

OTAKU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS



JURNAL

Oleh:

Burhanudin al Ma'rufi

NIM 1412492021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

OTAKU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS



JURNAL

Oleh :

Burhanudin al Ma'rufi

NIM. 1412492021

Pembimbing :

Amir Hamzah, S.Sn., M.A.

Warsono, S.Sn., M.A.

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

OTAKU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Burhanudin al Ma'rufi, NIM 1412492021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni RupaMurni,

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP. 19761007 200604 1 001
NIDN. 0007107604

A. Judul : Otaku sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis**B. Abstrak**

Oleh :

Burhanudin al Ma'rufi

NIM : 1412492021

ABSTRAK

Berawal dari pengalaman pribadi serta kekaguman terhadap film animasi Jepang atau biasa disebut dengan *anime* yang tayang di Indonesia pada tahun 90-an hingga saat ini. Dari pengalaman tersebut, lahirlah ide penciptaan yang mengangkat tema *otaku* ke dalam lukisan. *Otaku* pada awalnya merupakan istilah yang ditujukan pada penikmat *anime*, *manga*, dan *video game* di Jepang. Kedekatan personal dengan hal-hal yang berkaitan dengan budaya *otaku* menjadi pendorong untuk mengimajinasikan pengetahuan serta pengalaman yang dialami selama ini. Perwujudan dari *otaku* Tugas Akhir ini divisualkan dengan pengayaan seperti pada visual *anime* maupun *manga*.

Otaku yang divisualkan dalam lukisan memiliki kecenderungan imajinatif dengan memunculkan objek-objek yang fiktif. Karena dunia *otaku* bersifat utopis dengan karakteristik yang berdeda pada setiap individu. Misalkan, jika menyangkut *fetish* pada lingkup atau *circle otaku*. Banyak diantara mereka akan memiliki *fetish* yang berdekatan dengan karakter/tokoh fiktif yang mereka idolakan. Sebagai contohnya adalah *lolicon*, *lolicon* merupakan individu yang tertarik dengan gadis yang terlihat imut seperti anak-anak.

Dunia yang dimiliki *otaku* seringkali dianggap menyimpang bagi kalangan masyarakat luas. Hal itu menjadi wajar jika kita melihat dari sisi yang umum. Namun, kita perlu sedikit mengerti bahwa manusia tentu memiliki banyak sisi. Seperti *otaku* yang juga memiliki sisi maupun nilai-nilai yang positif. Seperti totalitas yang dimiliki *otaku* terhadap apa yang mereka minati, semangat yang mereka miliki, serta pandangan mereka yang unik dan memiliki ciri khas tersendiri.

Kata Kunci :

Otaku, Imajinasi, Budaya.

ABSTRACT

From personal experience and admiration to the Japanese animation or usually called anime, which is broadcast in Indonesian television on the 90's until today. From that experience, emerging a concept to create otaku as a theme in painting. Otaku in the beginning is a term from people who enjoy anime show, manga (Japanese Comic), and video games in Japan. Personal maximity with otaku related things became a motivation for imagine the knowledge and experience. The manifestation otaku in this last project visualized by stylization like anime and manga's visual.

Otaku which visualized in painting have imaginative tendency which is showed with fiction objects, because otaku worlds tend to be utopism like with many different characters. For example a fetish or sexual aberration in otaku's circle. A lot of them will have the same fetish that close a like their idol. Like a lolicon (lolita complex) is a general aberration in otaku world, this term became popular in otaku circle because theres so many cute and small character like children.

World of otaku oftenly consideredas deviate by people in general and its fair if see the sex aberration side. Otaku also have a lot of positive side a value. They have loyalty to things that they love, spirit, and unique worlds of view.

Keywords :

Otaku, Imagination, Culture.

C. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bagi penulis, menonton televisi dan membaca cerita bergambar merupakan aktivitas untuk mengisi waktu serta sebagai hiburan di saat senggang. Namun, lambat laun aktivitas tersebut menjadi suatu kebiasaan. Dari pengalaman tersebut, penulis menemukan suatu ketertarikan terhadap salah satu jenis tayangan yang merupakan bagian dari budaya populer Jepang. Tayangan tersebut adalah film animasi ataupun serial animasi yang biasa disebut dengan *anime*.

Setelah menggemari *anime* pada layar kaca, pada tahap selanjutnya penulis menemukan fakta bahwa *anime* memiliki hubungan erat dengan *manga*. *Manga* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut komik yang berasal dari Jepang. Sejauh ini *Anime* dan *manga* sudah menjadi objek konsumsi visual, tentunya hal ini dapat memberikan pengaruh terhadap kondisi psikologis seseorang yang menikmatinya. Salah satunya dapat dilihat dari fenomena yang ditimbulkan, seperti yang terjadi pada individu yang seharusnya sudah memiliki sifat kedewasaan. Namun pada individu tersebut tertanam suatu obsesi berlebihan terhadap *anime* dan *manga*, yang lalu menempatkannya pada sudut pandang sosial secara umum dimana hal itu dianggap sudah tak layak di konsumsi oleh orang dewasa. Hal tersebut juga dialami oleh penulis yang memiliki ketertarikan terhadap *anime* yang bergenre gadis penyihir atau biasa disebut *mahou shoujo* serta visual karakter wanita cilik yang imut atau biasa disebut dengan *lolita*. Dari fenomena semacam itulah pada akhirnya muncul istilah *otaku*. Istilah *otaku* lahir pada tahun 1970-an sebagai slang yang ditujukan pada seseorang yang memiliki obsesi terhadap sub-kultur Jepang seperti *anime*, fiksi ilmiah, *figurine*, *video game*, dan lain-lain.

Anime dan *manga* merupakan suatu pemantik yang membawa penulis pada kesadaran untuk berimajinasi dan berkarya. Berawal dari keinginan untuk menggambar ulang karakter *anime* yang disukai pada masa kecil, seperti Son Goku, Vegeta, Deidara, Ulquiorra Cifer, dan lain-lain hingga pada tahapan yang dicapai saat ini, merupakan salah satu

alasan serta inspirasi bagi penulis untuk memperdalam pengetahuan mengenai hal yang berkaitan dengan *otaku* dan budaya populer Jepang.

Hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam proses perenungan pada saat tema *otaku* diangkat ke dalam karya lukisan. Jika dinilai dari sudut pandang estetis, dunia *otaku* memiliki pelbagai unsur warna cerah yang memberi kesan ceria namun bersifat utopis, serta bentuk deformasi yang memiliki kesan imut untuk menggambarkan kondisi psikologis yang seringkali dianggap seperti anak-anak. Unsur-unsur tersebut akan sangat menarik jika dapat dituangkan pada karya lukisan dengan memiliki nilai artistik yang tinggi.

2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, ketertarikan penulis terhadap budaya populer Jepang berasal dari pengaruh visual yang disajikan budaya tersebut sehingga memengaruhi kecenderungan visual dari karya yang diciptakan. Selain itu Indonesia merupakan negara yang generasi remajanya banyak terkena pengaruh dari budaya populer Jepang, bahkan beberapa dari mereka mengembangkan budaya tersebut secara komunal di Indonesia. Berdasarkan dari latar belakang penciptaan, maka tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengapa tema *otaku* menjadi penting untuk diangkat ke dalam lukisan?
2. Apa yang dimaksud *otaku* dalam pemaknaan penulis yang akan diangkat ke dalam lukisan?
3. Idiom bentuk visual apa yang tepat untuk dilukiskan pada tema *otaku*?
4. Bagaimana memvisualisasikan *otaku* ke dalam karya lukisan?

Tujuan dan manfaat dari penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

1. Merepresentasikan figur *otaku* dalam pemaknaan penulis ke dalam karya lukisan.
2. Memvisualisasikan karakter dengan kecenderungan *otaku* dari pengalaman pribadi dengan karakteristik dan gaya sesuai imajinasi dan kedekatan personal penulis pada budaya *otaku*.
3. Manfaat penulisan ini mengacu pada permasalahan dan tujuan dari penulisannya, diharapkan penulisan kali ini dapat memberikan wawasan mengenai budaya *otaku* beserta fenomena yang penulis ketahui tentang peran *anime* dan *manga* dalam kehidupan *otaku*.

D. TEORI

Pengalaman yang penulis alami pada masa kecil merupakan pengalaman estetis yang memberikan inspirasi bagi penulis, karena pada saat itulah awal mula penulis mengenal visual *anime*. Visual yang disajikan dalam bentuk anime memberikan pengaruh terhadap sudut pandang penulis dalam menciptakan dunia imajinatif. Saat ide dan imajinasi sudah digambarkan pada suatu media, maka disitulah timbul kesadaran bahwa ide dan imajinasi akan memiliki nilai yang lebih tinggi jika dapat bertransformasi menjadi bentuk karya seni. Seperti yang telah diutarakan oleh filsuf Schelling, bahwa seni mampu menampilkan kebenaran lebih daripada filsafat; imajinasi lebih unggul dibanding intelek atau akal.¹

Pada buku *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Manga, Anime, and Gaming*, otaku memiliki arti sebagai berikut:

Menurut kamus bahasa Jepang Kojien, kata ini digunakan untuk orang yang memiliki pengetahuan besar tentang sebuah hobi yang spesifik akan tetapi kurang dalam pengetahuan “sosial yang umum”. Kata ini biasanya digunakan untuk fans *manga*, *anime* dan *game* elektronik.²

¹Bambang Sugiharto, *Untuk Apa Seni?*, Bandung: Matahari, 2013. p. 24

²Patrick W. Galbraith, *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Hong Kong: Periplus Editions, 2014. p. 187

Azusa Nakajima dalam *Communication Deficiency Syndrome* membahas bahwa:

Otaku (yang berarti rumah atau keluarga) memiliki poin atau semacam tuntutan yang mengidentifikasikan mereka tidak berada pada hubungan personal, namun hubungan dengan kesatuan yang ada pada tempat tinggal ataupun teritori personal. Hal tersebut juga diperjelas olehnya dengan memandang *otaku* secara identik yaitu pada saat *otaku* pergi keluar rumah, mereka akan membawa banyak buku, majalah, bahkan gulungan kertas besar yang mungkin berisi hal seperti poster karakter *anime* maupun *manga*.³

Dari pernyataan tersebut, bisa ditarik suatu pengertian bahwa *otaku* hanya tertarik dengan apa yang mereka minati. Seperti sesuatu hal yang memiliki kedekatan secara personal dengan diri mereka dan mereka akan membawanya kemanapun mereka pergi. Mungkin bagi beberapa masyarakat yang memandang *otaku* menganggap ada kesalahan dalam kondisi mental yang dialami *otaku*, seperti mereka tidak bisa membedakan antara hal fiksi dan kenyataan. Hal tersebut memang seringkali dianggap salah jika kita membawanya pada hubungan sosial masyarakat. Namun, dalam dunia senirupa terkadang hal tersebut menjadi suatu kelebihan untuk mendukung dalam proses pekerjaan. Dimana seringkali perupa juga memiliki imajinasi yang kuat sehingga masuk kedalam imajinasi melalui alam bawah sadar. Seperti mendapat ilham untuk menciptakan karya yang luar biasa. Oleh karena itu, perlu diketahui bahwa alasan *otaku* lebih memilih fiksi daripada realitas sosial bukan karena mereka tidak dapat membedakan diantaranya melainkan sebagai hasil dari pertimbangan yang efektif antara hubungan antar manusia, standar nilai dalam realitas sosial, atau pandangan fiksi mereka.⁴

Penulis merupakan salah satu individu yang terkena dampak dari budaya *otaku* tersebut, oleh karena itu dalam karya Tugas Akhir ini penulis

³Hiroki Azuma, *Otaku Japans Database Animal*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2009. p.27

⁴Mizuko Ito, Daisuke Okabe, Izumi Tsuji, *Fandom Unbound : Otaku Culture in a Connected World*, New Haven & London: Yale University Press, 2012. p.33

ingin membawa isu mengenai *otaku* yang penulis ketahui serta kedekatan penulis pada budaya tersebut. Karena, berdasarkan pengalaman yang penulis alami, dunia dalam budaya *otaku* terlihat menyenangkan serta semangat yang tercurahkan pada saat mendatangi suatu *event* dengan kecenderungan budaya *otaku* sangat terasa dan kental. Selain itu, dengan adanya beberapa bentuk objek yang terdapat dalam budaya *otaku* dapat memenuhi kebutuhan batin yang diinginkan oleh penulis. Salah satunya adalah *figurine* dan *model kit* yang menjadi objek koleksi pribadi. Beberapa objek tersebut juga yang memengaruhi penulis dalam beberapa karya yang diciptakan, karena objek tersebut seperti menjembatani imajinasi yang dimiliki penulis menjadi seolah nyata. Apa yang dirasakan saat menikmati hal yang ada dalam budaya *otaku* seringkali bersifat fatamorgana, akan tetapi perasaan yang dirasakan adalah nyata. Hal tersebut yang ingin penulis ciptakan dalam membuat karya seni.

Berikut adalah elemen-elemen yang terdapat dalam lukisan:

1. Bentuk

Bentuk adalah sesuatu yang dapat diamati dan memiliki makna didalamnya. Bentuk karakter yang dilukiskan terinspirasi dari pembentukan *anime* dan *manga*.

2. Garis

Garis adalah kumpulan dari titik yang terdapat pada suatu bidang. Pada karya Tugas Akhir ini, garis memiliki peran untuk membentuk suatu objek. Hal ini terinspirasi dari bentuk yang diciptakan pada *manga*.

3. Warna

Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya. Pemilihan warna pada karya lebih cenderung pada warna-warna terang untuk memberikan kesan ceria pada lukisan.

4. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu bidang. Tekstur yang digunakan pada lukisan adalah tekstur semu atau tekstur yang tidak memiliki nilai raba. Tekstur semu dipakai untuk memberikan kesan

datar yang terinspirasi oleh karya-karya *superflat*. *Superflat* merupakan pergerakan yang digagas oleh Takashi Murakami yang terinspirasi oleh visual pada *anime* dan *manga*.

5. Komposisi

Komposisi adalah salah satu unsur seni yang melibatkan keruangan pada karya. Oleh karena itu, komposisi akan memiliki pengaruh pada keseimbangan karya seni.

E. METODE

Proses pembentukan merupakan pengolahan terhadap tahapan tahapan teknis suatu karya. Pada proses ini, penulis mempertimbangkan media untuk mendukung nilai artistik yang dimiliki sebelum melakukan proses berkesenian. Bahan, alat, dan teknik sudah sepantasnya dipertimbangkan karena akan memengaruhi bentuk akhir karya yang akan diciptakan. Berikut adalah uraian bahan, alat, dan teknik yang akan digunakan:

1. Bahan

- a. Cat akrilik
- b. Medium/pengencer
- c. Kanvas

2. Alat

- a. Kuas, digunakan untuk melukis atau perantara untuk memberikan warna pada bidang kanvas.
- b. Marker, digunakan untuk memberi garis atau *outline* pada bidang kanvas.
- c. Palet, digunakan untuk mencampur cat sebelum dilukiskan pada bidang kanvas.
- d. Kain Lap, digunakan untuk membersihkan kuas sehabis dipakai.
- e. Cucian Kuas, digunakan untuk membersihkan cat yang menempel pada kuas sebelum digunakan untuk warna yang lain.
- f. Pisau Palet, digunakan untuk alat bantu untuk menggoreskan cat pada bidang kanvas agar tercipta tekstur yang diinginkan.

- g. Selotip, digunakan untuk membantu pembuatan garis lurus pada lukisan.
 - h. Toples Plastik, digunakan untuk menyimpan cat akrilik yang warnanya sudah dicampur sesuai keinginan.
3. Teknik yang digunakan adalah teknik blok, *halftone*, *aquarelle*, *opaque*, *outline/drawing*.
4. Tahap-tahap perwujudan:
- a. *Persiapan (Preparation)*, Pada tahap persiapan, yang dilakukan oleh penulis adalah mengumpulkan ide dan inspirasi untuk menunjang konten pada karya yang akan divisualkan. Tahapan selanjutnya adalah merapikan studio ataupun ruangan yang nantinya akan dipakai selama proses berkarya. Sebelum memulai berkarya, perlu dipastikan kembali bahwa alat dan bahan sudah siap pada tempatnya masing-masing dengan rapi.
 - b. *Perenungan (Incubation)*, Pada tahap ini, imajinasi seniman memiliki peran penting. Karena dalam tahap ini seniman memiliki tantangan untuk memikirkan kebentukan maupun pandangan karya yang akan divisualkan berdasarkan pemikiran dan sudut pandangnya terhadap data yang sudah didapatkan dari studi kasus maupun referensi yang telah dibaca.
 - c. *Inspirasi (Inspiration)*, Pada tahap inspirasi ini, hal yang dilakukan adalah membaca *manga* dan menonton *anime*. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memperoleh referensi mengenai visual serta memperkaya imajinasi.
 - d. *Pemunculan (Insight)*, Tahap ini merupakan proses yang dilakukan seniman dalam memvisualkan ide dan inspirasi yang sudah dilalui dan diolah dalam tahap perenungan. Dalam proses pemunculan, seniman akan dihadapkan pada tahapan-tahapan visualisasi, tahapan tersebut tidak lain adalah proses pembuatan sketsa hingga pada pembentukan objek yang dapat dianggap selesai (sesuai dengan sketsa dan ide yang berasal dari imajinasi).



Gb. 1. Proses pembentukan karya pada bidang kanvas
(sumber: Dok. Burhanudin al Ma'rufi, 2020)

F. DESKRIPSI KARYA



Gb.2 "Himouto! Remon-chan", 2020
Cat Akrilik pada Kanvas, 100 cm × 70 cm (Sumber: Dok. Burhanudin al Ma'rufi)

Karya ini dibuat dengan menggunakan teknik *halftone*, *outline*, blok dan *handpainting*. *Himouto! Remon-chan*, menceritakan tentang

penyimpangan seksual yang terjadi pada beberapa serial anime dan manga, dimana seringkali terdapat kisah percintaan antar saudara yang biasanya terjadi antara kakak dan adik (secara spesifik antara kakak laki-laki dan adik perempuannya).

Dalam *anime*, *incest* sendiri memiliki banyak peminat karena hubungan seperti ini merupakan hal tabu di dunia nyata namun menjadi hal yang biasa saja dalam dunia *anime*, sehingga terkadang menciptakan ilusi *fetish* ataupun perilaku menyimpang dalam diri *otaku* yang biasa menonton *genre* ini.

Pada karya ini *fetish* tersebut ditampilkan dengan karakter utama si gadis kecil Remon-chan dan didukung oleh wajah-wajah gadis kecil lain dalam *background*. *Background* dalam karya ini dibuat menggunakan teknik *handpainting* untuk menimbulkan kesan tekstur yang kasar dan dapat merepresentasikan imajinasi yang tidak pantas dimana banyak sekali figur gadis kecil yang dibuat dengan outline didalamnya, teknik outline sendiri digunakan agar dapat menangkap kesan khayalan dan variasi teknik. Warna-warna cerah digunakan untuk memberikan kesan *innocent*, namun pada *background* warna cerah tersebut justru dibuat kotor dengan teknik *hand painting* untuk memperkuat kesan tidak pantas. Awan-awan pada karya ini juga dibuat untuk mempertegas kesan khayalan tersebut, kemudian pembagian bidang dengan garis tajam diagonal dan teknik blok solid juga dimaksudkan untuk memberikan pesan dan menyadarkan bahwa khayalan *fetish* tersebut adalah salah dan kurang pantas.

G. Kesimpulan

Pada proses berkesenian, imajinasi memiliki peran yang penting dalam proses pembentukan dari ide yang telah terpikirkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil karya seni yang tercipta dengan menilai keterkaitan antara visual dan ide yang ingin disampaikan dalam lukisan. Selain itu lingkungan memiliki peran penting dalam latar belakang serupa dalam menciptakan idenya. Sebagai contohnya adalah lingkungan yang terdekat/keluarga, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya.

Akan tetapi, lingkungan dapat berubah dalam seiring berjalannya waktu. Dengan seiring perubahan lingkungan, manusia terkadang akan merasakan keinginan untuk mengenang bahkan ingin kembali pada lingkungan yang ia

rindukan. Hal tersebut dirasakan oleh penulis karena ingin bernostalgia pada film animasi Jepang/*anime* hingga mencoba untuk mendalami hal yang berkaitan dengan *anime* tersebut.

Karya-karya dalam Tugas Akhir ini dikerjakan sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh penulis. Adapun permasalahan yang penulis hadapi dalam proses penciptaan karya ini adalah pada permasalahan personal yang berkaitan dengan *mood*. Sehingga berpengaruh pada teknik yang dipilih, karena melibatkan kesabaran dan emosi yang stabil. Sehingga dalam proses penciptaan karya, *mood* dan fokus harus tetap terjaga. Namun, dalam hal ini penulis ingin mencoba untuk mewujudkan karya dengan semaksimal mungkin, hingga karya-karya ini dapat terselesaikan. Karya yang dianggap berhasil merepresentasikan sosok *otaku* ada pada karya "*Sleeping Beauty*" dan "*Nothing Impossible*". Dalam karya *Sleeping Beauty* menampilkan objek-objek benda sehari-hari yang biasa kita temui. Akan tetapi, jika kita melihat dari sisi *otaku* yang memiliki minat pada *anime* dan *manga*, seringkali memiliki unsur-unsur dari visual apa yang mereka sukai. Benda seperti itu banyak didapatkan dari *merchandise anime* maupun *manga* populer. Selain itu figur yang menjadi tokoh utama dalam lukisan merupakan figur yang diciptakan dengan pendekatan pada salah satu budaya *otaku*, yaitu *cosplay*. Kemudian pada karya *Nothing Impossible* yang menekankan bahwa bagi *otaku* hal yang tidak mungkin menjadi mungkin karena kekuatan imajinasinya, dan hal itulah yang memberikan dorongan bagi *otaku* untuk tetap percaya diri.

Karya-karya yang diciptakan pada Tugas Akhir ini, penulis ingin menawarkan warna-warna keceriaan dan sisi dunia fantasi *otaku*. Dari karya-karya tersebut, diharapkan dapat membagikan perasaan ceria dan kebahagiaan melalui visual serta dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Selain itu, diharapkan agar masyarakat juga dapat menangkap makna yang ingin disampaikan melalui karya Tugas Akhir ini dan membantu memberikan stigma positif pada istilah *otaku* yang sudah memasuki beberapa ranah/ruang lingkup anak-anak muda di Indonesia. Ucapan terimakasih sedalam-dalamnya disampaikan penulis kepada Tuhan yang Maha Esa, keluarga, partner serta

sahabat, dosen, dan teman maupun individu yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Kritik dan saran sangat diterima untuk hal yang lebih baik di kemudian hari.

H. Daftar Pustaka

Buku:

Azuma, Hiroki. *Otaku Japans Database Animals*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2001

Ito, Mizuko. Daisuke Okabe. dan Izumi Tsuji. *Otaku Culture : Otaku Culture in a Connected World*, New Haven & London: Yale University Press, 2012.

Galbraith, Patrick W. *The Moe Manifesto : An Insider's Look at the World's of Manga, Anime, and Gaming*, Hong Kong: Periplus Editions, 2014.

Sugiharto, Bambang. *Untuk Apa Seni?*, Bandung: Matahari, 2013