

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hiburan di dunia modern ini semakin beragam dan gampang ditemui keberadaannya. Ini berkat peran kemajuan teknologilah yang menjadikan semuanya itu mudah diakses oleh siapa saja dan di mana saja. Karena semua hiburan-hiburan itu sekarang sudah masuk dan tersambung secara digital ke server –server yang tersebar di beberapa negara melalui jaringan internet. Hiburan yang di sajikan pun sudah sangat beragam, mulai dari yang berupa audio seperti pemutar musik *online*, sampai *podcast* dan radio *online*. Atau yang berupa audio visual seperti menonton acara *streaming online*, seperti menonton kanal Youtube dan lain sebagainya.

Karena kemudahan untuk mendapatkan konten hiburan melalui internet, inilah hal menjadikan sebuah konten bisa dengan cepat didistribusikan dan cepat untuk dinikmati oleh banyak orang. Sebagai contoh salah satu yang sering diakses banyak orang yaitu situs-situs penyedia konten film dan animasi. Biasanya situs-situs penyedia konten ini akan menyediakan film-film hits dan juga animasi lengkap dengan berbagai genre, serta menyediakan pilihan untuk menonton langsung atau untuk di unduh.

Pada akhirnya faktor yang demikian itulah menjadikan animasi banyak diketahui dan diminati oleh banyak orang. Bahkan penikmatnya telah tersebar di banyak negara dari berbagai golongan umur, usia, tanpa membedakan jenis kelamin. Sehingga film-film dan animasi bisa dinikmati oleh orang banyak.

Biasanya konten animasi tersebut disatukan dengan konten film-film pada umumnya oleh web penyedia jasa *streaming online*. Hal yang dimaksud contohnya adalah animasi berjudul The Adventure Of Tintin yang rilis pada tahun 2011 bisa ditemukan pada web penyedia jasa *streaming online* di situs Movies21.onl. Atau animasi Frozen yang bisa dijumpai pada web Movieajib.com. Situs web tersebut adalah situs web penyedia *streaming online* yang tidak secara khusus menayangkan konten animasi saja, melainkan juga dicampur dengan film-film yang beragam genre ada di dalamnya.

Berbeda halnya dengan *anime*, di mana para penyedia konten *anime* akan secara khusus menyajikan konten *anime* saja. Tidak bercampur dengan konten selain *anime*. Hal ini menjadikan *anime* lebih unggul dari pada kasus sebelumnya. Contoh-contoh web penyedia konten yang dimaksud di antaranya adalah Samehadaku.tv atau Oploverz.in. Kepraktisan inilah yang menjadikan *anime* mendapat perhatian khusus dan memiliki peminat lebih banyak ketimbang peminat animasi pada umumnya.

Pada dasarnya *anime* banyak digemari dikarenakan *anime* itu sendiri unik dan berbeda. Dengan kata lain *anime* memiliki ciri khas tersendiri yang membuat dia berbeda dari animasi lainnya. Ciri khas yang sangat nampak adalah kemiripan pada gambar, yaitu kemiripan gaya gambar antara *manga* (komik Jepang) dan *anime*. Karena sebelum *anime* ini terkenal di negara asalnya, *manga* telah terlebih dahulu populer di sana. Lalu barulah muncul setelahnya *anime* dengan membawakan hiburan dari berbentuk gambar pada lembaran kertas kedalam bentuk audio visual. Oleh karena itu penciptaan *anime* tidak terlepas dari

perancampur tangan *manga*. Yang demikian itu terlihat jelas dari gaya gambar *anime* hampir mirip dengan penggambaran di *manga*.

Pada *anime* terdapat beberapa faktor yang menjadikan *anime* memiliki nuansa Jepang yang kental yang menjadikan *anime* itu sangat terlihat perbedaan dengan animasi lainnya. Misalnya pada *anime* yang kental dengan nuansa Jepang bisa dilihat dari cerita yang diangkatnya sangat kental dengan sejarah dan budaya Jepang. Contoh *anime* yang dimaksud adalah *anime* dengan judul Rurouni Kenshin. *Anime* ini bercerita dengan latar zaman samurai, dengan karakter banyak menggunakan pakaian tradisional *kimono* dan lengkap dengan pedang *katana*-nya.

Atau *anime*-nya mengandung unsur mitologi Jepang. Seperti pada *anime* Naruto banyak ditemukan penggunaan karakter dan jurus ninja dengan nama-nama makhluk mitologi Jepang. Dalam KBBI *online* pengertian mitologi adalah ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan. Misalnya seperti jurus *amaterasu* yang merupakan jurus api hitam milik keluarga Uchiha. Dalam mitologi Jepang juga dikenal Amaterasu, yaitu dengan nama lengkap Amaterasu-ōkami (天照大神) atau yang dikenal sebagai Dewi Matahari. Contoh lain pada penamaan karakter seperti Jiraiya, Tsunade, dan Orochimaru yang dalam mitologi Jepang mereka adalah ninja yang bisa berubah wujud. Jiraiya bisa berubah wujud menjadi katak, Tsunade menjadi siput, dan Orochimaru menjadi ular. Hal yang seperti ini meskipun tidak dibuat semirip mungkin dalam *anime* Naruto, tapi ketiga karakter tersebut dibuat tidak jauh dari karakter binatang-binatang tadi.

Selanjutnya yang membuat *anime* berbeda adalah dalam penamaan karakter *anime* menggunakan nama karakter dengan nama-nama yang lumrah dengan nama-nama orang atau benda-benda di Jepang. Penggunaan nama-nama yang umum misalnya karakternya memiliki nama Yamada. Nama Yamada adalah sebuah nama keluarga yang memang ada di Jepang. Contoh *anime* yang menggunakan nama ini adalah Yamada-san pada *anime* yang berjudul Yamada-san and The Seven Withches. Atau menamai karakter dengan nama-nama benda-benda atau buah-buahan. Misalnya nama Kakashi pada serial Naruto, yang berarti orang-orangan sawah. Atau contoh lainnya seperti nama karakter Ichigo dalam *anime* Bleach yang berarti stroberi. Himawari dalam Naruto yang berarti bunga matahari. Atau Vegeta dalam *anime* Dragon Ball yang berasal dari kata "vegetables" yang berarti sayuran.

Dari hal-hal yang demikian menjadikan orang berpikir bahwa *anime* adalah salah satu hal yang sulit dipisahkan dari Jepang. Hingga pada akhirnya sampai saat ini *anime* telah dianggap sebagai sebuah kesatuan yang menjadikannya bagian dari Jepang itu sendiri. Hal itulah yang menjadikan *anime* populer di seluruh dunia.

Kepopuleran itu tidak saja membuat banyak orang yang merasa sangat suka dengan *anime*. Bahkan beberapa orang tidak hanya menyukai *anime*-nya saja, bahkan sampai menyukai personal karakter *anime*. Maka dari situ muncul lah istilah "waifu" dan "husbando", yaitu istilah yang dipakai oleh pecinta *anime* yang menyukai sebuah karakter favorit mereka di *anime*. Istilah "waifu" istilah untuk penggemar pria terhadap karakter *anime* wanita, sedangkan "husbando" adalah untuk penggemar wanita terhadap karakter *anime* pria.

Serta contoh lain dari kesukaan terhadap *anime* secara umum dan terhadap karakter *anime* secara khusus, banyak penyuka *anime* ini bergaya dan berkostum semirip mungkin dengan karakter yang mereka senangi. Hal yang seperti itu biasa disebut dengan istilah *cosplay*. Istilah tersebut berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris yaitu *costume and play*. Mereka menggunakan kostum *anime* yang mereka senangi, dan juga mengikuti tinggah dan watak tokoh tersebut persis dengan yang ada di dalam *anime*.

Penjabaran di atas membuktikan bahwa *anime* telah sangat dikenal, bahkan dikagumi oleh banyak orang. Bahkan melalui hasil observasi yang penulis pernah lakukan kepada mahasiswa mendapatkan hasil yang sesuai dengan dugaan penulis. Hasilnya adalah bahwa semua responden berpendapat bahwa *anime* merupakan budaya Jepang. Sebutan *anime* merujuk kepada sebutan animasi yang berasal dari Jepang. Responden yang diambil pendapatnya adalah mahasiswa acak dan berasal dari berbagai jurusan yang berkuliah di Universitas Bung Hatta pada tahun 2019 yang lalu.

Meskipun demikian berdasarkan faktanya *anime* bukanlah budaya asli Jepang. Karena animasi pertama kali masuk dan di import oleh Fukuhodo serta dipertontonkan pertama kali di Jepang pada tahun 1910 di Teikokukan di Asakusa, Tokyo. Salah satunya adalah animasi yang ditampilkan adalah animasi karya Emile Cohl dengan judul *Fantasmagorie*. (Gan, 2009:35)

Bahkan istilah *anime* tidak dikenal sebelumnya di Jepang. Penggunaan *anime* sebagai istilah animasi dari Jepang muncul pada 1962. Kata *anime* tersebut pertama kali muncul di sebuah majalah yaitu pada majalah *Eiga Hyoron*, sebuah

majalah film terkenal di Jepang. Hal ini dikemukakan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tsugata Nobuyuki tentang kata *anime* yang muncul pertama kali pada kolom Mori Takuya: “*The Genealogy of Douga Eiga*” pada isu-isu 9 dan 10 pada *Eiga Hyoron* 1962-an itu. (Gan, 2009:35)

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***Anime sebagai Budaya Populer Jepang***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah perkembangan *anime* di Jepang.
2. Mengapa *anime* sangat diidentikkan dengan Jepang.
3. Mengapa *anime* Jepang menjadi populer.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan sejarah perkembangan *anime* di Jepang.
2. Mendeskripsikan tentang *anime* diidentikkan dengan Jepang.
3. Mendeskripsikan mengapa *anime* Jepang menjadi populer.

1.4 Kontribusi Penelitian

Pada penelitian ini penulis berusaha menjelaskan tentang sejarah perkembangan *anime* sebagai budaya populer Jepang dan mengapa *anime* tersebut kini sangat diidentikkan dan tidak bisa dilepaskan dari Jepang. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat, sehingga dapat memberikan kontribusi

sosial yang dapat menjadi contoh dan sumber data untuk peneliti lain yang akan membahas bidang *anime*.

1.5 Kerangka Pemikiran

Anime Jepang sangat terkenal dan memiliki peminat yang tinggi, karena *anime* banyak mengandung banyak mengandung sejarah dan budaya Jepang di dalamnya. Hal yang demikian itu yang menjadikan *anime* populer.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 889), populer memiliki tiga arti, yaitu: 1. Dikenal dan disukai orang banyak (umum), 2. Sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya (mudah dipahami orang banyak, ilmu pengetahuan), 3. Disukai dan dikagumi orang (pahlawan).

Telah banyak budaya Jepang yang keluar dan telah dikenal baik oleh masyarakat Jepang itu sendiridan bahkan banyak orang dari berbagai kalangan masyarakat luar Jepang.

Namun dari semua budaya Jepang yang kita ketahui, ternyata tidaklah semua budaya Jepang yang selama ini mereka publikasikan tersebut memang asli mereka, melainkan hasil dari difusi dan adaptasi budaya luar sehingga menjadi budaya populer di Jepang dan kini telah menyebar ke luar Jepang, serta telah menjadi identitas baru bagi Jepang.

Dewasa ini budaya Jepang menjadi salah satu trendi banyak belahan dunia. Seperti mulai banyaknya restoran yang menyajikan menu masakan Jepang, masuknya drama jepang, bahkan *anime*.

Pada saat ini *anime* sudah banyak yang populer dan telah menyebar, hingga pada saat ini *anime* sudah menjadi budaya populer Jepang yang diidentikkan dengan Jepang itu sendiri.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu cara yang digunakan dalam memperoleh atau mendapatkan pengetahuan dalam memecahkan masalah agar reabilitas dan validitas dari hasil penelitian terjaga. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menyangkut tentang metode penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, serta metode dan teknik analisis data (Bungin, 2001:45).

1.6.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Dengan metode ini, penulis akan mendeskripsikan hal yang menyangkut tentang pokok permasalahan yang akan dikemukakan.

Menurut Arifah (dalam Megarina, 2018:6). Penelitian deskriptif melakukan analisis hanya sampai pada taraf deskripsi, yaitu menganalisis dan menyajikan data secara sistematis, sehingga dapat mudah dipahami dan disimpulkan. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau bidang tertentu.

1.6.2 Sumber Data

Sumber data adalah segala data yang digunakan dalam sebuah penelitian dengan menggunakan metode penelitian yang dapat diklasifikasikan secara bermacam-macam. Antara lain; sumber primer, sumber sekunder, materi fisik, materi tulisan, dan sebagainya (Nawawi, 2003:63).

Berdasarkan masalah yang diteliti yakni mengenai perkembangan *anime* sebagai budaya Jepang, sumber data yang dipergunakan adalah sumber data primer berupa buku-buku dan sumber-sumber tertulis lainnya yang data di

dalamnya bisa dipertanggungjawabkan yang berkaitan dengan *anime* dan budaya populer.

Menurut Istijanto (dalam Sinambela, 2014:112) dalam perolehan data terdapat berbagai sumber yang bisa diakses oleh peneliti untuk menghasilkan informasi. Berdasarkan sumbernya, data dapat dibagi menjadi dua kelompok besar yang disebut data primer dan data sekunder.

A. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat dari metodologi penelitian yang dilakukan secara langsung oleh peneliti untuk mendapatkan data, khususnya menyelesaikan masalah yang sedang ditangani. Sumber data primer yaitu data utama dari buku dan hasil wawancara dari narasumber yang berhubungan dengan *anime* di Jepang. Untuk penelitian ini penulis menggunakan sumber buku utama *Nihon no Anime Zenshi* (2004) oleh Yamaguchi Yasuo yang diterbitkan oleh *Ten Bukkusu* di Tokyo.

B. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan guna menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini bisa ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder yaitu jurnal, artikel, dan internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam setiap kegiatan penelitian selalu ada kegiatan pengumpulan data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

a) *Library Research* (studi kepustakaan)

Menurut Nazir dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian”, Teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, *literature-literatur*, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada kaitannya dengan permasalahan yang dibahas (Nazir, 1988: 111).

b) Wawancara

Salah satu bentuk usaha dalam mencari informasi adalah dengan wawancara, yaitu mendapatkan informasi melalui bertanya langsung kepada responden ataupun melalui media perantara. Dalam mendapatkan informasi yang diperlukan, peneliti telah melakukan wawancara sebelumnya kepada orang Jepang saat peneliti berada di Jepang.

1.6.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklasifikasikan, menganalisa, memaknai, dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul (Arifah, 2016:69). Karena metode yang digunakan dalam menganalisa data pada penelitian ini adalah yang bersifat deskriptif, maka teknik yang penulis gunakan dalam menganalisa data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (a) Mengklasifikasikan atau mengelompokkan data yang diperoleh sesuai dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu mengenai *anime* sebagai budaya populer di Jepang, (b) menganalisis data-data yang sudah dikelompokkan secara deskriptif, (c) menyimpulkan data yang telah dianalisis.

1.7 Kerangka Konseptual

