

**PERANAN SEIYUU DALAM KESUKSESAN SEBUAH
INDUSTRI ANIMASI**

SKRIPSI

**Sebagai Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Linguistik pada Prodi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang**



Nurul Ade Fatimah

2017110062

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

Peranan *Seiyuu* dalam Kesuksesan Sebuah Industri Animasi

Telah diuji dan diterima baik pada: 5 Agustus 2021

Di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Sastra

Program Studi Sastra Jepang

Pembimbing I



(Dr. Hermansyah Djaya, M.A.)

Pembimbing II



(Dr. Robihim, M.M.)

Ketua Sidang



(Metty Suwandany, M.Pd.)

Dekan

Fakultas Bahasa dan Budaya



(Dr. Eko Cahyono, M. Eng.)

Ketua Program Studi

Bahasa dan Kebudayaan Jepang



(Ari Artadi, Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

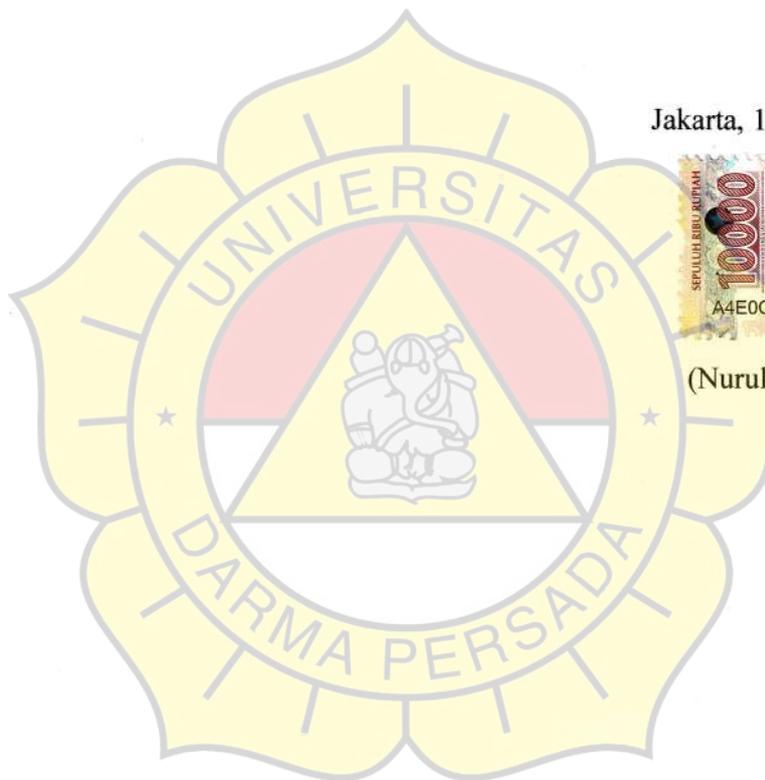
Peranan *Seiyuu* dalam Kesuksesan Sebuah Industri Animasi

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Bapak Dr. Hermansyah Djaya, M.A. selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Robihim selaku Pembimbing II, tidak merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Jakarta, 1 Agustus 2021



(Nurul Ade Fatimah)

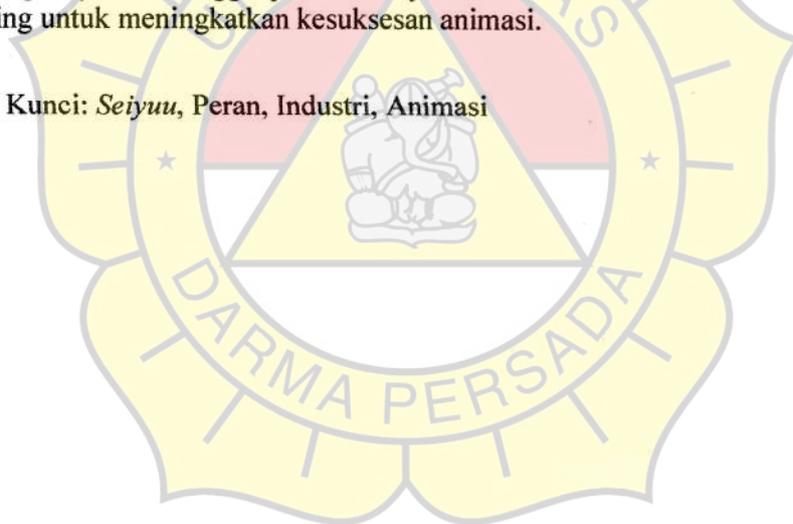


ABSTRAK

Nama : Nurul Ade Fatimah
Jurusan : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Peranan *Seiyuu* dalam Kesuksesan Sebuah Industri Animasi
Nim : 2017110062

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui jenjang karir seorang *seiyuu* dan peranan *seiyuu* terhadap meningkatnya kesuksesan sebuah animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif untuk mengungkapkan masalah yang diteliti seperti sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis. Cara pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan mengambil data dari jurnal dan sumber internet kemudian data yang sudah di kumpul setelah itu dipilah sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk menjadi seorang *seiyuu* mereka harus memiliki pendidikan dan jenjang karir yang professional, Akademik sekolah *seiyuu* itu terhubung dengan rumah-rumah produksi animasi, sehingga lulusan dari akademi *seiyuu* secara langsung disalurkan ke industri animasi yang membutuhkan seorang *seiyuu*, sehingga peranan *seiyuu* dalam sebuah industri animasi sangat penting untuk meningkatkan kesuksesan animasi.

Kata Kunci: *Seiyuu*, Peran, Industri, Animasi



概要

名前 : ヌルルアデファティマ
専攻 : 日本語と日本文化学科
テーマ : アニメーション産業の成功における声優の役割
学生番号 : 2017110062

この研究の目的は、声優のキャリアパスと、アニメーションの成功を高める上での声優の役割を明らかにすることだった。使用される調査方法は、データソース、データ収集手法、分析手法など、調査中の問題を明らかにするための定性的アプローチ手法だ。この調査でデータを収集する方法は、ジャーナルやインターネットソースからデータを取得し、その後収集されたデータをこの調査のニーズに応じて並べ替えることだ。その結果、声優になるには専門的な教育とキャリアパスが必要であり、声優学校の学者はアニメーション制作会社とつながり、声優アカデミーの卒業生は声優を必要とするアニメーション業界に直接つながることがわかった。アニメーション業界における声優の役割は、アニメーションの成功を高めるために非常に重要だった。

キーワード: 声優、役割、業界、アニメーション

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT penulis panjatkan atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peranan *Seiyuu* dalam Kesuksesan Sebuah Industri Animasi.”. Penelitian ini berlangsung dalam rentang waktu Maret – Juli 2021.

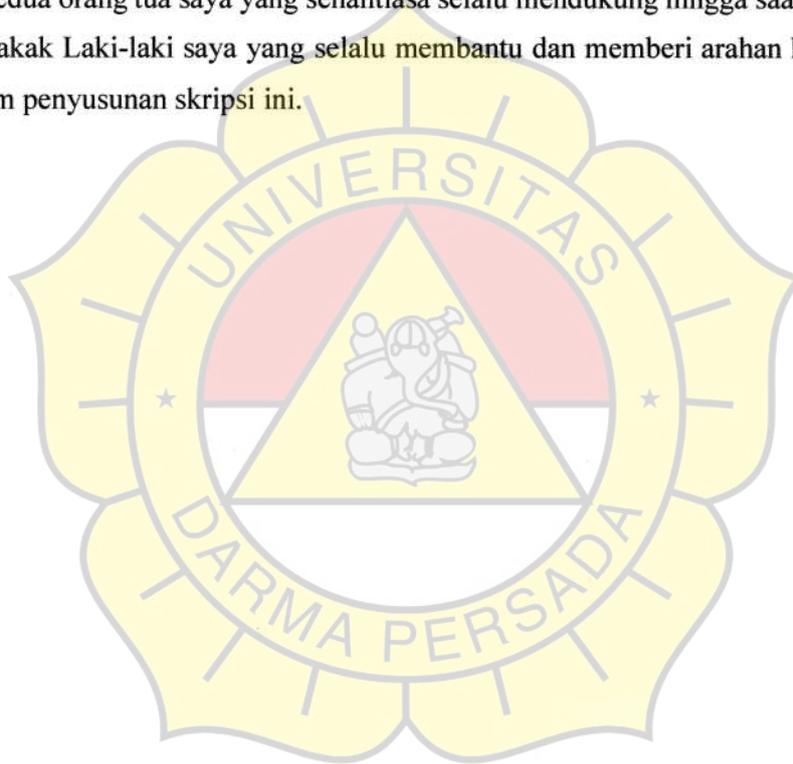
Seiyuu memiliki peranan penting terhadap kesuksesan dalam sebuah animasi dimana *Seiyuu* dapat memerankan / menjiwai suatu tokoh karakter agar terlihat hidup, sehingga animasi tersebut tidak menjadi animasi bisu. Dalam berbagai penelitiannya, Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang UNSADA belum banyak yang mengambil penelitian tentang sistem yang ada di profesi *Seiyuu*, baik dari segi *Seiyuu*, sekolah *Seiyuu* dan peranan dari *Seiyuu* terhadap industri animasi. Untuk itu, penulis memutuskan untuk mengambil penelitian tentang Peranan *Seiyuu* dalam Kesuksesan Sebuah Industri Animasi untuk memudahkan penulis untuk mengetahui tentang *Seiyuu* sebagai calon pekerjaan sang penulis di Jepang.

Ucapan terima kasih harus ditujukan kepada orang-orang yang berhak menerimanya dan ditulis dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Mahasiswa diharapkan TIDAK menggunakan bahasa “gaul”

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dukungan dari berbagai pihak. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti selama penelitian ini. Peneliti banyak menerima bimbingan, petunjuk dan bantuan serta motivasi. Pada kesempatan ini penulis di beri kesempatan untuk menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga atas segala saran, bimbingan dan nasehat selama penelitian berlangsung selama penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Robihim, M.M selaku dosen pembimbing II yang ikut serta membantu dan memberi kritik pada penulisan skripsi ini.

3. Ibu Metty Suwandany, M.Pd. selaku ketua sidang yang sudah ikut serta memberi masukan pada penulisan skripsi ini.
4. Alm. Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik pertama saya, semoga diberikan tempat terbaik di sisi Allah SWT.
5. Ibu Kun Makhsusy Permatasari, SS., M.Pd. Selaku Pembimbing Akademik baru saya, terimakasih banyak dari kami atas bimbingan selama perkuliahan.
6. Ketua Jurusan Sastra Jepang Ari Artadi, Ph. D. selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang yang telah memberi arahan kepada mahasiswa sastra Jepang.
7. Dekan Fakultas Sastra Dr. Eko Cahyono, M. Eng selaku Dekan Fakultas Sastra memberi kebijakan terhadap mahasiswa sastra Jepang.
8. Kedua orang tua saya yang senantiasa selalu mendukung hingga saat ini.
9. Kakak Laki-laki saya yang selalu membantu dan memberi arahan kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
概要	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian Yang Relevan	6
1.3 Identifikasi Masalah.....	7
1.4 Pembatasan Masalah.....	7
1.5 Perumusan Masalah	8
1.6 Tujuan Penelitian	8
1.7 Landasan Teori	8
1.7.1 Budaya Populer	8
1.7.2 Animasi/ <i>Anime</i>	9
1.7.3 Sulih Suara / Dubbing.....	10
1.8 Metode Penelitian	10
1.9 Manfaat Penelitian	11
1.10 Sistematika Penulisan Skripsi.....	12
BAB II	13
SEJARAH PERKEMBANGAN INDUSTRI ANIMASI DAN	
MENINGKATNYA PERANAN <i>SEIYUU</i>	13
2.1 Awal Mula <i>Seiyuu</i> di Pergunakan.....	13
2.1.1 Peran <i>Seiyuu</i> Terhadap Industri <i>Anime</i>	17
2.1.2 Meningkatnya <i>Seiyuu</i> Pria dan wanita dari dalam 20 terakhir.....	17
2.1.3 Cara agar menjadi <i>Seiyuu</i>	19
2.1.4 Sekolah <i>Seiyuu</i>	20
2.1.5 Teknik <i>Seiyuu</i>	21
2.1.6 Gaji Seorang <i>Seiyuu</i> dari penilai ranking / peringkat	21
2.2 Industri Animasi Di Jepang	23
2.2.1 Sejarah dan Perkembang Animasi di Negara Jepang	30
2.2.2 Perkembangan Jumlah Produksi Animasi Setiap Tahun	34
BAB III.....	36
PERANAN 声優 (<i>SEIYUU</i>) DALAM KESUKSESAN SEBUAH INDUSTRI	
ANIMASI.....	36
3.1 Jenjang Karir Seorang <i>Seiyuu</i> untuk Menjadi <i>Seiyuu</i> Profesional.....	36
3.1.1 Mengikuti Audisi.....	36
3.1.2 Mengikuti Sekolah Kejuruan / Akademi	38
3.2 Peranan <i>Seiyuu</i> dalam Meningkatkan Kesuksesan Sebuah Animasi	56
3.2.1 Pertumbuhan Industri <i>Anime</i> Secara Signifikan.....	56

3.2.2 Kontrak Pekerjaan Industri <i>Anime</i> di Pasar Luar Negeri Meningkat	58
3.2.3 Pertumbuhan Animasi yang Mendukung Populernya Aktor Suara/ <i>Seiyuu</i>	59
3.2.4 Aktor Suara yang Telah Diakui Melalui <i>Anime</i>	60
BAB IV	62
SIMPULAN	62
DAFTAR PUSTAKA	63



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 SEIYUU DENGAN BAYARANNYA	5
GAMBAR 1.2 PERINGKAT SEIYUU.....	6
GAMBAR 2.1 DISTRIBUSI PERUSAHAAN PRODUKSI ANIMASI JEPANG 2016	24
GAMBAR 2.2 MASKOT STUDIO GHIBLI	27
GAMBAR 2.3 MUSEUM GHIBLI MITAKA	28
GAMBAR 2.4 ANIME KURO NYAGO TAHUN 1930	31
GAMBAR 3.1 SOUGOU GAKUEN HYUUMAN AKADEMI	38
GAMBAR 3.2 EIZOU TEKUNO AKADEMI	45
GAMBAR 3.3 AMYUUZUMENTOMEDIA SOUGOU GAKUIN	48
GAMBAR 3.4 TOKYO ANIMESHONKAREJJI SENMON GAKKOU.....	52



DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 JUMLAH AKTRIS SEIYUU WANITA YANG TERDAFTAR DI “VOICE BILLION DIRECTORY”	18
TABEL 2.2 RANK / PERINGKAT SEIYUU	23
TABEL 2.3 URUTAN ANIME TERPOPULER PADA TAHUN 2020.....	33
TABEL 2.4 PENJUALAN ANIMASI DI PASAR DOMESTIK DAN INTERNASIONAL	34
TABEL 3.1 HASIL LULUSAN AUDISI SEIYUU 2020	37
TABEL 3.2 KOMPREHENSIF EVALUASI DARI SOUGOU GAKUEN HYUUMAN AKADEMI.....	39
TABEL 3.3 INFORMASI DARI SOUGOU GAKUEN HYUUMAN AKADEMI MENGENAI JURUSAN, BIAYA, APLIKASI, LULUSAN, DAN WEBSITE	41
TABEL 3.4 KOMPREHENSIF EVALUASI DARI TOUHOU GAKUEN TOUKYOU ANAUNSU GAKUIN	42
TABEL 3.5 INFORMASI DARI TOUHOU GAKUEN TOKUKYOU ANAUNSU GAKUIN MENGENAI JURUSAN, BIAYA, APLIKASI, LULUSAN, DAN WEBSITE	44
TABEL 3.6 KOMPREHENSIF EVALUASI DARI EIZOU TEKUNO AKADEMI	46
TABEL 3.7 INFORMASI DARI EIZOU TEKUNO AKADEMI MENGENAI JURUSAN, BIAYA, APLIKASI, LULUSAN, DAN WEBSITE	47
TABEL 3.8 KOMPREHENSIF EVALUASI DARI AMYUUZUMENTOMEDIA SOUGOU GAKUIN	49
TABEL 3.9 INFORMASI DARI AMYUUZUMENTOMEDIA SOUGOU GAKUIN MENGENAI JURUSAN, BIAYA, APLIKASI, LULUSAN, DAN WEBSITE	51
TABEL 3.10 KOMPREHENSIF EVALUASI DARI TOKYO ANIMESHONKAREJJI SENMON GAKKOU	52
TABEL 3.11 INFORMASI DARI TOKYO ANIMESHONKAREJJI SENMON GAKKOU	54
TABEL 3.12 PASAR INDUSTRI ANIME (PASAR ANIME YANG DIDEFINISIKAN SECARA LUAS) (UNIT: 100 JUTA YEN).....	56
TABEL 3.13 EKSPANSI ANIMASI JEPANG KE LUAR NEGERI	58
TABEL 3.14 LAPORAN INDUSTRI ANIME TAHUN 2020	59
TABEL 3.11 INFORMASI DARI TOKYO ANIMESHONKAREJJI SENMON GAKKOU	54
TABEL 3.12 PASAR INDUSTRI ANIME (PASAR ANIME YANG DIDEFINISIKAN SECARA LUAS) (UNIT: 100 JUTA YEN).....	56
TABEL 3.13 EKSPANSI ANIMASI JEPANG KE LUAR NEGERI	58
TABEL 3.14 LAPORAN INDUSTRI ANIME TAHUN 2020	59