

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang. Negara dengan keunikan dan sejarah yang panjang membuat kita tak perlu meragukan negara maju yang satu ini. negara dengan empat musim ini pun sukses membuat banyak orang menyukai budayanya, bahkan dari luar negeri mengakui hal tersebut. hal tersebut tak mudah didapat karena ada banyak usaha dan keringat dibalik hal tersebut. salah satu budaya yang sangat populer ialah Anime.

Anime berasal dari Bahasa Inggris "Animation" yang merujuk pada semua bentuk animasi yang tergambar secara digital. dan istilah Anime digunakan untuk segala produksi animasi digital yang dibuat di Jepang, meskipun tak menutup kemungkinan anime dibuat diluar Jepang.

Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah Astro Boy karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Kepopuleran ini dikarenakan karya yang pertama kali menyebar dan meluas tak hanya di Jepang.

Masyarakat Jepang juga nampak antusias menonton anime dan membaca manga. Dari anak-anak sampai orang dewasa. Mayoritas menganggap anime itu bagian dari kehidupan mereka. bahkan, seringkali anime muncul di televisi maupun Internet sebagai bukti keberhasilan Jepang mampu menguasai teknologi. bahkan bisa disebut era sekarang anime lebih mendapat tingkat apresiasi yang tinggi berkat Internet yang mampu menyebarluaskan informasi kemanapun dan kapanpun.

Mungkin tak bisa dipungkiri bila Jepang bisa disebut sebagai salah satu negara maju dengan teknologi dan budaya nya yang saling bergandengan dan beriringan satu

sama lain. selain itu memiliki tingkat kedisiplinan yang serta merta menjadikan negara ini sangat dihormati negara-negara maju lainnya.

Hal ini tak terlepas dari sejarah, saat Jepang ikut serta dan mengalami kekalahan di Perang Dunia II yang seharusnya membuat negara tersebut terpuruk, hebatnya mereka bisa bangkit dan memperbaiki diri demi rakyatnya.

Hal ini terbawa hingga zaman berganti, dimana teknologi menjadi kekuatan tersendiri dan budaya telah berubah seiring waktu. hingga terciptanya internet.

Internet yang memiliki kepanjangan dari interconnection-networking, yang berarti jaringan komunikasi global yang menghubungkan milyaran jaringan komputer di seluruh penjuru dunia menggunakan media komunikasi seperti satelit dan telepon. yang pada awalnya hanya diciptakan untuk kepentingan militer saja. karena internet pada saat itu menghubungkan perangkat lunak(Software) yang ada di pusat ke perangkat keras(Hardware) yang dipegang oleh divisi masing-masing. kemudian, para pengembangnya mulai berinovasi agar internet bisa membantu umat manusia dalam hal komunikasi jarak jauh. hal ini pun diiringi dengan terciptanya telepon genggam yang kita semua miliki saat ini.

Seiring dengan pesatnya perkembangan internet orang-orang menjadi cepat dan mudah dalam mendapatkan sesuatu informasi. dan di zaman yang serba canggih ini hadir internet yang makin memudahkan hal tersebut kepada masyarakat. yang pada awal terciptanya internet ini hanya sebagai alat militer di sebuah negara, dan kini memiliki peran yang tak tergantikan dalam kehidupan manusia.

Anime di zaman sekarang cukup berbeda karena banyaknya teknik untuk membuatnya. Salah satu nya adalah 3D CGI. Computer Generated Imagery atau biasa yang disebut CGI adalah suatu teknik yang menggunakan komputer dan kamera untuk

menciptakan citra 3D(3 Dimensi). teknik ini cukup memakan banyak biaya karena peralatannya yang tidak sedikit namun cukup cepat dalam prosesnya. contoh anime yang menggunakan teknik CGI adalah Houseki no Kuni dan Shingeki no Kyoujin.

Ada juga teknik yang biasa kita tahu yakni, 2D Animasi. teknik ini simpelnya animator perlu menggunakan pensil dan kertas lalu menggambar karakternya secara manual. teknik ini sangat melelahkan karena memerlukan kesabaran dan banyaknya kertas yang digunakan. Anime yang diproduksi dengan teknik 2D animasi adalah Doraemon dan Dragon Ball.

Anime juga tak lepas dari kehidupan sehari-hari salah satunya adalah Edukasi. demi meningkatkan minat belajar siswa, animasi sering digunakan untuk menambah daya tarik dalam belajar salah satunya presentasi dan yang lain-lain.

Selain edukasi, animasi juga sering dilibatkan dalam media promosi. kita sudah cukup sering disugahi iklan di televisi yang rekaman dan terlihat biasa saja. Animasi mengubah persepsi ini dan hadir dengan hal baru dan segar demi penonton. tak hanya muncul di televisi, iklan animasi juga sering muncul di internet. contoh iklan yang menggunakan animasi adalah Pocari Sweat, Oreo, bahkan Go-jek.

Ada juga penggunaan animasi demi mencari penghasilan. hal ini juga disebabkan karena meluasnya internet di sosial media semacam instagram, facebook, whatsapp, dan lain-lain. hal ini tentu memancing konten kreator demi mendapatkan pundi pundi uang dengan cara membuat video promosi atau membuat video konten di media sosial.

Anime juga terkenal dengan genre nya yang universal. dari School, Drama, Fighting, Slice of Life, dan masih banyak lagi. Anime juga identik dengan pola wajah bermata besar dengan warna rambut tak biasa serta hidung dan

mulut yang kecil. semua hal tersebut memang tak biasa, malah sebaliknya penggemar anime berlomba-lomba menjadi karakter favoritnya.

Penggemar. hal tersebutlah yang menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan anime di Jepang. karena dengan besarnya sebuah komunitas anime di masyarakat tentunya akan meningkatkan penjualan dan popularitas produk anime itu sendiri. tentu dengan dukungan dari internet dan media sosial penyebaran informasi pasti jauh lebih cepat dibanding masa-masa dulu.

Belum lagi jumlah penggemar anime di Indonesia semakin tak terhitung jumlahnya. hal ini tentu membuat produsen anime di Jepang tak segan menampilkan tayangan anime di bioskop seperti CGV dan XXI.

Kesuksesan anime pun tak berhenti disini saja. sukses meledaknya anime di Indonesia dua dekade terakhir mampu menciptakan lingkungannya sendiri. apalagi anime dizaman sekarang pun juga mempengaruhi kepribadian manusia yang minat kepadanya. seperti cosplayer, dan otaku.

Cosplayer biasa dijumpai di acara acara bertema kejepangan. karena cosplayer adalah singkatan dari costume dan player. maka tak perlu kaget bila mereka memakai aksesoris dan pakaian dari karakter yang mereka kagumi. kekaguman itulah yang merasuki mereka hingga membawa pengaruh ke kepribadiannya sampai niat mencari atau membuat pakaian karakter favoritnya.

Otaku pun juga mengalami hal yang sama. pengaruh karakter di anime membawa kepribadian mereka menjadi pribadi seseorang yang berbeda.

Namun sayang sekali, kesenangan akan anime ini terkadang tidak diiringi hal yang baik. karena anime pada awalnya bertujuan untuk menghibur penontonnya malah

berakhir sebaliknya atau lebih buruk. yakni menciptakan gangguan mental kepada penontonnya, bila dibiarkan dalam jangka panjang akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. seperti membajak/merekam film anime. hal tersebut tentu merugikan bagi penggemar lain.

Contoh lainnya adalah gangguan mental yang mengakibatkan korbannya mengalami kelainan jiwa yang parahnya bisa menghilangkan nyawa orang lain. gangguan jiwa ini pernah muncul di halaman utama berita dan sempat menjadi perbincangan.

Hal ini lah yang membuat penulis berusaha untuk membahas serta menguraikan pandangan mahasiswa terhadap pengaruh anime ke kepribadian mereka serta dampak kedepannya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana pandangan mahasiswa bahasa jepang akan tayangan anime?
2. Apakah tayangan anime tersebut berpengaruh terhadap sikap dan kepribadiannya?

1.3 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi penelitian dalam hal berikut :

1. Mahasiswa bahasa jepang yang tertarik dengan tayangan anime.
2. Perubahan sikap dan tindakan setelah menonton tayangan anime.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam perumusan masalah penulis mengajukan beberapa pertanyaan :

1. Apakah anime memberikan dampak pada perubahan kepribadian mahasiswa dalam bermasyarakat?
2. Perubahan sikap seperti apa yang mahasiswa rasakan setelah menonton tayangan anime?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui genre anime apa yang biasa mahasiswa tonton?
2. Dampak apa yang diberikan dari genre anime kepada mahasiswa sehingga terjadi perubahan sikap setelah menonton anime tersebut?

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian,penulis berharap :

1.6.1.Teoritis.

1. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang anime dan cara pandang mahasiswa terhadap hal tersebut.

1.6.2 Praktis.

1. Memenuhi persyaratan kelulusan dari program D3 Bahasa Jepang Universitas Dharma Persada.
2. Sebagai referensi bagi pembaca junior mengenai pengaruh anime terhadap mahasiswa D3 Bahasa Jepang.

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan data yang tertera dapat dijabarkan, yaitu :

1. Gaya Hidup

Gaya Hidup adalah pola yang terbentuk dimasyarakat karena kebutuhan dan keinginan manusia yang selalu berubah-ubah. Hal ini pun juga akan terus menempel dalam jati diri manusia demi bukti atas jati dirinya di kehidupan bermasyarakat.

Tentunya anime yang masuk ke Indonesia dalam kurun 2 dekade terakhir memunculkan gaya hidup baru yang muncul ditengah-tengah masyarakat. Dalam hal ini mahasiswa yang dikenal sebagai insan penerus dan cikal bakal pemimpin di masa depan tentunya memiliki pengetahuan yang luas dan awam akan hal tersebut.

2. Budaya

Budaya muncul ditengah masyarakat disebabkan karena terus berevolusi nya pola pikir manusia dari masa ke masa, hal ini mengindikasikan manusia untuk terus melakukan perubahan. Ditambah salah satu faktor yakni bahasa, menjadikan manusia untuk terus berkreasi dan kreatif dalam berkomunikasi dengan sesama manusia dan tentunya diperlukan adaptasi secara terus menerus.

3. Anime

Tentunya sebagai budaya jepang yang sangat dan mungkin paling menonjol. Anime sukses berbaur tapi tidak mengintervensi budaya lokal secara langsung. wajar saja anime tidak hanya menyebar di Benua Asia, namun di seluruh penjuru dunia.

4. Mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang

Mahasiswa disini berperan besar karena digunakan sebagai bahan penelitian. Dan juga mahasiswa perlu memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani dalam kehidupan serta mengembangkan bakatnya dalam berbahasa jepang secara optimal dengan bantuan anime.

1.8 Metode Penelitian

Di Dikarenakan penelitian ini berbasis masyarakat, maka digunakan metode penelitian metode kualitatif. Yakni meyebar kuesioner kepada para mahasiswa D3 Bahasa Jepang melalui perantara google form.

Dengan menggunakan kuesioner ini, penulis akan meneliti bagaimana pandangan mahasiswa D3 Bahasa Jepang tentang anime yang ditontonnya serta pengaruhnya terhadap perubahan sikap atau perilaku selepas menonton tayangan anime. Lalu selepas meyebar kuesioner penulis akan mengolah data tersebut kembali dan dijabarkan jelas.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan Masalah

Di bab I ini penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan masalah, manfaat, landasan teori, metode hingga sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori

Dibab II ini, penulis menguraikan tentang konsep dan pemahaman dalam penelitian masalah yang menurut penulis sangat menarik untuk diteliti lebih dalam tentang efek anime terhadap sikap mahasiswa.

BAB III Analisis Masalah

Dibab III ini, penulis menguraikan tentang metode penelitian tentang pandangan mahasiswa terhadap anime.

BAB IV Kesimpulan

Dibab IV ini, penulis akan memberikan kesimpulan atau inti dan saran tentang pandangan mahasiswa terhadap anime.

