

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I ini, penulis akan menjelaskan dari subbab yang terdiri dari latar belakang yang akan menjelaskan mengenai anime secara umum serta perkembangannya, kemudian rumusan masalah yang akan memaparkan pertanyaan yang akan dibahas oleh penulis, selanjutnya tujuan penelitian yang akan ditujukan sebagai akhir dari penulisan skripsi, setelah itu manfaat penelitian yang ditujukan untuk kebermanfaatannya penelitian ini. Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu secara teoritis dan praktis, dan yang terakhir yaitu struktur organisasi skripsi yang menjelaskan mengenai bagian – bagian bab dalam penulisan skripsi.

1.1 Latar Belakang

Kehadiran *Anime* di Jepang menjadi salah satu budaya populer di kalangan remaja dan orang dewasa yang kini sudah mendunia hingga tingkat global. Budaya anime ini menjadi populer dan disenangi hampir di setiap negara di dunia. Secara teknis anime diartikan sebagai animasi buatan tangan manusia yang pada masa sejarah dulu di Jepang dibuat secara manual menggunakan tangan. Namun, sekarang ini sudah bisa dibuat dalam teknologi digital. Pada dasarnya anime ini berasal dari kata *animation* dalam istilah bahasa Inggris. Menurut Susan J Napier dalam bukunya yang berjudul *Gendai nihon no anime*, anime adalah sebuah bentuk budaya populer yang dibangun di atas tradisi budaya kelas tinggi pada masa lampau. Pengaruh tersebut tidak hanya datang dari kesenian tradisional Jepang seperti *Kabuki* dan *Ukiyoe*, kedua kesenian tersebut merupakan fenomena populer zaman dahulu, melainkan juga dipengaruhi oleh tradisi artistik dari keajaiban sinema fotografi pada abad ke – 20. Kemudian pada akhirnya ditelusuri lebih lanjut lagi bahwa anime ini menampilkan sebuah hal yang familiar bagi para penikmat secara literatur budaya kelas tinggi baik itu di dalam negara Jepang sendiri maupun di luar negara Jepang dan para penonton sinema kontemporer (sekarang ini atau dewasa ini) dalam (Napier. 2002, hlm. 17 – 18).

Dalam definisi lainnya mengartikan *anime* sebagai animasi khas ciptaan Jepang yang memiliki kriteria gambarnya penuh dengan campuran warna serta beberapa tokoh / karakternya menunjukkan berbagai penguatan cerita maupun sebuah kisah sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi penggemar penontonnya maupun pembacanya (Aghnia, 2012). Sebagaimana perkembangan era teknologi ini tampilan *anime* menjadi lebih menarik dari pada sebelumnya namun ciri khas utamanya saat pertama kali hadir adalah tampilan dalam buku / komik yang dicetak secara manual dan kini sudah bisa dinikmati secara tampilan film maupun serial komik digital diberbagai *platform*.

Anime dapat dilihat dalam berbagai cara oleh orang yang berbeda. Bagi sebagian orang, anime hanyalah sebuah bentuk hiburan, sementara bagi sebagian orang lainnya, anime merupakan cara untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif atau untuk terhubung dengan orang lain yang memiliki minat yang sama. Anime juga dapat dilihat sebagai cerminan masyarakat Jepang, dan dapat digunakan untuk mengeksplorasi isu-isu sosial atau untuk mempromosikan nilai-nilai tertentu. Ada beberapa contoh pandangan orang terhadap *anime* seperti dilihat dari segi hiburan yang mana anime dijadikan untuk bersantai dan menghilangkan stress, dari segi kreatif, anime ini dijadikan sebagai cara untuk menyalurkan berbagai perspektif unik dan juga cara untuk terhubung dengan penggemar anime, sedangkan dari segi masyarakat Jepang, anime ini bisa memperlihatkan bagaimana nilai-nilai tradisional Jepang, seperti menghormati orang yang lebih tua dan kerja keras. Yang Pada akhirnya, cara orang Jepang memandang anime sama beragamnya dengan anime itu sendiri. Anime adalah media yang dapat dinikmati oleh orang-orang dari segala usia dan latar belakang, dan dapat digunakan untuk mengekspresikan berbagai macam emosi dan gagasan.

Anime menjadi ciri budaya Jepang yang sangat banyak diminati saat ini serta hal ini masih tergabung dalam ruang lingkup pendidikan sejarah di Jepang. Hal ini dikarenakan keberadaanya dipelajari sebagai sebuah sejarah kebudayaan. Seperti kehadiran produk budaya Jepang yakni anime ini sudah hadir semenjak awal abad ke - 20 di tahun 1907-an. Sebagaimana contoh anime yang hadir pertama kali ini dikenal dengan nama *Katsudo Shashin* yang merupakan sejarah *anime* tertua di diproduksi oleh negara Jepang tersebut. Kemudian hal ini menjadi

unik karena hal ini menjadi bagian dari catatan sejarah yang tidak akan dilupakan mengingat bagaimana pesatnya perkembangan anime di masa sekarang ini yang versinya lebih canggih dan bervariasi.

Kemudian bersambung pada kehadiran pertama kali anime dalam film yang ditayangkan di televisi yakni berdurasi sebanyak 74 menit di tahun 1945 dengan tampilan hitam dan putih menjadi sesuatu hal yang sangat berkesan karena kini anime sudah penuh dengan beragam warna untuk menarik peminatnya. Serta pada masa itu judul animenya adalah *Momotaro's Divine Sea Warriors*. Film *anime* di masa tersebut diciptakan oleh tentara Jepang dengan tujuan khusus yakni tayangannya sebagai upaya propaganda pihak pemerintah yang ditampilkan dalam bentuk animasi dengan kata lain untuk menyampaikan pesan dan berupaya memengaruhi penontonnya pada masa tersebut (Hipwee, 2016). Serta dilanjutkan dengan perkembangan-perkembangan berikutnya yakni anime tampil dalam versi berwarna di masa tahun 1965 yaitu *Toei Animation*.

Dengan disusul *anime-anime* lainnya yang didesain dengan tampilan unik dan berwarna agar memiliki nilai jual serta menarik jangkauan penonton yang lebih luas lagi tidak hanya di Jepang melainkan di dunia internasional. Hal ini menunjukkan sebagaimana kehadiran *anime* ini memiliki kekuatan untuk menjangkau orang banyak dan memengaruhi pemikiran mereka berdasarkan ciptaan anime yang ditampilkan. Dengan pemaknaan bahwa kehadiran setiap anime yang diciptakan memiliki tujuan yang berbeda-beda berdasarkan karakteristik khusus yang ditampilkan maupun berdasarkan pesan-pesan yang disampaikan oleh penulisnya. Puncak populernya *anime* di Jepang adalah ketika masa-masa lahirnya karya seperti *Momotaro no umiwashi* di tahun 1943 serta sekuelnya *Momotaro: Umi No Shinpei* di tahun 1945 kemudian dilanjutkan dengan hadirnya anime *astro boy* karya Osamu Tezuka di tahun 1963 menjadi pembuka gerbang dunia internasional yang mulai melirik budaya *anime* di Jepang ini (CNN Indonesia, 2020). Semakin bertambahnya tahun anime semakin populer dan banyak diperbincangkan sebagaimana di awal tahun 1990-an anime sudah memiliki berbagai macam karakter unik beserta dengan berbagai macam judul yang berbeda-beda (Katadata.co.id, 2022).

Pada dasarnya kehadiran *anime* ini juga merupakan satu di antara budaya populer yang sudah semakin mudah dimengerti dan disebarluaskan ke berbagai lapisan masyarakat di negara lain. Sehingga seperti di negara Indonesia sendiri budaya *anime* yang berasal dari Jepang ini dikenal dengan sebutan karakter tokoh *Doraemon* nya, kemudian *Detective Conan*, *Naruto*, *Crayon Shinchan* dan lain-lain. Kebanyakan animasi memang disukai oleh anak-anak, beberapa animasi juga dapat mencakup semua golongan baik dari kalangan yang berasal dari orang dewasa, remaja, komunitas pencinta *anime* dan lain sebagainya. Sebagian besarnya *anime* ini diminati komunitas yang terdiri dari pelajar di Jepang dimulai dari tingkatan sekolah dasar, sekolah menengah pertama hingga sekolah menengah atas. Banyaknya pelajar yang tertarik dan membaca maupun mempelajari *anime* Jepang ini juga dikarenakan karakter tokoh, alur cerita maupun karena ada keterkaitannya dengan sejarah bertumbuhnya negara Jepang tersebut. Pada akhirnya hal ini juga berkembang pesat dan ikut dikagumi di negara lain. Sebagaimana hadirnya perkembangan kebudayaan *anime* Jepang inilah penggemar dan pencinta *anime* semakin bertambah. Sebagaimana pemahaman dari kebudayaan itu sendiri diartikan sebagai rangkaian sistem gagasan, rasa, maupun sebuah tindakan yang dinikmati oleh manusia-manusia dalam kehidupan bermasyarakat sehingga dinikmati dengan cara mempelajarinya (Murdiyatomoko, 2004).

Pada akhirnya pembuktian adanya pengaruh kehadiran *anime* penting dalam pendidikan Jepang adalah pada setiap proses penciptaan karakter *anime* ini memiliki latar belakang dan tujuannya tersendiri yang hadir dari masa sejarah pertumbuhan Jepang. Maka dari itu, tidak heran apabila *anime* ini kemudian menjadi sangat bernilai dan penting untuk dipahami perkembangannya di Jepang. Maka dari itu, dalam hal ini penulis mengangkat judul penelitian yakni “PERKEMBANGAN ANIME DI JEPANG 2010 – 2022”. Maksud dari judul ini yakni bahwa Jepang merupakan negara adidaya karena maju dalam berbagai bidang yang beragam sehingga menarik untuk diteliti, seperti kebudayaan populer, yang meliputi *anime* dan *manga*. Untuk periodisasi, penulis mengambil rentang dari tahun 2010 – 2022 dikarenakan pada tahun 2010 akses internet telah menjadi lebih luas dan mudah diakses yang mana akan membuka peluang baru

bagi industri anime untuk menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan distribusi anime secara global. Penyediaan platform streaming digital seperti Crunchyroll, Netflix, dan Amazon Prime Video memungkinkan penggemar untuk menonton anime secara legal dengan mudah, menggantikan model distribusi tradisional yang mengandalkan penjualan fisik., sehingga banyak layanan streaming yang gencar mendapatkan lisensi anime untuk pasar internasional demi mengurangi pembajakan yang dilakukan secara online. Tahun 2011 anime masuk sebagai program cool Japan yang dijadikan sebagai kebijakan diplomasi Jepang yang melibatkan pemerintah dan swasta. Tahun 2012 – 2019, anime mengalami banyak peningkatan seperti pada segi adaptasi dari berbagai light novel dan webtoon, waktu perilisannya yang disamakan dengan waktu Jepang. Sedangkan pada tahun 2020 – 2022, perkembangan anime mengalami ledakan popularitas dikarenakan adanya pandemi covid – 19, sehingga banyak layanan streaming yang menambah ketersediaan jumlah anime berlisensi baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah disampaikan oleh penulis sebelumnya, maka penulis menetapkan beberapa rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan penelitian ini, yakni :

1. Bagaimana perubahan anime di Jepang selama tahun 2010 – 2022 ?
2. Faktor-faktor apa yang memengaruhi perkembangan Anime di Jepang selama tahun 2010 - 2022 ?
3. Apa dampak sosial dan budaya yang dihasilkan oleh anime, termasuk komunitas penggemar, acara konvensi anime, dan hubungan antara penggemar anime di dalam dan di luar Jepang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian tentu akan terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai sebagai hasil akhir penulisan. Maka dari itu, berikut ini pemaparan tujuan dari penelitian ini, di antaranya sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis dan mengkaji bagaimana industri Anime mengalami perubahan pada tahun 2010 – 2022.
2. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan Anime di Jepang pada tahun 2010 – 2022.
3. Untuk mengetahui dampak sosial dan budaya yang dihasilkan oleh anime, termasuk komunitas penggemar, acara konvensi anime, dan hubungan antara penggemar anime di dalam dan di luar Jepang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan aktivitas penelitian dan penulisan skripsi ini, Adapun manfaatnya terbagi menjadi dua, yaitu teoritis serta praktis. penulis berharap bahwa bisa memberikan manfaat yang baik dan positif baik perkembangan ilmu pendidikan sejarah pada masa mendatang. Penulis juga berharap penelitian yang dilakukan dalam penulisan skripsi ini bisa memberikan pengetahuan secara teoritis bagi masyarakat luas. Sehingga terdapat beberapa manfaat yang diharapkan oleh penulis dari penelitian ini, di antaranya sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan dan pengetahuan bagi perkembangan ilmu di bidang pendidikan sejarah khususnya dalam pembahasan perkembangan Anime di Jepang dari tahun 2010 hingga 2022.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi dan bahan literatur kepustakaan dalam kajian ilmu pendidikan sejarah khususnya mengenai perkembangan Anime di Jepang dari tahun 2010 hingga 2022.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai sumber karya ilmiah dalam penulisan Sejarah Kebudayaan Asia Timur secara umum , dan Sejarah Anime serta perkembangannya secara khusus.
2. Penambah wawasan mengenai Sejarah Anime serta perkembangannya
3. Sebagai bahan bacaan mengenai Sejarah Kebudayaan Anime
4. Dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran siswa SMA mengenai Kebudayaan Jepang

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan penelitian skripsi bertujuan untuk bisa mempresentasikan penulisan skripsi ini dengan komprehensif terkait dengan isi dari penulisan yang akan dilakukan. Serta, hal ini juga dibutuhkan agar dalam penulisan skripsi pendidikan sejarah ini dapat diberi kemudahan saat memahaminya. Berdasarkan sistematika penulisan karya ilmiah UPI 2019, berikut struktur organisasi yang akan dijelaskan dalam penelitian yang terbagi menjadi beberapa bab, di antaranya :

Bab I Pendahuluan, Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah yang membantu penulis untuk menguraikan hal-hal yang menjadi pokok permasalahan dari penulisan ini, perumusan masalah yang merupakan pokok permasalahan yang harus dibahas, tujuan penulisan yaitu yang berisi tentang tujuan yang akan dicapai dalam melakukan penulisan skripsi ini, berupa tujuan objektif dan tujuan subjektif, selanjutnya mengenai manfaat penelitian yang merupakan harapan yang akan diperoleh dalam penulisan skripsi pendidikan sejarah ini untuk ke depannya, berupa manfaat teoritis dan praktis, serta struktur skripsi yang berdasarkan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, membahas mengenai berbagai konsep dan teori yang akan digunakan oleh penulis dari berbagai sumber seperti Skripsi, Tesis, Jurnal, Buku, serta sumber lainnya sebagai referensi yang mendukung penulis dalam mengkaji Perkembangan Anime di Jepang. Selain konsep dan teori, penulis juga akan menjelaskan penelitian terdahulu yang menjadi pendukung penulis dalam melakukan penelitian.

Bab III Metode Penelitian, membahas mengenai metode dan teknik yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif dengan pendekatan studi literatur, serta metode sejarah yang terdiri dari pemilihan topik, heuristik, interpretasi, dan historiografi.

Bab IV Pembahasan, menjelaskan mengenai rumusan masalah yang sudah dibuat dalam BAB I. Pembahasan dimulai dari Penjelasan faktor- faktor yang memengaruhi perkembangan Anime di Jepang selama ini, serta penjelasan alur dari proses perkembangan Anime di Jepang. Penjelasan pada bab ini akan dijelaskan secara deskriptif untuk menjawab masing – masing pertanyaan yang sudah dibuat pada rumusan masalah.

Bab V Kesimpulan, menjelaskan mengenai hasil kesimpulan dan saran oleh peneliti dengan pemaparan sebagai berikut, simpulan yakni dalam sub-bab ini memuat hasil penelitian dan kesimpulan pembahasan sesuai dengan penyajian rumusan pokok masalah berdasarkan analisis data yang didapatkan berdasarkan pembahasan atau hasil penelitian secara menyeluruh. Saran yakni sub bab ini berisi saran, solusi ataupun rekomendasi baik untuk penyusunan penulisan skripsi ini maupun saran dalam menghadapi permasalahan mendatang.