

Representasi Gaya Hidup Hedonisme Otaku *Idol* dalam Drama *Dakara Watashi wa Oshimashita*

Scarlet Annisa Rianne¹, Cut Erra Rismorlita², Nia Setiawati³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, Indonesia

Email: ¹scarlet.arianne03@gmail.com, ²erralita@unj.ac.id, ³niasetiawati@unj.ac.id

Abstrak

Hedonisme adalah kesenangan yang diutamakan oleh pribadi atau kelompok tanpa mempedulikan perasaan orang lain. Penelitian ini membahas fenomena hedonisme dalam budaya populer Jepang melalui tokoh pada karya sastra berupa drama berfokus pada hedonisme otaku *idol* yang memusatkan kesenangannya pada aktivitas konsumsi dan pemujaan terhadap *idol*-nya. Penelitian ini penting untuk menelusuri alasan otaku *idol* memilih untuk berjalan di arah gaya hidup hedonis serta bagaimana nilai-nilai tersebut memengaruhi pandangan masyarakat dan individu. Teori yang digunakan adalah utilitarianisme Mill dan semiotika Saussure sebagai pendukung untuk menganalisis tanda-tanda dalam dialog, *scene*, maupun latar drama. Penelitian ini bertujuan menganalisis faktor penyebab dan dampak gaya hidup hedonisme otaku *idol* sebagai representasi masyarakat Jepang kontemporer dalam drama *Dakara Watashi wa Oshimashita*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam fenomena sosial gaya hidup hedonisme yang direfleksikan dalam drama televisi Jepang. Metode yang digunakan adalah analisis isi. Hasil dari penelitian ditemukan bahwa Ai lebih banyak menunjukkan preferensi *lower pleasures* sebagai otaku *idol*, seperti sifat dedikatif yang ekstrem pada *idol group* di mana Ai sampai rela memberikan uang secara percuma kepada *oshi*-nya demi mendukung secara finansial. Faktor penyebab preferensi *lower pleasures* yang dominan yaitu kelemahan karakter dengan dampak yang dihasilkan paling banyak yaitu pemiskinan intelektual.

Kata kunci: drama; hedonisme; otaku *idol*; representasi

Representation of Otaku Idol's Hedonistic Lifestyle in the Drama Dakara Watashi wa Oshimashita

Abstract

Hedonism prioritizes personal or group pleasure without regard for others. This study discusses the phenomenon of hedonism in Japanese popular culture through characters in the form of drama focusing on the hedonism of idol otakus who center their enjoyment on consumption activities and worship of their idols. The urgency lies in exploring why idol otaku choose a hedonistic lifestyle and how these values influence the view of society and individuals. Theories used are Mill's utilitarianism and Saussure's semiotics as support for analyzing signs appearing in the drama's dialogue, scenes, and settings. The aim is to examine the causes and effects of the hedonistic lifestyle of idol otakus as a representation of contemporary Japanese society in the drama *Dakara Watashi wa Oshimashita*. This study contributes to the understanding of hedonistic lifestyles reflected in Japanese television drama. The method used is content analysis. The results found that Ai showed a greater preference for lower pleasures as an idol otaku,

such as extreme dedication to the idol group, where Ai was willing to give money freely to her oshi to support them financially. The dominant factor causing this preference for lower pleasures is character weakness, with the most significant impact being intellectual impoverishment.

Keywords: *drama, hedonism, idol otaku, representation*

A. Pendahuluan

Dalam paham hedonisme, kesenangan pribadi atau kelompoknya adalah hal yang paling utama, tidak peduli dengan perasaan ataupun kesenangan orang lain. Setianingsih (2018) menyatakan bahwa gaya hidup hedonisme saat ini terlihat hampir di semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. Salah satu fenomena sosial yang menunjukkan gaya hidup hedonisme ditemukan pada orang-orang yang terlalu mengidolakan artis. Dewasa ini, tidak jarang anak remaja membeli barang-barang yang berkaitan dengan idolanya, seperti album artis yang harganya cukup mahal, *merchandise*, dan lain sebagainya. Sebuah survei *online* oleh Yano Research Institute Ltd. pada bulan Juli 2023 membuktikan bahwa otaku *idol* adalah subgrup otaku yang paling aktif dalam menghabiskan uang dan waktu. Sebanyak 25,3% dari otaku *idol*

menghabiskan lebih dari 10 jam dalam seminggu dan sekitar 30% menghabiskan lebih dari 100.000 yen per tahun untuk kegiatan mereka. Persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan subgroup otaku lain. Mayoritas otaku *idol* adalah wanita berusia 10 hingga 30-an (Mainichi Japan, 2023). Berdasarkan survei, dapat disimpulkan bahwa mayoritas otaku *idol* dedikatif dan memiliki gaya hidup hedonisme yang konsumtif.

Fenomena otaku *idol*, khususnya di Jepang yang menunjukkan keterlibatan yang sangat intens secara waktu dan finansial penting untuk diteliti guna mengulik bagaimana otaku *idol*, suatu budaya populer Jepang kontemporer, dapat menjadi hal yang umum walaupun mencerminkan nilai-nilai hedonistik. Penelitian ini menggali jawaban dengan mencari alasan otaku *idol* memilih gaya hidup hedonis dan menelusuri pengaruh nilai-nilai

hedonistik otaku idol terhadap pandangan masyarakat dan individu itu sendiri.

Fenomena hedonisme jenis ini ditemukan pada budaya populer Jepang dalam bentuk drama televisi berjudul *Dakara Watashi wa Oshimashita* (2019) (Itulah Sebabnya Mengapa Aku Mendukung). Drama ini menceritakan tentang tokoh utama, 遠藤愛 'Endo Ai' seorang wanita kantoran berumur hampir 30 tahun yang baru ditinggalkan oleh kekasihnya, yang menjadi awal mula Ai menjadi otaku idol berat.

Analisis unsur hedonisme pada drama menggunakan teori utilitarianisme. Suatu bentuk hedonisme etis dengan pendekatan kualitatif milik John Stuart Mill yang membagi kenikmatan/kebahagiaan menjadi tinggi dan rendah, yakni *higher pleasures* (mengutamakan intelek, perasaan, dan sentimen moral) dan *lower pleasures* (mengutamakan kesenangan yang bersifat seperti binatang). Faktor penyebab seseorang memiliki preferensi *higher pleasures* adalah (1) martabat yang kuat, (2) telah merasakan kedua jenis kenikmatan

(*competent judges*), dan (3) pengaruh baik, dampak yang dihasilkan yaitu (1) moral yang baik, (2) bermartabat tinggi, (3) kontrol diri. Sedangkan faktor penyebab untuk *lower pleasures* adalah (1) kelemahan karakter, (2) kemalasan dan keegoisan, (3) pengaruh buruk, dan (4) tidak memiliki waktu atau kesempatan, dampaknya yaitu (1) ketergantungan atau adiksi pada kesenangan sesaat, (2) penurunan moral dan/atau martabat, dan (3) pemiskinan intelektual (Mill, 2009). Teori ini relevan karena memungkinkan peneliti dalam menganalisis perilaku tokoh berdasarkan kualitas kesenangan yang dinikmati dan membantu memberikan gambaran alasan tokoh melakukan kesenangan tersebut dan konsekuensi perilaku terhadap individu maupun lingkungan sosialnya. Peneliti juga menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure sebagai teori pendukung karena melalui pendekatan yang menitikberatkan pada hubungan antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda), dapat ditangkap makna yang tersembunyi dibalik

ekspresi verbal dan visual tokohnya.

Adapun beberapa karya ilmiah terdahulu yang mendukung keaslian penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Konsep Aidoru dan Perilaku Fan dalam Anime Perfect Blue” oleh Adinda Syafa Putri Indrawan dan Paramita Winny Hapsari pada tahun 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *otaku idol* termasuk menawarkan album dan membeli *merchandise* untuk mendukung idola favoritnya serta tetap setia menjadi penggemar meski popularitas grup atau idola memudar.

Penelitian lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Daniel Dewana Swa yang berjudul “Fenomena Overspending dalam Kalangan Idol Otaku Jepang Era Kontemporer” (2023) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Teori dan konsep yang digunakan adalah teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, konsep konsumerisme dan komodifikasi, serta konsep *idol culture*. Beberapa hasil penelitian ini adalah sebesar 4,3% dari 629 orang terdapat penggemar *idol* Jepang yang rela menghabiskan setengah dari gaji

mereka demi hobi *idol*. Otaku *idol* menempatkan *idol* Jepang ke dalam hierarki kebutuhan hidup mereka dan kadang rela memprioritaskan idola Jepang sebagai kebutuhan yang paling tinggi.

Penelitian yang serupa dilakukan oleh Antonius, Daniel Budiana, dan Megawati Wahjudianata berjudul “Representasi Hedonisme dalam Film *Orang Kaya Baru*” pada tahun 2021. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hedonisme direpresentasikan dengan beberapa adegan yang menunjukkan simbol-simbol kesenangan yang sesaat, seperti berbelanja pakaian dan aksesoris mewah, perilaku yang sombong dan kurang menghargai orang lain yang status sosialnya lebih rendah dari mereka, serta gaya hidup bebas seperti berpesta di klub malam.

Berbeda dengan hasil penelitian yang sebelumnya, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam fenomena sosial khususnya terkait gaya hidup hedonisme yang direfleksikan dalam karya sastra populer Jepang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi. Fraenkel & Wallen, seperti dikutip dalam Eliona & Andarwati (2022), menjelaskan bahwa analisis isi mengkaji perilaku manusia secara tidak langsung melalui analisis terhadap komunikasi mereka seperti: buku teks, novel, gambar, dan sebagainya. Analisis isi digunakan sebagai cara untuk menentukan makna tekstual.

Sumber data primer didapatkan dari hasil observasi tidak langsung, yakni menonton drama dan dokumentasi drama dengan cara menangkap layar untuk *scene* dan/atau latarnya. Kemudian sumber data sekunder didapatkan dari literatur seperti buku, jurnal, artikel, dan situs di internet.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi drama dengan metode simak catat. Teknik ini dilakukan dengan cara menonton drama berulang kali, lalu dilanjutkan dengan teknik catat yang dilakukan pada saat atau sesudah menyimak selesai (Mahsun, 2004, dalam Idris, Supratman, &

Ramadhan, 2025). Peneliti mencatat data yang ada kaitannya dengan masalah penelitian, yaitu mencatat dialog, *scene*, dan/atau latar yang mengandung gaya hidup hedonisme.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik yang dikembangkan oleh Miles & Huberman, seperti dikutip dalam Sari & Asmendri (2020) yang terdiri dari reduksi data; yaitu pentransformasian data mentah menjadi catatan-catatan. Data yang dipilih hanya yang berhubungan dengan data pada drama *Dakara Watashi wa Oshimashita* yang mencerminkan gaya hidup hedonisme; lalu penyajian data, yaitu

data yang telah ditetapkan dianalisis sehingga diperoleh deskripsi tentang analisis; kemudian terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang diperoleh dari awal penelitian. Selain menggunakan model ini, peneliti juga menggunakan teori semiotika Saussure untuk menafsirkan makna dari data yang telah diklasifikasi dengan melihat tanda-tanda yang muncul dalam dialog, adegan, maupun latar, guna mengungkap representasi gaya hidup

hedonisme otaku *idol* dalam pada drama. Tahapan pertama adalah mengidentifikasi kata, ekspresi, simbol, atau tindakan dalam teks drama yang menunjukkan faktor penyebab dan atau dampak dari gaya hidup hedonisme. Selanjutnya adalah penafsiran makna yang dirujuk oleh penanda dengan mempertimbangkan konteks cerita, karakter, dan/atau konflik sosial. Kemudian, peneliti mengaitkan hubungan antara penanda dan petanda dengan kategori *higher pleasures* atau *lower pleasures* berdasarkan teori utilitarianisme Mill untuk mengetahui faktor dan dampak preferensi Ai pada masing-masing jenis kenikmatan agar dapat membentuk makna yang menyeluruh.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap drama *Dakara Watashi wa Oshimashita*, ditemukan bahwa gaya hidup hedonisme otaku *idol* yang ditampilkan tokoh Ai lebih banyak mencerminkan *lower pleasures*, seperti aktivitas konsumtif membeli banyak CD, *merchandise*, serta sifat dedikatif yang ekstrem pada *idol*


group bawah tanah, Sanisai. Pada awal cerita, tingkat hedonisme Ai menunjukkan *lower pleasures*. Kemudian seiring perkembangannya, Ai mengalami perubahan orientasi kesenangan menuju *higher pleasures*, ditandai dengan kesadaran akan realita menjadi otaku *idol* yang digunakan sebagai “ATM berjalan”, keinginannya untuk memperbaiki diri, dan mendengarkan nasihat dari orang. Dari 21 data yang diperoleh, secara keseluruhan terdapat 14 data yang mencerminkan *lower pleasures* dan 7 data yang mencerminkan *higher pleasures*.

Faktor penyebab *lower pleasures* meliputi 6 data karena kelemahan karakter, 2 data karena kemalasan dan keegoisan, 4 data karena pengaruh buruk, dan tidak ada data untuk tidak memiliki waktu atau kesempatan. Sementara itu, faktor penyebab *higher pleasures* meliputi 5 data karena martabat yang kuat, 3 data karena telah merasakan kedua jenis kenikmatan, dan 5 data karena pengaruh baik. Selain itu, terdapat 5 data yang memiliki lebih dari satu faktor penyebab. Dampak dari *lower pleasures* meliputi 3 data untuk

ketergantungan atau adiksi pada kesenangan sesaat, 6 data untuk penurunan moral dan/atau martabat, dan 8 data untuk pemiskinan intelektual. Sementara itu, dampak dari *higher pleasures* meliputi 1 data untuk moral yang baik, 5 data untuk bermartabat tinggi, dan 5 untuk kontrol diri. Berdasarkan temuan tersebut, sebanyak 7 data memunculkan lebih dari satu dampak. Dampak-dampak tidak hanya

dirasakan oleh Ai, tetapi juga oleh orang di sekitar Ai, yakni dua teman dekat di kantornya yang merasa dijauhi semenjak Ai terlalu fokus dengan kesenangan barunya tersebut. Salah satu temannya peduli dan ikut membantu dalam menyadarkan Ai bahwa hobinya merusak finansial dan harga dirinya.

Berikut adalah beberapa data dalam bentuk tabel.

No	Data	Penyebab		Dampak	
		<i>Higher Pleasures</i>	<i>Lower Pleasures</i>	<i>Higher Pleasures</i>	<i>Lower Pleasures</i>
1.	<ul style="list-style-type: none"> ①「推し」 ②テレビ映ったときにわけいうレベルじゃなくて ③お金も時間もがっつきかけて ④この人を応援したいって 	-	Kelemahan karakter	-	-
2.	<ul style="list-style-type: none"> ①断った？ ②振られちゃって ③さみしい 	-	-	-	Penurunan moral
3.		-	Kemalasan dan keegoisan	-	Penurunan moral dan pemiskinan intelektual
4.	<ul style="list-style-type: none"> ①120%張り切って乗り出す ②マウンティング ③心すり減らす ④どうも行く気ならなくて 	-	Kelemahan karakter dan kemalasan dan keegoisan	-	Pemiskinan intelektual

Berikut adalah beberapa hasil

analisis data gaya hidup hedonisme

otaku *idol* dalam drama *Dakara Watashi wa Oshimashita* berdasarkan teori utilitarianisme Mill sebagai teori utama untuk menganalisis dan mengklasifikasi preferensi kesenangan tokoh (*lower pleasures* dan *higher pleasures*) serta teori pendukung semiotika Saussure sebagai alat untuk mengurai tanda yang muncul dalam data.

Data 1

愛：「私には生まれてからずっと①「推し」って呼べる人はいなかったんです。②テレビ映ったときにわけいうレベルじゃなくて、こう、③お金も時間もがっつきかけて④この人を応援したいって」

Ai: 'Sejak saya lahir, saya tidak pernah punya seseorang yang bisa disebut sebagai "oshi". **Bukan hanya sebatas saat melihat seseorang di TV dan sekadar suka**, tetapi lebih seperti... saya **ingin benar-benar menghabiskan uang dan waktu untuk mendukung orang ini sepenuhnya.**'

(Episode 1, 00:25–00:41)

1. Signifier (penanda)

- a. Kata 「推し」 ("oshi", istilah yang digunakan oleh otaku *idol* sebagai sebutan dari anggota favorit dalam suatu grup)
- b. Frasa 「テレビ映ったときにわけいうレベルじゃなくて」

(“bukan hanya sebatas saat melihat di TV dan sekadar suka”)

- c. Frasa 「お金も時間もがっつきかけて」 (“benar-benar menghabiskan uang dan waktu”)
- d. Kalimat 「この人を応援したい」 (“ingin mendukung orang ini sepenuhnya”)

2. Signified (pertanda)

- a. Dedikasi ekstrem terhadap figur *idola*

Pernyataan Ai sebagai otaku *idol* yang memiliki 「推し」, berbeda dengan menggemari seseorang sebatas dari menonton TV dan menyukainya, tetapi sampai mempunyai keinginan dan komitmen emosional yang sangat kuat untuk mendukung sepenuhnya dengan pengorbanan besar materi dan waktu. Hal ini tecermin dari perkataan Ai, yakni 「お金も時間もがっつきかけて」 dan 「この人を応援したい」. Niat keras Ai untuk mendukung secara materi dan waktu demi orang asing yang bukan kerabat dekat atau keluarganya merupakan suatu bentuk ekstremitas yang tidak sehat dan tidak wajar, serta merupakan bentuk perilaku obsesif, selaras dengan hasil

penelitian Swa (2023) yang menyatakan bahwa otaku *idol* menempatkan idola Jepang ke dalam hierarki kebutuhan hidup mereka dan kadang rela memprioritaskan idola Jepang sebagai kebutuhan yang paling tinggi.

b. Kecenderungan hedonism

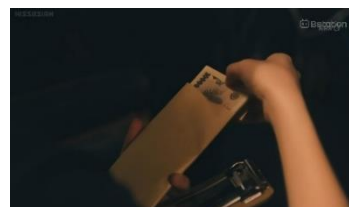
Keinginan Ai untuk merasakan kepuasan emosional dari mendukung idola secara finansial dan rela mengorbankan banyak waktu menandakan kecenderungan kebahagiaan impulsif sebagai tujuan utama.

c. Keterkaitan dengan *lower pleasures*

Faktor penyebab yang terlihat dari analisis dialog adalah **kelemahan karakter**, yaitu ketidakmampuan untuk menahan diri. Pada dialog dapat terlihat dari Ai yang rela menghabiskan banyak uang dan waktunya demi orang asing yang ia jadikan sebagai objek kebahagiaan utama. Sekalipun ia sadar, pemikirannya sudah tertutupi oleh kesenangan instan yang dapat memberikannya kenikmatan pada

saat itu juga. Dengan ini ia bisa melarikan diri dari kehidupan nyatanya yang sedang terpuruk.

Data 2



Gambar 1. Ai memberikan uang ke Hana (*oshi-nya*)

愛: 「今回だけだからね。チャンスがあつていうじゃないアイサマ? チャンスはちゃんともものにしていかないと。いつまでもこの状態かも抜け出せないよ。売れるしか道はないんだからさ。だから今だけはバイトを休んでフェスのことに集中して。」

Ai: ‘Cuma untuk kali ini aja, ya? Bukannya kamu bilang Aisama itu suatu kesempatan? Kesempatan itu harus benar-benar dimanfaatkan. Kalau enggak, kamu enggak akan pernah bisa keluar dari keadaan ini. Satu-satunya jalan adalah jadi terkenal. **Jadi, untuk sekarang, libur dulu kerja paruh waktumu dan fokus ke festival ini.**’ (Episode 4, 14:29–15:05)

1. Signifier (penanda)
 - a. Adegan Ai memberikan amplop berisi sejumlah uang untuk Hana (*oshi-nya*)
 - b. Kalimat 「だから今だけはバイトを休んでフェスのことに集中して。」 (“Jadi, untuk sekarang, libur

dulu kerja paruh waktumu dan fokus ke festival ini.”)

2. Signified (pertanda)

a. Dedikasi emosional yang mendalam terhadap *oshi*

Ai bukan hanya seorang penggemar biasa yang menyukai tarian dan nyanyian suatu *idol group*, melainkan otaku dengan dedikasi tinggi yang rela berkorban besar demi kesuksesan *oshi* dan grup yang dicintainya. Dedikasi tersebut termasuk memberikan uangnya sendiri ke Hana (*oshi* Ai) secara langsung, dalam hal ini bukan uang yang harus dibayar untuk berfoto bersama, berjabat tangan, atau hal lainnya yang berkaitan dengan acara *idol*. Ai juga sangat memedulikan dan memerhatikan kondisi Hana sampai pada batasan melarangnya untuk kerja sampingan dan harus fokus pada persiapan festival Aisama, yang membuat Ai memberikan uangnya sebagai ganti penghasilan kerja sampingan Hana. Dedikasi ekstrem ini sejalan dengan hasil penelitian Swa (2023) yang menjelaskan bahwa otaku *idol* rela

memprioritaskan idola Jepang sebagai kebutuhan tertinggi.

b. Keterkaitan dengan *lower pleasures*

Perilaku Ai sesuai dengan dampak seseorang yang memilih *lower pleasures*, yakni **pemiskinan intelektual**. Ai tidak menyadari bahwa pemberian uang secara personal kepada Hana sudah di luar batas normal seorang penggemar, dapat dilihat bahwa kapasitas intelektual Ai tidak berkembang karena semakin terbiasa dengan kesenangan dangkal. Perasaan sangat peduli dan iba nya terhadap Hana lah yang membuatnya melakukan hal demikian, di mana perasaan sudah melebihi logika.

Data 3

- 愛 : 「じゃあ、これは？これ病院じゃないよね？ハナの家だよ？目に映ってる証明ってさ。いつもハナの部屋にあるやつだよ？ どうして入院したなんて嘘ついた？」
- ハナ : 「そのほうが、心配してもらえないかなんて。」
- 愛 : 「それは。。①私からお金を引き出すため？」
- ハナ : 「そんな。。。え、そんなわけじゃないじゃないですか。何で？ え、愛さんは何で暴徒出てきた人のことばか

- り信じるんですか。どうして私のこと信じてくれないんですか。」
- 愛 : 「②ハナってさ嘘をつくときまばたきするくせあるんじゃない？」
- ハナ : 「へええ。。。」
- 愛 : 「『う』のつく人話しをしたときも前にいじめられてたって話をしてくれたときもさっきいじめてないって言うてくれたときも、そうだけど。それって「どういう意味なのかな」って考えて、『ああ、見なきゃよかった』って。」
- ハナ : 「③もう嘘を付きませんか。お、お願いします！お願いします！」
- 愛 : 「④ごめん、無理。。。」
- Ai : ‘Kalau gitu... ini apa? Ini bukan rumah sakit, kan? Ini rumah Hana, kan? Pencahayaan yang kelihatan di kamera itu... itu yang biasa ada di kamar kamu, kan? Kenapa kamu bohong soal dirawat di rumah sakit?’
- Hana : ‘Aku cuma mikir... kalau dengan cara itu kamu mungkin bakal lebih khawatir.’
- Ai : ‘Jadi maksudnya... kamu ngelakuin itu biar bisa ngambil duit dari aku?’
- Hana : ‘Tidak, tidak mungkin lah! Kenapa sih? Kenapa kamu percaya omongan orang-orang perusuh yang muncul, tapi tidak pernah percaya aku?’
- Ai : ‘Hana... kamu sadar enggak sih? Kamu suka kedip tiap kali bohong.’
- Hana : ‘Hah...’
- Ai : ‘Kayak waktu ngomongin si “U”, waktu kamu cerita pernah dirundung, terus barusan juga... waktu kamu bilang kamu enggak merundung siapapun. Aku mikir, sebenarnya itu maksudnya apa sih? Lalu setelah aku sadar—‘Aa, harusnya aku enggak usah sadar.’
- Hana : ‘**Aku nggak bakal bohong lagi! K-kumohon... Kumohon!**’
- Ai : ‘**Maaf... aku enggak bisa.**’
(Episode 6, 18:54–21:35)
1. Signifier (penanda)
 - a. Kalimat 「私からお金を引き出すため？」 (“Jadi maksudnya... kamu ngelakuin itu biar bisa ngambil duit dari aku?”)
 - b. 「ハナってさ嘘をつくときまばたきするくせあるんじゃない？」 (“Hana... kamu sadar enggak sih? Kamu suka kedip tiap kali bohong.”)
 - c. Kalimat 「もう嘘を付きませんか。お、お願いします！お願いします！」 (“Aku nggak bakal bohong lagi! K-kumohon... Kumohon!”)
 - d. Frasa 「ごめん、無理。。。」 (“Maaf... aku enggak bisa.”)
 2. Signified (pertanda)
 - a. Ai merasa ditipu oleh *oshi*-nya

Tidak seperti otaku *idol* Sanisai yang lain, Ai mendeteksi kejanggalan pada *live showcase* Hana di rumah sakit, di mana pantulan cahaya *ringlight* kamera yang biasa digunakan di kamar tempat tinggal Hana terlihat di mata Hana. Ai dengan terus terang bertanya kepada *oshi*-nya tentang maksud sang *oshi* yang sebenarnya, mengenyampingkan keterikatan emosional positifnya pada Hana.

b. Kebohongan Hana diungkap Ai

Kebiasaan Hana yang mengedipkan mata jika berbohong terbukti oleh Ai. Hal ini berarti Hana melakukan kebohongan itu demi mendapatkan rasa iba dari otaknya agar dapat mendapatkan uang dari mereka. Hal ini membuat Hana tidak bisa lagi membela dirinya. Hana akhirnya mengakui bahwa ia sebenarnya mengincar uang dari Ai dan meminta maaf sebesar-besarnya.

c. Hati Ai tersakiti oleh Hana

Ai yang dikenal sebagai salah satu otaku *idol* dengan sumbangan finansial terbesar bagi Sanisai kali ini tidak bisa memaafkan *oshi*-nya. Hal yang perlu ditekankan di sini adalah fakta bahwa setelah waktu dan uang

yang tidak sedikit yang dikorbankan demi kepuasan Ai melihat Sanisai semakin sukses dan terkenal, Ai masih bisa untuk mundur dari hal yang dicintainya karena merasa dibohongi dan dipergunakan sebagai sumber uang oleh *oshi* dan Sanisai.

d. Keterkaitan dengan *higher pleasures*

Berdasarkan analisis dialog di atas, maka yang menjadi faktor penyebab Ai berani untuk terus terang tanpa disaring adalah **martabat yang kuat**. Ai akhirnya mengetahui bahwa selama ini ia hanyalah sumber uang, tidak lebih. Ai tidak ingin dianggap remeh dan mudah ditipu oleh seseorang karena hal tersebut mencoreng harga dirinya. Ai tidak ingin hal itu terus berlanjut dan memutuskan untuk berhenti menjadi otaku *idol*, walaupun *oshi*-nya, Hana sudah meminta maaf dan berjanji untuk tidak berbohong lagi. Hal ini termasuk pada seseorang dengan preferensi *higher pleasures* yang mengutamakan moral, intelek, dan martabat. Dampak *higher pleasures* yang ditimbulkan atas keputusan Ai untuk tidak memaafkan Hana adalah **bermartabat tinggi** dan **kontrol**

diri. Individu dengan preferensi kenikmatan tinggi lebih dapat menjaga martabatnya dengan baik. Selain itu, *higher pleasures* juga memberikan kontrol diri pada manusia, di mana untuk mendapatkan kendali pada diri sendiri harus dimulai dengan kebiasaan berpikir panjang dan lebih rasional. Ai pada dialog terlihat berpikir lebih rasional dan panjang dengan menanyakan secara terus terang kemungkinan besar penipuan oleh *oshi*-nya sendiri.

Data 4



Gambar 2. Ai mencabut foto Sanisai dari dinding kamarnya
(Episode 6, 23:09)

1. Signifier (penanda)
Ai mencabut poster *idol group* favoritnya, Sanisai
2. Signified (pertanda)
 - a. Keseriusan Ai untuk berhenti menjadi otaku *idol*
Tindakan mencabut poster *idol group* menunjukkan bentuk pemutusan total dari dunia otaku *idol*

yang sebelumnya menjadi sumber utama kebahagiaan dan pelarian emosionalnya. Poster pada gambar adalah salah dari banyak *merchandise* Sanisai yang dibeli Ai. Perilaku pembelian *merchandise idol group* umum ditemukan pada otaku *idol*, seperti yang sudah diteliti oleh Indrawan & Hapsari (2023) bahwa perilaku *otaku idol* termasuk pada membeli *merchandise* untuk mendukung idola favoritnya. Kehidupan Ai yang dulunya berorientasi pada dukungan besar secara finansial, waktu, dan tenaga berubah drastis. Hal ini bukan ekspresi kecewa sesaat, melainkan keputusan bulat untuk meninggalkan identitasnya sebagai otaku *idol*. Keputusan bulat Ai datang dari realisasi bahwa ia bukanlah teman bagi *oshi*-nya dan dari nasihat teman dekat di kantor Ai yang mengatakan bahwa Ai hanyalah sumber uang bagi *idol*.

- b. Keterkaitan dengan *higher pleasures*

Jika berpegangan pada teori utilitarianisme milik Mill, maka faktor penyebab Ai yang mulai memilih *higher pleasures* adalah

martabat yang kuat, telah merasakan kedua kenikmatan (*competent judges*), dan pengaruh baik. Ai memutuskan untuk berhenti menjadi otaku *idol* setelah ia menyadari bahwa dirinya hanya digunakan sebagai ATM dan tidak ada hubungan yang sejati seperti teman. Ai merasa dimanfaatkan, dan perasaan ini membuat harga dirinya terinjak. Dengan rasa kecewa dan kesal, Ai langsung menjauhkan diri dari dunia otaku *idol* untuk mengembalikan martabatnya kembali.

Tindakan pembuangan *merchandise* Sanisai dilakukan oleh Ai setelah ia sadar akan realita. Tindakan ini didasari oleh pengalaman langsung atas dua jenis kenikmatan, yakni *lower pleasures* dan awal mula seseorang dengan preferensi *higher pleasures*. Pengalaman ini dapat membuatnya menjadi seorang *competent judges*, seseorang yang telah merasakan kedua pengalaman dan akan selalu memilih *higher pleasures* karena berorientasi pada pengembangan intelektual, moral, dan martabat manusia yang manfaatnya

berlangsung secara jangka panjang. Tidak hanya itu, teman dekat di kantor yang peduli pada Ai membantunya membulatkan keputusan untuk berhenti menjadi otaku *idol*. Perkataan paling menusuk oleh temannya bahwa Ai hanyalah ATM berjalan selalu diingat oleh Ai, dan akhirnya terbukti.

Dampak yang otomatis dirasakan oleh Ai adalah menjadi individu yang **bermartabat tinggi**. Tindakan Ai pada adegan sebelumnya tentang konfrontasinya dengan Hana yang membuatnya sadar bahwa dirinya hanyalah sumber uang, bukan teman *oshi* dan adegan ini berada dalam rangkaian adegan (menit) yang berdekatan, sehingga maknanya saling berkaitan. Setelah konfrontasi dengan *oshi* nya, Hana dan memutuskan untuk tidak memaafkan *oshi* nya, Ai bergegas membuang semua *merchandise idol group* Sanisai. Ai semakin memperlihatkan tanda seseorang dengan preferensi *higher pleasures*. Jika pola pikir Ai terus seperti ini, maka martabat Ai akan selalu terjaga karena keterbiasaannya menikmati kenikmatan tinggi yang lebih

bermakna dan bermanfaat bagi manusia.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan perspektif hedonisme etis Utilitarianisme Mill pada drama, dapat disimpulkan bahwa melalui representasi tokoh Ai, dapat dibuktikan bahwa gaya hidup hedonisme otaku *idol* lebih mencerminkan *lower pleasures*. Kenikmatan ini terlihat dari sikap konsumtif dan dedikasi berlebihan terhadap *idol* demi mendapatkan kebahagiaan instan, seperti keinginannya menghabiskan uang demi *idol* dan memberi uang karena rasa iba. Berdasarkan teori utilitarianisme Mill, preferensi ini disebabkan terutama oleh kelemahan karakter, lalu pengaruh buruk lingkungan, serta kemalasan dan keegoisan, yaitu malas berusaha mencapai *higher pleasures* karena menuntut kemampuan intelektual dan mental yang kuat.

Pengejaran *lower pleasures* menimbulkan dampak buruk, terutama pemiskinan intelektual,

penurunan moral dan/atau martabat, serta adiksi. Dampak hedonisme otaku *idol* Ai juga dirasakan oleh teman-teman dekat Ai yang merasa diabaikan karena Ai terlalu fokus dengan hobi barunya. Namun, salah satu temannya, Mai, peduli dan ikut membantu menyadarkan Ai untuk berhenti menjadi otaku *idol*.

Drama televisi dapat diinterpretasikan sebagai karya yang mencerminkan realitas sosial. Tokoh Ai merupakan perwujudan dari fenomena sosial yang nyata dan masif di Jepang, yaitu budaya mendukung *idol* dan konsumerisme ekstremnya demi *idol*. Budaya tersebut muncul karena otaku *idol* adalah konsumen berbasis afeksi, seperti yang dikatakan oleh Galbraith & Karlin (2012:21-22). Mereka menambahkan sebuah contoh yang diambil dari Daily Sports pada tahun 2011. Daily Sports mengungkapkan bahwa salah satu anggota AKB48 pernah berkata "vote adalah cintamu" untuk menyembunyikan biaya material dari pemungutan suara dalam retorika cinta. Hal ini mengindikasikan logika bahwa seseorang otaku *idol* dapat lebih mencintai seorang *idol* daripada

otaku *idol* lainnya, dan ia membuktikannya dengan membeli tumpukan CD serta memberikan suara yang sebanding dengan cintanya. Karena suara didapat dengan membeli CD, penyamaan suara dengan emosi ini merupakan bentuk fetisisme komoditas. Pembelian tumpukan CD oleh tiap penggemar AKB48 membuat *idol group* nya berturut-turut menduduki puncak tangga lagu di Jepang.

Drama televisi *Dakara Watashi wa Oshimashita* tidak hanya merefleksikan fenomena sosial yakni gaya hidup hedonisme, tetapi juga menyajikan kritik terhadap gaya hidup hedonisme buruk yang disebabkan oleh pemujaan *idol*. Representasi hedonisme lewat tokoh Ai berfungsi sebagai ajakan pada penonton untuk mengejar gaya hidup hedonisme yang mengutamakan kenikmatan yang lebih tinggi (*higher pleasures*), di mana kenikmatan ini mendukung berkembangnya intelektual, mengutamakan moral, dan martabat sebagai manusia.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan media lain yang dapat

merepresentasikan kehidupan otaku *idol*, seperti *variety show* atau media sosial para otaku *idol* dan mengkaji subgrup otaku lain untuk melihat pola hedonisme yang serupa atau berbeda dibandingkan dengan otaku *idol*.

Daftar Pustaka

- Abdillah, F. (2023). *Representasi Otaku Idol dalam Anime Oshiga Budoukan Ittekuretara Shinu Karya Sutradara Yuusuke Yamamoto* [Undergraduate thesis, Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA]. STBA JIA Repository. Melalui, <<https://repository.stba-jia.ac.id/848/>> [Diakses pada 27/10/2025]
- Antonius, A., Budiana, D., & Wahjudianata, M. (2021). Representasi Hedonisme dalam Film Orang Kaya Baru. *Jurnal e-Komunikasi*, Vol. 9, No. 2, 2021, pp. 2-13. <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/11560>
- Eliona, Gresia dan Titien Wahyu Andarwati. (2022). Campur Kode dan Stereotip Masyarakat Kansai yang Tercermin dalam Lirik Lagu Kanjani Eight. *AYUMI: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, Vol. 9, No. 1, 2022, pp. 65-85. DOI: <https://doi.org/10.25139/ayumi.v9i1.4333>

- Galbraith, P. W. 2012. Introduction: The Mirror of Idols and Celebrity. In P. W. Galbraith & J. G. Karlin (Eds.), *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*. Palgrave Macmillan.
- Galbraith, P. W. 2012. Idols: The Image of Desire in Japanese Consumer Capitalism. In P. W. Galbraith & J. G. Karlin (Eds.), *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*. Palgrave Macmillan.
- Ghandi, F.A., & Mu'tashim, Y.F. (2020). Representasi Gaya Hidup Hedonisme pada Tokoh Utama dalam Film Koala Kumal Karya Raditya Dika. *Kawruh Journal of Language Education, Literature, and Local Culture*, Vol. 2, No. 1, 2020, pp. 61-71. DOI: <http://doi.org/10.32585/kawruh.v2i1.654>
- Idris, Jihan Dhiya Ulhaq, Supratman, dan Ramadhan, Ilham. (2025). Peristiwa dalam Film Animasi "Bilal: A New Breed of Hero" Karya Ayman Jamal (Tinjauan Struktural). *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, Vol. 5, No. 1, 2025, pp. 92–106. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jsbsk/article/view/43051>
- Indrawan, Adinda Syafa Putri dan Paramita, Winny Hapsari. (2023). Konsep Aidoru dan Perilaku Fans dalam Anime Perfect Blue. *Idea Jurnal Studi Jepang*, Vol. 5, No. 2, 2023, pp. 99-107. DOI: <https://doi.org/10.33751/idea.v5i2.9123>
- Mainichi Japan. 2023. *Japan Survey Finds Idol Otaku 'Most Active' in Spending Money, Time on Hobby*. Melalui, <<https://mainichi.jp/english/articles/20231205/p2a/00m/0et/014000c>> [Diakses pada 29/9/2025]
- Mill, J. Stuart. (2009). *Utilitarianism*. The Floating Press.
- Sari, Milya dan Asmendri (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, Vol. 6, No.1, 2020, pp. 41-53. DOI: <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Setianingsih, E.S. (2018). Wabah Gaya Hidup Hedonisme Mengancam Moral Anak. *MALIH PEDDAS Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, 2018, pp. 139-150. DOI: <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v8i2.2844>
- Swa, Daniel Dewana. 2023. *Fenomena Overspending dalam Kalangan Idol Otaku Jepang Era Kontemporer*. Melalui, <<https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/16503>> [Diakses pada 27/10/2025]