1996). *Otaku no Hon [The Otaku's Handbook]*. Tokyo: Ohta Publishing.
- Orbaugh, S. (2015). *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*. New York: Viz Media.
- Sugimoto, Y. (2014). *An Introduction to Japanese Society* (4th ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Treat, J. W. (1993). Yoshimoto Banana Writes Home: Shōjo Culture and the Nostalgic Subject. *Journal of Japanese Studies*, 19(2), 353–387.