

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju yang berasal dari Benua Asia. Kemajuan negara Jepang dapat dilihat dari bidang teknologinya yang selalu memiliki perkembangan. Selain dalam bidang teknologinya, Jepang juga dikenal memiliki berbagai macam budaya seperti budaya tradisional hingga budaya populer. Dengan menggunakan sumber yang dimiliki, orang Jepang sungguh-sungguh memanfaatkannya dengan baik dalam bidang teknologi maupun kebudayaannya.

Bangsa Jepang dikenal konservatif dengan selalu berusaha melindungi dan meneruskan nilai-nilai kebudayaannya sendiri. Namun, ada kecenderungan bahwa bangsa Jepang memiliki pendirian yang kuat untuk menjalani kelangsungan hidupnya. Oleh karena itu, mereka didorong untuk menerima hal-hal baru dari luar yang dirasa hal tersebut bermanfaat untuk kelangsungan hidup tanpa mengurangi nilai-nilai kebudayaannya (William G. Beasley, 2003: 25).

Menurut Koentjaraningrat (1974: 1), sebagian besar orang mengartikan konsep kebudayaan dalam arti yang terbatas, yaitu pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang memenuhi hasrat akan keindahannya. Sebaliknya, banyak orang yang terutama para ahli ilmu sosial, mengartikan konsep kebudayaan itu dalam arti yang amat luas yaitu seluruh total dari pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang tidak berakar kepada nalurinya, dan karena itu hanya bisa dicetuskan oleh manusia sesudah suatu proses belajar.

Koentjaraningrat (1974: 5) berpendapat bahwa kebudayaan itu mempunyai paling sedikit tiga wujud, yaitu:

1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya.
2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Pada abad sembilan belas, istilah “budaya populer” muncul dengan penggunaan awalnya yang merujuk kepada pendidikan dan kebudayaan dari kelas-kelas masyarakat yang lebih rendah. Menurut Dominic Strinati (1995: 1), budaya populer atau budaya massa berkembang sejak tahun 1920-an dan 1930-an yang dapat dilihat sebagai salah satu sumber sejarah dari tema-tema yang berkaitan dengan budaya populer.

Jika merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “populer” memiliki arti dikenal dan disukai banyak orang. Menurut Raymond Williams (1983), budaya populer merupakan budaya yang menyenangkan dan disukai banyak orang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan tayangan pada televisi yang selalu menayangkan hal-hal yang disukai banyak orang seperti film atau drama, kartun, bahkan acara yang berkaitan dengan musik.

Budaya populer Jepang merupakan sebuah budaya yang berasal dari Jepang yang diakui, dinikmati, disebarluaskan dan merupakan jalan hidup mayoritas masyarakat secara umum. Beberapa contoh budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, *cosplay*, *video game*, dan *idol* merupakan budaya populer Jepang yang cukup dikenal dan diterima dengan baik di Asia Timur dan Asia Tenggara, salah satunya adalah Indonesia (Iwabuchi, 2002: 1). Hal tersebut dikarenakan orang Jepang menuangkan kreativitasnya yang tinggi dan ditunjang dengan kualitas pekerjaan yang baik (Craig, 2000: 6).

*Anime* menjadi salah satu budaya populer Jepang yang sangat disukai oleh penggemar budaya pop Jepang. Istilah *anime* merupakan bahasa serapan dari Bahasa Inggris “*animation*” yang diartikan dalam Bahasa Indonesia, yaitu “animasi”. Bila diartikan, *anime* merupakan

animasi yang dibuat di Jepang dengan menggunakan gaya penggambaran *manga* yang dibuat dari hasil gambar tangan atau dengan teknologi komputer. *Manga* merupakan suatu media yang isinya terdapat sekumpulan gambar yang memiliki bermacam-macam jenis alur cerita. Di Indonesia, *manga* lebih dikenal dengan sebutan komik yang berasal dari Bahasa Inggris yaitu *comic*.

*Anime* pertama kali dibuat sejak tahun 1917 yang disiarkan secara teatrikal yang kemudian memiliki karakteristik yang berbeda-beda seiring perkembangan zaman. Perkembangan karakteristik *anime* dimulai sejak tahun 1960-an yang ditandai dengan karya dari seorang *mangaka* dan *animator* yang dijuluki “*God of Manga*” yaitu Osamu Tezuka dengan karya berjudul *Tetsuwan Atom* yang pada akhirnya dikenal hingga di luar Jepang dengan judul *Astro Boy* dan menjadi awal kepopuleran *anime* di luar Jepang hingga saat ini (Budianto, 2015: 181-182).

Menurut Timothy J. Craig (2000: 4) generasi muda di Amerika, Eropa, dan Asia menjalani masa kecilnya dengan tidak menonton *Mickey Mouse* dan *Bugs Bunny*, tapi dengan menonton animasi Jepang seperti *Astro Boy*, *Doraemon*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, dan *Crayon Shin-chan*.

Selain *anime*, ada juga *manga* yang cukup populer hingga di luar Jepang. Misalnya di Indonesia di mana ada banyak *manga* yang sudah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia dan dipasarkan di setiap tempat penjualan buku seperti Gramedia, dan Kinokuya. Pada umumnya *manga* dicetak berwarna hitam-putih dan ada beberapa bagian yang dicetak berwarna (Shiraishi dalam Katzenstein, 1997). Hampir setiap *manga* yang laris penjualannya mendapatkan adaptasi *anime*. Cerita pada *anime* juga banyak yang diadaptasi dari *manga* dan ada juga yang diadaptasi dari *light novel*. *Light novel* bila diartikan ke dalam Bahasa Indonesia adalah novel ringan. *Light novel* merupakan jenis novel yang disertai dengan ilustrasi *anime* atau *manga*, dan sebagian besar jumlah halaman *light novel* tidak lebih dari 300 halaman.

Selain *anime* dan *manga*, *video game* juga menjadi salah satu hal yang termasuk dalam budaya populer Jepang. *Video game* adalah permainan elektronik berupa teks maupun gambar yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijumpai oleh perangkat keras yang mengolah permainan tersebut.

Budaya populer Jepang yang selanjutnya adalah *idol*. *Idol* dalam Bahasa Jepang disebut *aidoru* (アイドル) adalah artis terkenal yang dapat berkarir dalam beberapa bidang pekerjaan seperti penyanyi, pemeran, dan pengisi suara yang dalam Bahasa Jepang adalah *seiyuu*. Grup *idol* juga menjadi wadah bagi para gadis yang ingin menjadi *idol* dengan melatih kemampuan mereka dalam menyanyi, menari, akting, dan lain-lain. Kemampuan tersebut diasah serta dikembangkan sedemikian rupa oleh agensi yang merupakan pengatur perkembangan serta pemasaran *idol* agar dapat lebih percaya diri dalam berkarir di dalam dunia hiburan. Selain itu, mereka juga akan dipromosikan oleh pihak manajemen agar kelak para gadis yang menjadi *idol* tersebut dapat berdiri sendiri dengan berkarir sebagai penyanyi solo, aktor drama, dan sebagainya.

Dengan kepopuleran *anime*, *video game*, dan *grup idol*, pada 26 Juli 2005 salah satu perusahaan pengembang dan penerbit *video game* di Jepang, yaitu *Bandai Namco Entertainment* resmi merilis sebuah *video game* berjudul *The Idolmaster* sekaligus menjadi *game* pertama dari seri *The Idolmaster*. *Game The Idolmaster* yang pertama kali dirilis merupakan permainan arkade yang menggunakan sistem papan arkade *Namco System 246* sebelum 25 Januari 2007 *game* tersebut dirilis kembali dalam *platform Xbox 360*. Permainan arkade merupakan sebuah mesin permainan yang dioperasikan dengan koin yang biasanya dipasang di tempat-tempat umum seperti tempat pusat permainan atau *game center*. *Game* yang dikembangkan oleh perusahaan pengembang *video game* bernama *Namco* tersebut memperkenalkan banyak *gameplay* dan plot tema untuk seri *The Idolmaster*. Dalam *game* yang berjenis simulasi tersebut, pemain memiliki peran sebagai seorang produser yang membimbing karir *idol* melalui

latihan, audisi, dan *perform* dari *idol* tersebut. Selain memproduksi *video game*, Bandai Namco Entertainment juga turut andil dalam memproduksi *anime The Idolmaster*.

Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, *video game The Idolmaster* tidak hanya diproduksi dalam bentuk mesin *arcade*, tetapi semakin berkembang hingga dalam beberapa *platform* seperti Xbox360, Nintendo DS, PlayStation 3, PlayStation4, PlayStation Portable, PlayStation Vita iOS, hingga Android. Mengikuti perkembangan tersebut, seri *The Idolmaster* juga merilis seri lainnya seperti *The Idolmaster Dearly Stars*, *The Idolmaster Cinderella Girls*, *The Idolmaster Million Live*, *The Idolmaster SideM*, dan yang paling terbaru adalah *The Idolmaster Shiny Colors*.

Oleh karena itu, berdasarkan perkembangan produk dari seri *The Idolmaster*, penulis yang telah mengikuti perkembangan *The Idolmaster* selama 2 tahun tertarik untuk membuat penelitian mengenai produk *The Idolmaster*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini yaitu:

1. Seiring dengan perkembangan budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, *video game*, dan *idol*, produk *The Idolmaster* dibuat dan terus berkembang hingga saat ini.
2. Dengan mengikuti perkembangan seperti perilisian *game* dalam *platform* terbaru membuat *The Idolmaster* memiliki beberapa seri lainnya.
3. Produk *game The Idolmaster* merupakan *game* berjenis simulasi yang membuat para pemain dapat mengetahui lebih dalam mengenai pekerjaan dari *idol*.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis membatasi masalah penelitian ini pada perkembangan produk *The Idolmaster* dalam budaya populer di Jepang.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah yang dimaksud dengan produk *The Idolmaster* sebagai budaya populer di Jepang?
2. Bagaimanakah perkembangan produk *The Idolmaster* sebagai budaya populer Jepang hingga saat ini?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Produk *The Idolmaster* sebagai budaya populer di Jepang.
2. Perkembangan produk *The Idolmaster* sebagai budaya populer Jepang hingga saat ini.

### 1.6 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan untuk melancarkan proses penelitian antara lain:

1. Budaya Populer

Menurut Raymond Williams (1983: 90), budaya memiliki 3 definisi, yaitu:

- 1) Budaya merupakan suatu proses perkembangan intelektual, spiritual, dan estetika.

- 2) Budaya merupakan pandangan hidup tertentu dari individu, periode, suatu kelompok atau kemanusiaan pada umumnya.
- 3) Budaya merujuk kepada karya praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik seperti lagu, puisi, lukisan, novel, film dan lain sebagainya.

Menurut Williams (1983: 237), kata populer memiliki beberapa istilah, yaitu banyak disukai orang, jenis karya yang berkualitas rendah, karya yang sengaja dibuat untuk menyenangkan orang, dan karya yang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri, sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, populer adalah dikenal dan disukai banyak orang, sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya, dan dikagumi orang banyak.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai budaya populer di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa budaya populer adalah sebuah jenis budaya yang dibuat oleh para individu untuk menyenangkan dirinya sendiri dan orang lain menurut pandangan hidup dari masyarakat dalam periode tertentu. Contohnya adalah budaya yang populer di Jepang, yaitu *anime*, *manga*, *video game*, *grup idol*, dan *cosplay* merupakan hal yang disukai dan diciptakan untuk menyenangkan orang lain.

## 2. *Idol*

Dalam Bahasa Indonesia, *idol* diartikan sebagai Idola. Bila merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Idola merupakan orang, gambar, patung dan sebagainya yang menjadi pujaan, sedangkan pengertian *idol* (アイドル) di Jepang adalah seorang bintang muda yang memasarkan *image*, daya tarik, dan *personality* pada budaya populer Jepang (Galbraith, 2012: 2).

アイドルは、一般的には、人々の憧れの対象となっている人物のことである。あるいは、「歌って踊る女の子グループ」という、一種の芸能ジャンルである。  
(<https://www.weblio.jp/content/アイドル>)

Terjemahan:

*Idol* sejatinya merupakan seseorang yang dikagumi oleh orang-orang, atau salah satu *genre* hiburan yang disebut “Sekelompok wanita yang menyanyi dan menari.”

*Idol* di Jepang sejatinya adalah seorang penyanyi, namun selain itu mereka juga menggeluti beberapa bidang lainnya seperti akting, modeling, hingga tampil sebagai bintang tamu atau pembawa acara dalam sebuah acara televisi (Galbraith, 2012: 2).

Menurut Galbraith (2012: 2), *Idol* di Jepang dapat seorang laki-laki atau perempuan yang cenderung masih muda. *Idol* juga menampilkan dirinya di seluruh *genre* dan *platform* media yang saling berhubungan pada waktu yang sama. Oleh karena itu, mereka tidak diharapkan untuk hanya berbakat dalam satu hal saja, misalnya menyanyi, menari, atau akting. *Idol* adalah produk yang dapat tergantikan dengan cepat dan merupakan salah satu tanda dari konsumerisme kapitalis di Jepang. Mulai dari musik dan album foto hingga *fashion* dan aksesoris, *idol* diproduksi dalam jumlah besar. Dalam sistem media hiburan di Jepang, yang menjadi konsumen dalam dunia *idol* adalah penggemar. Bagi penggemar, *idol* adalah objek dari fantasi atau sosok ideal yang mereka idamkan.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa *idol* di Jepang merupakan seorang laki-laki atau perempuan muda yang menjadi bintang dalam dunia hiburan di Jepang serta merupakan sosok ideal yang diidamkan penggemarnya.



### 3. *Anime*

*Anime* adalah animasi khas Jepang yang memiliki ciri-ciri gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dan memiliki alur cerita yang ditujukan kepada beragam penonton.

アニメとは、アニメーションの略で、動作や形が少しずつ異なる絵を一コマずつ撮影し、連続して動いて見えるように作られたもののこと。(https://chigai-allguide.com/漫画とアニメとアニメーション/)

Terjemahan:

*Anime* adalah singkatan dari *animation*, yaitu pengambilan gerakan dan bentuk gambar dengan per kerangka yang berbeda sedikit demi sedikit, dan dibuat agar terlihat bergerak terus menerus.

*Anime* diproduksi dengan cara digambar menggunakan tangan atau komputer dan gaya penggambarannya dipengaruhi gaya gambar *manga*. Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan tiga karakter huruf katakana *a, ni, me* (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari Bahasa Inggris *animation* dan diucapkan dalam Bahasa Jepang sebagai *animeeshon* (アニメーション).

Menurut Fernandez (2002), animasi adalah sebuah proses dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan, sedangkan menurut Agus Suheri (2006: 2), animasi adalah sekumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *anime* merupakan animasi yang berasal dan dibuat di Jepang dengan menggunakan penggambaran khas Jepang, yaitu gaya penggambaran *manga* yang berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh, lokasi, serta alur cerita yang ditujukan untuk berbagai penonton.

#### 4. Video Game

Menurut Beck (2007), *game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Definisi dari *video game* adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks atau gambar yang dikendalikan oleh pemain dengan menggunakan perangkat.

(<http://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>).

### 1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis dengan studi kepustakaan. Metode studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data yang berkaitan dengan topik permasalahan yang akan diteliti dengan membandingkan antara referensi dari sumber yang satu dengan sumber yang lainnya untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari buku *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Populer Culture* (2000) karya Timothy J. Craig dan *Media Convergence in Japan* (2016) karya Patrick W. Galbraith dan Jason G. Karlin sebagai referensi utama, serta catatan-catatan, dan artikel di situs resmi *The Idolmaster* dan *Bandai Namco Entertainment* yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### 1.8 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bagi penulis adalah supaya dapat memperluas wawasan penulis tentang produk *The Idolmaster* yang populer di Jepang serta mengetahui lebih dalam tentang budaya populer di Jepang. Penulis berharap penelitian ini juga dapat memberi manfaat kepada pembaca yang ingin mengetahui lebih dalam tentang penelitian ini dan juga dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

## 1.9 Sistematika Penulisan Skripsi

Berdasarkan penulisan pada penelitian di atas, sistematika penelitian ini disusun sebagai berikut:

- Bab I: Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.
- Bab II: Berisi hal-hal mengenai gambaran umum dari budaya populer Jepang dan macam-macam budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, *idol*, *video game*, dan *cosplay*.
- Bab III: Berisi hasil penelitian yang akan diteliti, yaitu mengenai perkembangan produk *The Idolmaster* sebagai budaya populer di Jepang. Produk yang akan diteliti pada penelitian adalah *anime*, dan *video game* dari *The Idolmaster*.
- Bab IV: Berisi kesimpulan yang telah diambil oleh peneliti berdasarkan dari hasil penelitian.