

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Negara Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki beragam kebudayaan, mulai dari budaya tradisional hingga budaya modern. Perayaan festival, upacara minum teh, hingga berbagai pertunjukan tradisional merupakan contoh dari kebudayaan tradisional Jepang yang masih diterapkan hingga saat ini, sedangkan contoh dari kebudayaan modern adalah *Anime*, *Cosplay* dan lain – lain.

Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan modern ini mulai terkenal sebagai budaya populer atau yang sering disebut sebagai *Japanese popular culture* atau disebut juga *pop culture*. Budaya populer / *pop culture* merupakan sebuah budaya yang diakui, disebarluaskan dan dinikmati oleh mayoritas masyarakat Jepang. Dalam beberapa tahun terakhir, minat akan *pop culture*. Ini sudah semakin banyak baik di Jepang maupun di luar Jepang.

Keselarasan antara kebudayaan modern dan tradisional ini kemudian melahirkan budaya baru yang muncul dari kalangan muda Jepang. Budaya ini berawal dari masuknya budaya pop yang berasal dari negara – negara Eropa dan Amerika. Budaya populer ini berkembang dengan seiring berjalannya waktu sehingga Jepang memiliki identitas budaya populer sendiri yakni yang dikenal dengan *Japanese Popular culture*.

*Japanese Popular Culture* telah menjadi identitas tersendiri bagi budaya modern Jepang. Dua dekade terakhir budaya populer Jepang ini melahirkan fenomena *kawaii* di Jepang. Budaya *kawaii* banyak merambah keberbagai bidang, mulai dari transportasi, maskot hingga *anime* sebagai salah satu daya tarik dari Jepang bagi wisatawan asing yang ingin berkunjung ke Jepang.

*Kawaii bunka* dalam bidang transportasinya dapat dilihat banyak kendaraan – kendaraan umum yang dimodifikasi oleh perusahaan, dari mulai bus umum, bus sekolah, kereta listrik untuk terlihat *kawaii*. Kendaraan yang terlihat *kawaii* tidak

hanya dari bagian luarnya, tapi bagian dalamnya juga dimodifikasi senada dengan bagian luarnya, tujuannya agar masyarakat Jepang pada khususnya lebih antusias lagi ingin menaiki kendaraan tersebut.

*Kawaii bunka* tidak hanya merambah kebidang transportasi, tetapi juga merambah ke bidang maskot. Maskot memiliki banyak fungsi, mulai dari memperkenalkan suatu daerah, bisa digunakan untuk mempromosikan berbagai macam hal, mulai dari mempromosikan perusahaan dan juga bisa digunakan untuk mempromosikan pariwisata yang ada di suatu daerah.

Biasanya maskot hanya berbentuk hewan atau benda yang *iconic* dari suatu daerah yang dimodifikasi sedemikian rupa agar bisa menjadi seukuran manusia dewasa, tetapi berbeda dengan maskot yang ada di Jepang ada keunikan tersendiri ketika maskot dan *kawaii bunka* bersatu adalah bentuknya yang terlihat *kawaii*, maskot yang ada di Jepang menggabungkan antara hewan dan benda – benda yang menjadi *iconic* di suatu daerah di Jepang lalu dimodifikasi atau digabungkan dengan *kawaii bunka* sehingga terlihat lebih menarik dari maskot pada umumnya.

Tidak hanya itu, *kawaii bunka* juga merambah kebidang industri hiburan salah satunya *anime*. *Anime* adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. *Anime* pertama yang mencapai kepopuleran yang luas *Astro Boy* karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Sekarang *anime* sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan *anime* zaman dulu.

Selain *anime*, negara Jepang juga mempunyai daya tarik dalam bidang wisata. Mulai dari wisata alam, wisata religi maupun wisata budaya. Salah satu yang menarik wisatawan asing untuk datang ke Jepang karena Jepang dikenal sebagai negara yang sangat menjaga kebersihan, mulai dari jalan – jalan umum, tempat – tempat umum seperti tempat pemberhentian bus, maupun toilet umum. Selain itu, negara Jepang

juga sangat menjaga kebersihan alam, mulai dari sungai, gunung, hutan, maupun tempat lainnya.

Wisatawan asing yang datang ke Jepang biasanya tertarik karena kebersihan dan keindahan alam yang sangat terjaga disana, tempat wisata, makanan khas Jepang, souvenir yang menjadi ciri khas Jepang. Selain itu akulturasi budayanya sangat baik, meskipun masif kebudayaan barat datang ke Jepang, masyarakat Jepang mampu tetap menjaga budaya aslinya, ini dapat dilihat dengan masih terjaganya festival – festival atau “*matsuri*” sampai sekarang.

Daya tarik *anime* tidak hanya sebatas pada video saja, tetapi juga pada bidang yang lain, tak terkecuali dalam bidang pariwisata. Seiring perkembangannya, *anime* juga ada didalam dunia nyata, mulai dari latar yang diambil dari dunia nyata sampai lokasi sekitar yang latar tempatnya terdapat dalam *anime* dibuat khusus didedikasikan untuk para otaku atau para penggemar *anime*.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Bedasarkan uraian yang sudah dijelaskan pada latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan *Japanese Pop Culture*
2. Jepang adalah salah satu negara tujuan wisata
3. *Anime* sebagai salah satu daya tarik bagi wisatawan
4. *Kawai bunka* sebagai budaya populer di Jepang

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam maka memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh karena itu, penulis hanya akan membahas yang berkaitan dengan destinasi wisata di Jepang dengan menggunakan *anime* sebagai salah satu daya tarik pariwisatanya.

#### 1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah penulis pilih maka dapat dirumuskan permasalahan ini sebagai berikut :

1. Dimana saja latar tempat dalam *anime* yang ada dalam kehidupan nyata di daerah Jepang yang terkait dengan tempat wisata di Jepang?
2. Mengapa latar tempat dalam *anime* bisa menjadi salah satu promosi tempat wisata di Jepang?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui dimana saja latar tempat dalam *anime* di Jepang terkait dengan tempat wisata di Jepang
2. Mengetahui alasan latar tempat dalam *anime* bisa menjadi salah satu promosi tempat wisata di Jepang

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan juga pembaca untuk mengetahui sejarah dan perkembangan *anime* di Jepang.
2. Bagi pembaca, penelitian ini agar dapat dijadikan sumber dan tambahan informasi serta dapat dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai *anime*
3. Bagi para pembaca yang merupakan bukan salah satu mahasiswa sastra Jepang, diharapkan dapat menambah informasi mengenai latar tempat dan wisata *anime* di Jepang.

## 1.7. Landasan Teori

Agar arah penulis ini menjadi jelas, maka memerlukan landasan teori tentang variable penelitian, yaitu sebagai berikut :

### 1.7.1. *Anime*

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) *anime* adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak (<https://kbbi.web.id/animasi>).

*Anime* adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar – gambar berwarna – warni yang menampilkan tokoh – tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita, yang ditunjukkan pada berbagai jenis penonton (Aghnia, 2012).

(<http://scholar.unand.ac.id/13405/2/BAB%20I.pdf>)

Jadi kesimpulannya adalah *anime* merupakan animasi yang berasal dari Jepang yang menampilkan tokoh – tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditunjukkan pada berbagai jenis penonton.

### 1.7.2. *Pop Culture*

Mowen dan Minor (1998) mengartikan budaya populer sebagai budaya masyarakat banyak, mudah dipahami, tidak memerlukan pengetahuan yang khusus untuk memahaminya, dapat dibeli dan diperoleh dengan mudah sehingga dapat dinikmati oleh sebagian besar masyarakat. Sedangkan Chris Barker (2005) mengatakan budaya populer lahir dari adanya perdebatan atas batas – batas budaya tinggi – rendah, yang meremehkan budaya – budaya berbasis komoditas yang dianggap tidak otentik, manipulatif dan tidak memuaskan.

Jadi kesimpulannya adalah *pop culture* merupakan budaya yang lahir dari dari masyarakat perdebatan masyarakat yang dianggap tidak

otentik, manipulatif dan tidak memuaskan serta mudah dipahami masyarakat banyak.

### **1.7.3. Pariwisata**

Ilmu pariwisata adalah ilmu yang mempelajari bagaimana suatu negara baik pemerintahannya sebagai penguasa maupun masyarakatnya sebagai yang diperintah, menyuguhkan kepada tamu – tamu mereka yang akan datang berkunjung melihat keindahan pemandangan, sejarah bangsa tersebut dan menikmati seni budaya negeri tersebut secara bertata karma dan halus berbudi dalam arti agamis (Syafiie, 2009 : 15).

Menurut Yoeti, mengutip pengertian pariwisata dari beberapa ahli seperti Kurt Morgenroth yang mendefinisikan pariwisata dalam arti sempit sebagai lalu lintas orang – orang yang meninggalkan tempat kediamannya untuk sementara waktu untuk berpesiar ditempat lain (Yoeti dalam Asri Ariati, 2012).

Jadi kesimpulannya adalah pariwisata merupakan ilmu yang mempelajari tentang menyambut atau menyuguhkan tamu – tamu yang datang ketempat kediamannya untuk sementara waktu guna berpesiar di tempat lain.

### **1.8. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penulis mengumpulkan data dengan menggunakan metode pustaka dari buku, jurnal dan sumber internet. Untuk memenuhi data – data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini penulis melakukan pengumpulan data melalui studi kepustakaan, yaitu dengan mengumpulkan sumber – sumber dari berbagai buku dan referensi terkait dan berhubungan langsung dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

### 1.9. Sistematika Penulisan

Hasil penulisan penelitian ini akan disajikan dalam empat bab dengan beberapa sub bab, yaitu :

**Bab I** Berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang penulisan tugas akhir serta menggambarkan alasan pemilihan topik penelitian. Selain itu, juga berisi tentang rumusan masalah, tujuan penulisan, pembatasan masalah, landasan teori, metode penulisan, dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

**Bab II** Berisi tentang Daerah Wisata yang Umum di Jepang

**Bab III** Berisi tentang analisis Latar Tempat dalam *Anime* Sebagai Salah Satu Promosi Tempat Wisata di Jepang

**Bab IV** Berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya.

