

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang dikenal memiliki industri hiburan yang sangat produktif dalam menelurkan karya-karya yang populer di dunia internasional. Selain produktif, industri hiburan Jepang juga dikenal kreatif dan sukses mengorbitkan istilah-istilah baru dalam ranah budaya pop. Salah satu contoh istilah tersebut adalah *kaiju* sebutan untuk monster raksasa yang muncul dalam film-film fiksi ilmiah Jepang. Ada beberapa karakter fiktif yang termasuk dalam *kaiju* di mana salah satu yang paling populer dikenal dengan nama “Godzilla”.

Godzilla / Gojira adalah nama dan karakter berbentuk dinosaurus karnivora raksasa berkaki 2 yang memiliki kemampuan untuk menyemburkan napas atomik berdaya rusak tinggi dan mulutnya. Pertama kali muncul dalam film berjudul “Godzilla” yang diproduksi oleh studio TOHO pada tahun 1954, Godzilla selanjutnya terus menghiasi layar bioskop Jepang hingga puluhan tahun berikutnya. Popularitas tinggi yang berhasil raih Godzilla pada turut meningkatkan popularitas film-film bertema *kaiju* sekaligus menjadikan Godzilla sebagai salah satu ikon hiburan modern Jepang.

Pencipta dan karakter Godzilla adalah Tomoyuki Tanaka, Eiji Tsubaraya dan Ishiro Honda. Ketiganya merupakan staf dan studio film TOHO yang berbasis di Jepang di mana Ishiro Honda menempati posisi sebagai sutradara. Salah satu sumber inspirasi utama untuk Godzilla datang dari sejarah Jepang sendiri, tepatnya dari peristiwa jatuhnya bom atom di Hiroshima dan Nagasaki. Sosok Godzilla lahir sebagai monster yang menyimbolkan bom nuklir untuk menyimbolkan bahaya radiasi sekaligus kehancuran yang bisa diakibatkan oleh senjata nuklir, sosok Godzilla sebagai monster yang menyimbolkan bom nuklir pun diciptakan. Di luar aspek sejarah, sumber inspirasi lain untuk Godzilla datang dari film-film *Hollywood* yang juga menampilkan monster raksasa, yaitu “King Kong” dan “*The Beast from 20,000 Fathoms*”.

Nama “Godzilla” (“Gojira” kalau berdasarkan tata penulisan aksara Jepang) merupakan gabungan dari kata “gorira” (gorila) dan “kujira” (paus). Nama itu sendiri muncul karena dalam filmnya, Godzilla ditampilkan sebagai makhluk besar yang bisa hidup di darat maupun di laut. Untuk menciptakan sosok Godzilla, tim kreator filmnya membuat kostum dinosaurus raksasa yang terbuat dari karet. Kostum tersebut lalu dipakai oleh pemeran yang bertugas menciptakan efek bergerak pada Godzilla. Tim kreator juga

menciptakan miniatur kota untuk menampilkan suasana perkotaan yang diserang monster raksasa.

Ketika film Godzilla dirilis pada tahun 1954, film tersebut sukses menjual 9,6 juta tiket dan menjadi film dengan penonton terbanyak ke delapan di Jepang pada tahun 1954: Kesuksesan tersebut lantas mendorong TOHO untuk membuat film-film kelanjutannya di mana dalam film-film tersebut, monster-monster raksasa *kaiju* yang menjadi lawan Godzilla diperkenalkan. Beberapa di antara *kaiju* tersebut antara lain Anguirus, King Ghidorah, Mothra dan lain-lain. Tahun 1962, Godzilla juga sempat dipertemukan dengan karakter gorila raksasa King Kong. Total, ada 28 film buatan TOHO yang menampilkan sosok Godzilla di mana film terakhir dirilis pada tahun 2004.

Tidak hanya film saja Godzilla juga memiliki banyak merchandise yang populer seperti produk pakaian dan figure yang menjadi barang koleksi untuk penggemar Godzilla dan pada Tahun 2011 Tamashi Nations merilis S.H.Monster Arts yang merupakan deretan action figure yang berfokus pada monster dan franchise terkenal seperti Alien, Predator, Monster Hunter, Godzilla, figure tersebut menjadi benda yang paling banyak dikoleksi oleh penggemar Godzilla.

Di Indonesia tokoh Godzilla cukup menarik perhatian orang-orang sehingga lahirlah sebuah komunitas yang bernama Godzilla Freakz Indonesia Komunitas ini beranggota sebanyak 2.000-an orang dari seluruh Indonesia. Komunitas ini berfungsi sebagai wadah para anggota untuk bertukar informasi tentang Godzilla baik di Indonesia maupun di Jepang.

Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk meneliti tentang Godzilla khususnya ketertarikan Penggemar Godzilla terhadap tokoh Godzilla sebagai ikon budaya populer di Jepang, agar dapat lebih mengetahui dan memahami lebih mendalam tentang Godzilla yang populer saat ini di Jepang, karena pada materi perkuliahan budaya populer tidak disajikan dalam perkuliahan.

1.2 Penelitian yang relevan

Pada bagian ini berupa penelitian terdahulu yang memiliki persamaan baik dalam segi objek penelitian yang diteliti untuk mengetahui kebenaran dan kejelasan penelitian yang dilakukan, supaya tidak ada kesamaan, sehingga dapat diketahui keorisinalan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

a. Benny Chen-Heng Yang

Pada tesis yang berjudul “*A Cultural Perspective on American Godzilla Movies*” yang di susun oleh Benny Chen-Heng Yang dan National Cheng Kung University yang meneliti tentang perspektif budaya pada film Godzilla versi Amerika.

Perbandingan dari tiga film Godzilla Amerika utama dan versi yang belum di produksi memiliki ilustrasi yang berbeda dan film Godzilla versi yang tidak ada kesinambungan satu sama lain, “*Godzilla: King of the Monster!*” (1956) mengganti plot dan film Godzilla (1954) dengan pengeditan yang mengubah Godzilla agar memiliki hubungan emosional bagi penonton AS dengan film Godzilla dengan ketersediaan memenuhi aspek yang berbeda pada masa perang dari kedua negara itu. Di film Godzilla yang belum diproduksi maka Godzilla buatan sebagai senjata biologis untuk mengalahkan monster jahat, banyak refleksi tipe heroik Godzilla pada 1960-an yang ditemui kebanyakan orang Amerika, Godzilla (1998) mencoba melacak kembali ke akar teror nuklir aslinya pada tahun 1950-an sambil menghindari Amerika yang menjadi pencipta ancaman Godzilla. Godzilla (2014) menggunakan pendekatan yang sederhana dan inklusif untuk menggambarkan Godzilla sebagai predator dan kekuatan keseimbangan yang mengajari orang-orang kerendahan hati dan tidak melayani kemanusiaan.

Persamaan pada penelitian tersebut dengan penulis adalah sama-sama meneliti Godzilla. Namuji, pada penelitian tersebut beliau meneliti tentang perspektif budaya pada film Godzilla versi Amerika.

b. Kevin Sanly Putera

Pada penelitian yang berjudul “representasi amerikanisme dalam film Godzilla” yang di susun oleh Kevin Sanly Putera dan Universitas Multimedia Nusantara di tahun 2015 yang bertujuan untuk mengetahui makna tahun cara representasi konsep amerikanisme yang di konstruksikan pada film Godzilla yang di produksi di tahun 2014. Perbedaan Godzilla produk Jepang dan Amerika, penelitian ini mengkaji tanda-tanda yang di konstruksi pada film Godzilla 2014 yakni amerikanisme sebagai bentuk keutamaan dari negara produsen film. Dalam film Godzilla terdapat symbol-symbol yang bisa diinterpretasi berbagai makna oleh penonton dan dialog antar pemain, bagaimana alur kisahnya menyampaikan pesan lain dan yang seharusnya di ceritakan. Salah satunya terdapat pencitraan melalui symbol-

simbol di dalam film bahwa Amerika menggambarkan sikap dan nilai kekhasanya dalam sebuah film yang bertemakan Jepang.

Persamaan “pada penelitian tersebut dengan penulis adalah sama-sama meneliti Godzilla. Namun, pada penelitian tersebut beliau bertujuan untuk mengetahui makna dan cara representasi konsep amerikanisme yang di konstruksikan pada film Godzilla yang di produksi di tahun 2014.

c. Bryce Bivens

Pada penelitian yang berjudul “*Godzilla: Culture through the Camera's Lens*” yang di susun oleh Bryce Bivens dan middle state tennessee university di tahun 2019 penelitian ini berfokus kepada pembawaan cerita dan proses pembuatan film Godzilla.

Wajah Godzilla telah berubah beberapa kali selama bertahun-tahun. Godzilla telah berubah dengan setiap tim pembuat film untuk membuatnya. Perubahannya bisa halus atau substansial, tetapi seperti penampilannya yang berubah, begitu pula pesannya. Untuk setiap film Godzilla ada tema berbeda yang sedang dikerjakan. Seperti kehancuran berskala luas, dan pertempuran dramatis biasa terjadi di film, tetapi ini memungkinkan kita lebih jelas untuk melihat bagaimana setiap film memiliki keunikan pada waktu dan tempatnya dan bagaimana pembuat filmnya mencoba menggambarkan masalah ini. Godzilla telah menjadi monster yang mengancam akan menghancurkan Jepang pada tahun 1954 dan 2016. Ketika senjata konvensional tidak bisa menghentikannya, semangat giat Jepang dan keinginan rakyatnya menemukan cara untuk menghancurkan Godzilla dan keberagaman untuk itu membuat pengorbanan yang diperlukan. Ketika Jepang menghadapi ancaman dan ketidakpastian tentangnya sekarang dan masa depan. Pada tahun 1954 Godzilla adalah metafora untuk kengerian perang yang pernah dialami Jepang. Godzilla merepresentasikan konflik antara yang lama dan yang baru sebagai Jepang pulih dan perang dan mulai mendaki menuju kemakmuran sementara harus berurusan dengan benturan antara tradisional dan modern dan beban berat yang menyertai sejarah terkini. Di tahun 2016 hingga saat ini, Godzilla mewujudkan tantangan yang dihadapi Jepang saat ini bencana alam yang menguji infrastruktur dan pemerintahannya serta mempertanyakan efektivitas pemerintah. Mungkinkah cara saat ini dalam melakukan sesuatu berhasil, atau masih segar wajah dalam pemerintahan yang dibutuhkan untuk membuat perubahan penting? Sementara banyak yang mulai mempertanyakan

bagaimana posisi militer Jepang seharusnya di wilayah dengan lebih banyak musuh, seperti China, dan pada teman di semua sisi, haruskah pemerintah Jepang terus mempercayai Amerika, sekutu yang tidak tertarik, atau membuat jalannya sendiri? Pada tahun 1975, pemerintah Jepang menghadapi pertanyaan serupa tentang lingkungannya dan menghadapi tantangan tersebut mendefinisikan kembali dirinya sendiri dan bergerak maju dan masalah sosial dan lingkungan saat ini. Bagi Jepang, Godzilla adalah sarana untuk mengekspresikan kegelisahan. Melalui seri film Godzilla, dan juga semua media Jepang, masyarakat menemukan cara untuk mengekspresikan harapan dan ketakutan, bereksperimen dengan identitas, dan datang untuk mendefinisikan ulang dirinya sendiri saat bergerak melewati masa-masa krisis ke masa depan.

<https://jewlscholar.mtsu.edu/bitstream/handle/mtsu/60144/BIVENS%20Bryce%20Spring%202019%20PostDefense%20Final%20Thesis.pdfence-l&isAllowcy=y>

Persamaan pada penelitian tersebut dengan penulis adalah sama-sama meneliti Godzilla. Namun, pada penelitian tersebut beliau berfokus kepada pembawaan cerita dan proses pembuatan film Godzilla.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis mengidentifikasi masalah pada :

1. Godzilla sebagai hiburan Jepang
2. Figure Godzilla paling banyak di koleksi oleh penggemar Godzilla
3. Godzilla menyinibolkan bahaya nuklir
4. Kesukaan film Godzilla mendorong TOHO untuk membuat film Godzilla lainnya.
5. Faktor-faktor ketertarikan anggota Godzilla Freakz Indonesia terhadap tokoh Godzilla

1.4 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada faktor-faktor ketertarikan penggemar Godzilla terhadap tokoh Godzilla.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah penelitian dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

1. Faktor apa saja yang membuat tertarik anggota komunitas terhadap tokoh Godzilla ?
2. Faktor apa yang paling dominan dan ketertarikan komunitas terhadap tokoh Godzilla tersebut?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui, memaparkan dan menganalisa faktor-faktor yang menyebabkan anggota komunitas tertarik terhadap tokoh Godziila.
2. Mengetahui, memaparkan dan menganalisa faktor yang paling dominan dan ketertarikan anggota komunitas terhadap tokoh Godzilla.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis.
Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai faktor-faktor dominan yang mempengaruhi ketertarikan anggota Godzilla Freakz Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Penulis
Penelitian ini dapat member manfaat berupa menambah wawasan mengenai hal budaya pop Jepang khususnya mengenai film Godzilla.
 - b. Bagi Pembaca
Penelitian ini juga bermaksud untuk memperkenalkan budaya Jepang ke pada masyarakat umum khususnya tentang film Godzilla. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi inspirasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai Godzila.

1.8 Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini adalah metode kualitatif, menurut Moleong (2005 :6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bernaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, presepsi, motivasi, tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini penulis menggunakan motode survei melalui penyebaran kuesioner

dan pustaka. Penulis akan menyebarkan angket pada anggota Godzilla Freakz Indonesia dan hasil data tersebut akan dianalisa dan diambil kesimpulannya.

1.9 Landasan Teori

1. Budaya

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dan generasi ke generasi. Budaya terbentuk dan banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya, dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, peristiwa itu membuktikan bahwa budaya dipelajari. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual, dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat.

2. Budaya Populer

Budaya populer adalah serangkaian piranti hiburan serta merupakan produk yang diperdagangkan untuk kepentingan materi dalam tujuan mencari keuntungan, meskipun terkadang di sisi lain, budaya populer diciptakan untuk kepentingan lain, seperti halnya kepentingan dalam menciptakan tipe budaya politik. Hal ini memberikan fakta bahwa budaya populer bertautan pada banyak aspek, seperti konsumsi, fashion, politik, dan lain-lain. Menurut KBBI Budaya populer adalah budaya yang dikenal dan digemari kebanyakan masyarakat pada umumnya, relevan dengan kebutuhan masyarakat pada masa sekarang, serta mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga memunculkan perspektif budaya pop sebagai suatu budaya yang sudah berkembang kemudian menjadi kebiasaan

yang digemari oleh banyak masyarakat. Menurut Stuart Hall Budaya Populer adalah budaya sebagai suatu pertunjukkan yang menampilkan ranah sesuai dengan kesepakatan bersama dalam masyarakat, serta di dalamnya terkandung ketahanan yang mengakar kuat. Budaya pop merupakan ranah berlangsungnya penguasaan terhadap kelompok tertentu dengan kesepakatan nilai-nilai social dari paham penguasa yang mendominasi.

3. Godzilla

Godzilla adalah monster fiksi dari seri film Jepang dengan nama sama. Godzilla telah menjadi salah satu karakter film paling terkenal sepanjang masa. Ia pertama kali tampil dalam film Godzilla pada tahun 1954 yang diproduksi oleh TOHO Film Company Ltd dan telah menjadi ikon budaya populer di seluruh dunia, yang sampai sekarang telah muncul di 29 film original Jepang, 3 film Amerika, dan 3 film Anime. Godzilla digambarkan sebagai makhluk raksasa prasejarah destruktif yang terkena radiasi. Godzilla sendiri merupakan representasi dan bom nuklir, karena insiden pengeboman bom atom di Hiroshima dan Nagasaki dan Lucky Dragon 5 masih menempel di pikiran orang-orang Jepang. Godzilla telah ditampilkan dengan banyak karakter pembantu. Dia sudah melawan manusia seperti JSDF (Japan Self Defense Force) atau monster lain, termasuk King Ghidorah, Mecha Godzilla. Terkadang Godzilla teman, seperti Rodan, Mothra, dan Anguirus, anak seperti Minilla dan Godzilla Junior.

4. Ketertarikan

Ketertarikan adalah suatu motif yang menunjukkan arah perhatian dan aktivitas seseorang terhadap suatu objek karena merasa tertarik dan adanya kesadaran untuk melaksanakan suatu tindakan untuk mencapai tujuan. Minat atau ketertarikan seseorang akan muncul apabila individu tersebut mempunyai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Jika kebutuhan dasar telah terpenuhi, maka timbul rasa keinginan untuk mulai memilih jenis kebutuhan lainnya yang disesuaikan dengan minat dan selera. Menurut Slameto (2010:180) Ketertarikan atau minat adalah suatu rasa suka yang lebih dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar ketertarikannya. Sedangkan ketertarikan menurut Hurlock (2011:114)

merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang diinginkan bila seseorang bebas untuk memilih. Seseorang melihat bahwa jika yang menguntungkan maka akan merasa berminat dengan sesuatu itu yang akan mendatangkan kepuasan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ketertarikan merupakan perasaan pada seseorang yang ditandai dengan rasa senang atau tertarik pada objek tertentu disertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tertentu, sehingga mengakibatkan seseorang memiliki keinginan untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek atau aktivitas tertentu, karena dirasakan bermakna bagi dirinya dan ada harapan yang dituju.

5. Penggemar

Penggemar adalah salah satu istilah yang sering kita gunakan ketika kita sangat menyukai sesuatu dan rela menghadapi berbagai rintangan untuk mendapatkannya. Penggemar dalam Bahasa Inggris “fans” memiliki sifat fanatik, yang menurut KBBI adalah kepercayaan (keyakinan) yang sangat kuat terhadap ajaran politik, agama dan komunitas. Penggemar selalu dicirikan sebagai suatu kefanatikan yang potensial. Menurut Lewis (1992), penggemar diartikan sebagai pengikut yang antusias dalam olahraga, seni, selebritis atau suatu objek yang berfikir, berperasaan, dan bertindak laku ekstrim. Penggemar merupakan seseorang yang terobsesi dengan suatu hal yang disukainya apapun itu. Penggemar dapat diartikan sebagai orang yang berfokus pada suatu aktifitas dan mendapatkan hasil serta pengetahuan dan kegiatannya Seregina (2011). Biasanya penggemar menunjukkan rasa tertarik, perasaan dan kelekatan pada suatu objek yang disukainya. Hal tersebut membuat seseorang memiliki suatu hubungan emosional dengan minatnya masing-masing.

Sementara itu, penggemar juga dapat diartikan sebagai orang yang sangat menyukai atau menggilai sesuatu hal Gray, Sandvoss, dan Harrington dalam Lee (2012)) seseorang menunjukkan ketertarikan dan kelekatan pada figur yang didolakan Fiske dalam Lee (2012). Penggemar cenderung lebih menggunakan emosi dan pada pemikiran rasional terhadap idolanya Gray dalam Lee (2012). Hal serupa juga dinyatakan oleh Harrington dan Bielby, bahwa para penggemar memiliki hubungan emosional terhadap objek pengidolaan mereka Harrington dan Bielby dalam Lee (2012)

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggemar memiliki sifat menyukai pada objek yang berlebihan dan terlalu terobsesi dengan objek yang disukainya. Dan penjelasan tersebut penggemar merupakan individu yang menyukai atau menggemari suatu hal serta dapat memberikan informasi mengenai hal-hal yang disukai atau digemarinya tersebut.

1.10 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dan bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain: Bab I Pendahuluan, bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II, berisi Tokoh Godzilla Dan Perkembangannya, Bab III berisi tentang faktor-faktor dominan yang mempengaruhi ketertarikan anggota komunitas Godzilla Freakz Indonesia. Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang faktor yang membuat anggota komunitas Godzilla Freakz Indonesia yang penulis bagikan lewat angket.

Bab IV Simpulan, berisi kesimpulan dan saran dan seluruh penjelasan yang terdapat pada bab sebelumnya. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dan penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kefahaman dan system yang ada sebelumnya. Saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian.