

**FENOMENA *ITASHA* (痛車) YANG MENJADI  
EKSPRESI DIRI *OTAKU* DALAM KOMUNITAS  
MOBIL MOONTEP (ムーンテプ) DI JAKARTA 2023-2024**

**SKRIPSI**



**DAFFA NUGRAHA**

**2021110063**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2025**

**FENOMENA *ITASHA* (痛車) YANG MENJADI  
EKSPRESI DIRI *OTAKU* DALAM KOMUNITAS  
MOBIL MOONTEP (ムーンテブ) DI JAKARTA 2023-2024**

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



**DAFFA NUGRAHA  
2021110063**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**Fenomena *Itasha* (痛車) yang Menjadi Ekspresi Diri *Otaku* dalam Komunitas**

**Mobil MOONTEP (ムーンテップ) di Jakarta 2023-2024**

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Yessy Harun, S.S., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Andi Irma Sarjani, S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Daffa Nugraha  
NIM : 2021110063  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan atau plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi oleh pihak Universitas Darma Persada.



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul:

**Fenomena *Itasha* (痛車) yang Menjadi Ekspresi Diri *Otaku* dalam Komunitas  
Mobil MOONTEP (ムーンテプ) di Jakarta 2023-2024**

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 29 Juli 2025 di hadapan  
Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh  
**DEWAN PENGUJI**  
Yang terdiri dari

**Pembimbing I**



Yessy Harun, S.S., M.Pd.

**Pembimbing II**



Dr. Andi Irma Sarjani, S.S., M.A.

**Ketua Penguji**



Tia Martia, M.Si.

Disahkan,

**Ketua Program Studi  
Bahasa dan Kebudayaan Jepang**



Hayun Nurdiniyah, SS., M.Si.

**Dekan Fakultas  
Bahasa dan Budaya**



Dr. C. Dewi Hartanti, M.Si.

## ABSTRAK

Nama : Daffa Nugraha  
NIM : 2021110063  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Judul : Fenomena *Itasha* (痛車) yang Menjadi Ekspresi Diri *Otaku*  
dalam Komunitas Mobil MOONTEP (ムーンテブ) di Jakarta 2023-2024

Dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap fenomena *itasha* yang menjadi sarana untuk ekspresi diri *otaku*. *Itasha* merupakan gaya modifikasi mobil yang menggunakan stiker-stiker karakter *anime*, *manga*, *video game* atau *virtual youtuber*. Namun seiring berjalannya waktu, gaya modifikasi *itasha* dapat dijadikan sarana oleh penggemar budaya populer Jepang sebagai cara mereka untuk mengekspresikan diri mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana budaya populer Jepang menjadi sarana ekspresi diri yang kuat bagi para penggemarnya yaitu *otaku* dan menganalisis perkembangan *itasha* pada tahun 2023 sampai 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi untuk menganalisis pengaruh budaya populer Jepang dalam perkembangan fenomena *itasha* pada tahun 2023-2024 dan menganalisis bagaimana gaya modifikasi ini dapat menjadi sarana ekspresi diri. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket *google form* yang didapatkan dari 32 responden anggota komunitas mobil MOONTEP. Dari hasil analisis didapatkan bahwa sebagian besar anggota komunitas mobil MOONTEP sudah mengetahui budaya populer sebelum mengenal *itasha* dan sebagian besar dari anggota komunitas menganggap *itasha* sebagai bentuk ekspresi diri.

**Kata kunci:** *Itasha*, mobil, budaya populer Jepang, *anime*, ekspresi diri, komunitas

## 概要

氏名: ダツファ ヌグラハ

学籍番号: 2021110063

学部学科: 日本語と日本文化学科

タイトル: ジャカルタの MOONTEP (ムーンテプ) カーコミュニティにおけるオタクの自己表現となる痛車現象 2023-2024

本研究では、オタクの自己表現の手段となった痛車現象に対して分析を行った。本研究の目的は、日本のポップカルチャーが、そのファンであるオタクにとって、いかにして強力な自己表現手段となっているのかを分析し、2023年から2024年にかけての痛車の発展を分析することである。分析の結果から MOONTEP の自動車コミュニティのメンバーのほとんどは、痛車を知る前からすでにポップカルチャーに精通しており、コミュニティのメンバーのほとんどが痛車を自己表現の一形態とみなしてということが分かった。

キーワード: 痛車、車、日本のポップカルチャー、アニメ、自己表現、コミュニティ

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yessy Harun, S.S, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar memberikan arahan, kritik, dan masukan yang berharga kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
2. Dr. Andi Irma Sarjani, S.S., M.A selaku Dosen Pembimbing II atas arahan serta saran yang diberikan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Tia Martia, M.Si selaku Ketua Penguji Sidang Skripsi yang sudah meluangkan waktu untuk memimpin pengujian skripsi ini.
4. Juariah, M.A selaku Dosen Penasihat Akademik. Terima kasih banyak atas arahan, nasihat, dan penadmpingan akademik selama penulis menjalani masa studi di Universitas Darma Persada.
5. Hayun Nurdiniyah, S.S, M.Si selaku Ketua Program Studi yang telah membimbing penulis selama masa studi di Universitas Darma Persada
6. Dr. C. Dewi Hartati, S.S., M.Si. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Universitas Darma Persada.
7. Seluruh Dosen di Universitas Darma Persada khususnya Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan ilmu bagi penulis selama masa studi di Universitas Darma Persada. Ilmu-ilmu yang telah diberikan kepada penulis telah memberikan banyak ide dan inspirasi bagi penulis.

8. Seluruh staff perpustakaan, staff kesekretariatan fakultas, karyawan, dan seluruh jajaran akademik Universitas Darma Persada yang telah membantu penulis selama masa pendaftaran sidang skripsi ini.
9. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan serta dukungan kepada penulis baik itu secara materi maupun doa selama masa studi di Universitas Darma Persada serta penulisan skripsi ini.
10. Salmaa Khairunnisa sebagai support sistem penulis yang selalu memotivasi dan menjadi tempat cerita penulis selama penulisan skripsi.
11. Din Ridwan Taqwa, Irfaan Merazul, Rafa Raya Erlangga, Fadhil Aribiyono, Muhammad Renzy Izzat, Randika Dwinanda Rizki dan teman-teman kelas 02 yang telah memberikan dukungan, menemani dan menghibur selama pengerjaan skripsi ini.
12. Grup “*Bayside Wanderer*” Faiz, Daffa, Rifky, Reza, Anov, Fattah, Clayton, Fadhil, Kevin, Brillli, Airell, Gio, Michael, Hafizh yang telah menemani, memberikan dukungan dan semangat selama pengerjaan skripsi ini.
13. Anggota komunitas *itasha* MOONTEP yang senantiasa membantu saya dalam mengisi kuesioner sebagai salah satu data skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca, khususnya di bidang Bahasa dan Kebudayaan Jepang.

Jakarta, 29 Juli 2025



Daffa Nugraha

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b> | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>               | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>                          | <b>iv</b>   |
| <b>概要.....</b>                               | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                  | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                      | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                    | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>                  | <b>xi</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>               | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang.....                     | 1           |
| 1.2. Penelitian yang Relevan.....            | 5           |
| 1.3. Identifikasi Masalah.....               | 7           |
| 1.4. Pembatasan Masalah.....                 | 7           |
| 1.5. Perumusan Masalah .....                 | 7           |
| 1.6. Tujuan Penelitian .....                 | 8           |
| 1.7. Landasan Teori .....                    | 8           |
| 1.7.1 Otomotif.....                          | 8           |
| 1.7.2 Budaya Populer.....                    | 9           |
| 1.7.3 Modifikasi.....                        | 10          |
| 1.8. Jenis dan Metode Penelitian .....       | 11          |
| 1.9. Manfaat Penelitian .....                | 12          |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>            | <b>13</b>   |
| 2.1 Gambaran Umum Budaya Populer .....       | 13          |
| 2.1.1 Jenis-jenis Budaya Populer.....        | 17          |

|  |            |
|--|------------|
| 2.2 <i>Itasha</i> dan Sejarah Perkembangannya .....  | 21         |
| 2.2.1 Karakteristik <i>Itasha</i> .....  | 22         |
| 2.2.2 Sejarah dan Perkembangan <i>Itasha</i> di Jepang dan<br>Perkembangannya di Indonesia .....   | 23         |
| 2.3 Profil Komunitas <i>Itasha</i> MOONTEP (ムーンテプ) di Jakarta .  | 25         |
| <b>BAB III ANALISIS FENOMENA <i>ITASHA</i> (痛車) YANG MENJADI<br/>EKSPRESI DIRI <i>OTAKU</i> DALAM KOMUNITAS MOBIL<br/>MOONTEP (ムーンテプ) DI JAKARTA 2023-2024 .....</b> | <b>27</b>  |
| 3.1 Gambaran Umum Responden.....   | 28         |
| 3.2 Hasil Quisioner .....  | 29         |
| 3.2.1 Analisis Pengetahuan Umum Tentang Budaya Populer<br>Jepang.....  | 29         |
| 3.2.2 Analisis Pengetahuan Umum Tentang Budaya Populer<br>Jepang.....  | 30         |
| 3.2.3 Analisis Jenis Budaya Populer Jepang yang Paling<br>disukai .....  | 30         |
| 3.2.4 Analisis Ketertarikan Terhadap Budaya Populer<br>Jepang.....   | 32         |
| 3.2.5 Analisis Pengetahuan, Pengalaman dan Pemahaman<br>tentang <i>Itasha</i> .....  | 33         |
| 3.2.6 Analisis Tentang Pandangan <i>Itasha</i> Sebagai Bentuk<br>Ekspresi Diri.....  | 44         |
| 3.2.7 Analisis Keikutsertaan dan Peran Komunitas, Event dan<br>Media Sosial dalam Perkembangan Tren <i>Itasha</i> .....  | 55         |
| 3.2.8 Analisis Persepsi Anggota Komunitas MOONTEP<br>Terhadap Pandangan Masyarakat Indonesia Tentang<br><i>Itasha</i> .....  | 69         |
| 3.3 Analisis Fenomena <i>Itasha</i> (痛車) yang Menjadi Ekspresi Diri<br>Otaku Menurut Teori Theodor Adorno and Max Horkheimer .....                                   | 75         |
| <b>BAB 4 SIMPULAN .....</b>  | <b>80</b>  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>xii</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>  | <b>xiv</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Budaya Populer .....       | 14 |
| Gambar 2. 2 Turnamen Game Online ..... | 16 |
| Gambar 2. 3 Bioskop Online .....       | 16 |
| Gambar 2. 4 <i>Itasha</i> .....        | 20 |
| <i>Gambar 2. 6 Itachari</i> .....      | 23 |
| <i>Gambar 2. 5 Itansha</i> .....       | 23 |



## DAFTAR DIAGRAM

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Diagram 1. Gambaran Responden ..... | 28 |
| Diagram 2. Hasil Angket 2 .....     | 29 |
| Diagram 3. Hasil Angket 3 .....     | 30 |
| Diagram 4. Hasil Angket 4 .....     | 31 |
| Diagram 5. Hasil Angket 5 .....     | 32 |
| Diagram 6. Hasil Angket 6 .....     | 33 |
| Diagram 7. Hasil Angket 7 .....     | 35 |
| Diagram 8. Hasil Angket 8 .....     | 38 |
| Diagram 9. Hasil Angket 9 .....     | 40 |
| Diagram 10. Hasil Angket 10 .....   | 42 |
| Diagram 11. Hasil Angket 11 .....   | 45 |
| Diagram 12. Hasil Angket 12 .....   | 47 |
| Diagram 13. Hasil Angket 13 .....   | 50 |
| Diagram 14. Hasil Angket 14 .....   | 53 |
| Diagram 15. Hasil Angket 15 .....   | 56 |
| Diagram 16. Hasil Angket 16 .....   | 60 |
| Diagram 17. Hasil Angket 15 .....   | 62 |
| Diagram 18. Hasil Angket 18 .....   | 64 |
| Diagram 19. Hasil Angket 19 .....   | 66 |
| Diagram 20. Hasil Angket 20 .....   | 68 |
| Diagram 21. Hasil Angket 21 .....   | 70 |
| Diagram 22. Hasil Angket 22 .....   | 72 |

