

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Jepang terkenal karena persaingannya dalam dunia bisnis melalui budaya populer dan teknologinya yang semakin canggih dan terus menerus berkembang dan menginspirasi sehingga banyak digemari dan diminati oleh masyarakat Indonesia maupun negara lainnya.

Beberapa negara ada yang mengadakan event-event tentang budaya Jepang yang banyak digelar sehingga banyak masyarakat yang berdatangan untuk mengikuti atau melihat acara event tersebut, tidak hanya itu di Indonesia juga sering terdapat mengadakan event-event tentang budaya Jepang yang acaranya di isi oleh idol grup, artis, dan lainnya. Maka pola hidup masyarakat Jepang sudah mulai di terapkan dalam kehidupan sebagian masyarakat yang ada di Indonesia.

Jepang juga bersaing dalam dunia perindustrian digital maupun film seperti drama, *Anime* (Kartun Jepang), video game, audio drama dan lainnya. Teknologi yang diciptakan dalam dunia pertunjukan atau seni dari negara Jepang memiliki dampak besar yang dapat mempengaruhi dan menyebar sangat luas ke berbagai dunia yang dimana hampir seluruh negara dapat ditemukan produk-produk hiburan yang di ciptakan oleh negara Jepang seperti film, action figure, serta lagu-lagu yang dibuat dari Jepang.

Jepang sangat dikenal dengan film-film animasi yang memiliki berbagai jenis genre yang dapat dipilih dan dinikmati oleh para penonton yang ingin menonton animasi tersebut. Film animasi Jepang khususnya pada film layar lebar atau pun serial TV, Sehingga film yang dibuat oleh negara Jepang sangat maju bahkan dapat bersaing dengan film animasi produk buatan Amerika Serikat yang sudah lebih dulu diciptakan dan dikembangkan film-filmnya. Film animasi maupun live action Jepang juga sangat memiliki penggemar yang tidak sedikit sehingga banyak penggemar yang membeli produk-produk Jepang yang tersebar di seluruh

dunia, Sehingga dapat di beli melalui media online ataupun langung pergi ke Negara Jepang untuk membeli barang tersebut.

Saat itu kondisi pembuatan *anime* yaitu digambar dengan tangan atau hasil animasi yang di buat dari komputer dengan menggabungkan gaya seni serta grafis, karakterisasi, sinematografi, dan bentuk lain dari teknik imajinatif dan individualistik berasal yang dari Jepang. *Anime* disebarkan secara Sandiwara, melalui siaran televisi, langsung ke media rumah, Dan melalui Internet. Selain karya orisinal, *Anime* sering kali merupakan adaptasi dari komik Jepang (*manga*), novel ringan, atau video game. Ketika *Anime* tersebut banyak peminatnya dan banyak di tonton oleh banyak orang, maka *anime* tersebut akan di buatkan Merchandise dari *Anime* tersebut, Dan akan dibuatkan film live action nya tentang *Anime* tersebut dimana akan di perankan oleh aktor atau aktris yang akan berperan sebagai karakter pada animasi tersebut.

Sedangkan itu pembuatan industri film atau animasi pasti ada sosok peran penting terhadap kesuksesan film tersebut. Agar film atau animasi tersebut tidak menjadi Animasi bisu yang dimana menampilkan karakter yang hanya bergerak tanpa bersuara. Maka di Jepang mengadakan audisi untuk memerankan karakter dengan menggunakan suara agar karakter tersebut terkesan hidup. Di Jepang sosok peran penting untuk pembuatan film atau Animasi disebut dengan *Seiyuu* atau bisa di bilang dengan *voice acting*.

Saat menjalani pembuatan produksi animasi di suatu agensi, para *Seiyuu* akan di suruh menunggu giliran untuk mengisi suara karakter di ruangan Recording Studio. Di ruangan tersebut terdapat seorang produser, direktur, direktur audio, mereka yang akan selalu mengawasi dan memberi arahan terhadap keberlangsungan kegiatan seorang *Seiyuu* untuk mendubbing suatu *anime* atau film. Di dalam ruangan recording studio terdapat sebuah ruangan khusus yang dipergunakan oleh *Seiyuu* untuk melakukan dubbing dimana terdapat bangku untuk mereka duduk sambil menunggu giliran dan ada 4 mic untuk di pergunakan oleh para *Seiyuu*. Ruangan recording studio di sana di harapkan tidak membuat suatu hal yang berisik sehingga menyebabkan gangguan terhadap *Seiyuu* lain yang sedang

bertugas, seperti membunyikan suara saat membalikan sebuah halaman naskah. (<https://www.youtube.com/watch?v=1VjaiiN9IDg&t=159s>)

*Seiyuu* dapat di perankan oleh wanita dan pria bahkan anak-anak sampai lansia, banyak peminat dari kalangan anak muda atau remaja yang menyukai aktor atau aktris dari *Seiyuu* tersebut sehingga banyak kalangan anak remaja yang ingin menjadi 声優 (*Seiyuu*), Sedangkan sekarang *Seiyuu* senior sudah jarang dan digantikan dengan *Seiyuu* junior yang sudah profesional dalam berakting, bernyanyi, menari dan koreografi. Sedangkan untuk *Seiyuu* yang sudah professional mereka akan di bayar mahal atas penjiwaan sebagai seorang *Seiyuu* terhadap karakter yang di perankan. Bahkan *Seiyuu* professional bisa tanpa menggunakan naskah untuk mendubbingnya sehingga bisa berdialog dengan bebas tanpa adanya naskah. *Seiyuu* juga di tuntutan untuk bisa mendubbing semua jenis genre pada *anime* maupun film yang akan dia perankan.

Tidak hanya itu Seseorang yang ingin menjadi seorang *voice acting* atau dapat disebut 声優 (*Seiyuu*), orang yang berasal dari luar negeri ingin memiliki kemampuan merubah suara serta berakting bisa bersekolah di Amusement Media Academy, disekolah ini terdapat departemen seperti game programmer, game planner, game / *Anime* 3DCG department, department of animation, department of character design, manga and illustration department, department of novels and literature dan voice actor department, serta bersekolah selama 2 Tahun. Untuk jurusan voice actor mahasiswa akan diajarkan berakting, mahasiswa akan diminta untuk memegang naskah untuk langsung berakting agar menyerupai karakter yang sedang diperankan. Tidak hanya menggunakan suara tetapi mereka harus bisa mengikuti intonasi naskah agar mendapatkan perilaku dan bergerak seakan-akan menjiwai karakter yang sedang di perankan, lalu mereka akan berakting di depan mic dihadapan murid lainnya. Tidak hanya itu murid akan di ajarkan koreografi serta menyanyi agar bisa mengisi opening atau sebuah ending lagu hasil dari suara mereka. (<https://studyinjpn.com/en/schools/8624/Osaka-Amusement-Media-Sougou-Gakuin>)

Dahulu pekerjaan *Seiyuu* di Jepang sangat diminati oleh kalangan usia lanjut, dengan adanya perubahan zaman, banyak anak muda zaman sekarang yang ingin menjadi pengisi suara lalu mereka pergi ke sekolah kejuruan untuk belajar tentang aktor suara, lalu setelah lulus dari sekolah menengah atau universitas, mereka kemudian belajar lebih banyak di sekolah pelatihan yang langsung terhubung dengan kantor, lulus penilaian atau pengujian, dan memulai karirnya.

*Seiyuu* di Jepang dianggap sebagai artis terkenal dan memiliki gaji yang sangat tinggi setiap ada tawaran mengisi film maupun *anime* tertentu. Setiap gaji akan meningkat dimana kemampuan atau bakat dari seorang *Seiyuu* sangat memuaskan dan memiliki kemampuan bakat lain di bidang tertentu maka dia perlahan-lahan akan di promosikan sebagai *Seiyuu* senior. Makin tinggi bayaran yang di dapat, semakin banyak tawaran untuk mengisi film maupun *anime*. Tidak hanya pada tawaran gaji yang tinggi, tetapi tokoh utama atau pemeran utama pada sebuah karakter di suatu *anime*, maka seorang *Seiyuu* yang mengisi tokoh utama akan memiliki bayaran yang mahal sedangkan *Seiyuu* tersebut bukan dari kalangan *Seiyuu* senior.

Dasarnya, gaji atau tawaran biaya para pengisi suara yang bergabung dalam suatu produksi atau agensi adalah sistem komisi. Banyak pengisi suara bergabung dalam produksi, tetapi karena mereka dipekerjakan sebagai individual, tidak seperti pekerja kantoran seperti biasanya, tidak ada sistem gaji tetap dan tidak ada pendapatan bonus, jadi pendapatannya tergantung pada kemampuan dan jumlah pekerjaan yang sedang dilakukan. Industri pengisi suara dikatakan sangat bersaing, mungkin karena kemampuannya terkait langsung dengan pendapatan yang di dapat.

Memperoleh kemampuan lebih, penting untuk membangun fondasi terlebih dahulu. Biasanya hitungan tawaran untuk bayaran di hitung selama 30 menit dalam mengisi sebuah *anime*. Untuk pengisi suara *anime*, pendapatannya dapat ditentukan dari turun naik yang sesuai dengan peringkat yang ditentukan oleh Japan Actors Union. Untuk pendaatang baru, biasanya mereka akan dibayar mulai dari 1400 万円 (*Man Yen*) dan jumlah maksimumnya yang akan diterima adalah 4500 万円 (*Man Yen*). Sebenarnya untuk pembayaran tidak ada batasan atas harga atau bisa melebihi

pembayaran yang sudah ditentukan maksimumnya, Karena seorang *Seiyuu* akan memiliki kesempatan untuk penawaran jaminan jika tidak memenuhi syarat untuk peringkat tersebut.

(<https://www.amgakuin.co.jp/contents/voice/column2/debut/become/income>)

Gambar dibawah Ini adalah contoh dari *Seiyuu* yang pendapatannya dimulai sekitar harga 1400 万円 (*Man Yen*) sampai 1500 万円 (*Man Yen*). Yaitu:



**Gambar 1.1** *Seiyuu* dengan bayarannya

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4vdgSR2Muv0>)

Berikut dibawah ini adalah grafik piramida dimana sebagai penentuan pendatang baru tanpa memiliki peringkat dan bagaimana jaminan pengisi suara saat bekerja. Sehingga untuk pendatang baru yang memiliki berbagai macam bakat di bayar dengan seharga 1500 万円 (*Man Yen*) atau di rupiahkan sekitar Rp. 1.500.000.000.- sampai Rp. 1.600.000.000.- miliar, semakin tinggi ranking seorang *Seiyuu* naik maka akan mendapatkan jaminan tarif biaya tambahan waktu sehingga bertambahnya biaya tawaran pembayaran yang akan didapatkan hingga mencapai tambahan puluhan ribu *Yen* atau dalam bahasa Indonesia puluhan juta rupiah.



**Gambar 1.2 Peringkat Seiyuu**

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4vdgSR2Muv0>)

Berdasarkan perkembangannya *Seiyuu* menjadi sosok penting bagi kesuksesan dalam pembuatan animasi di Jepang yang dapat berperan besar bagi kesuksesan terhadap keberhasilan pembuatan sebuah animasi untuk menjadi animasi terpopuler.

### 1.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini terinspirasi dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Nurul Wahdah (2006) Skripsi, berjudul *Bermain Peran Sebagai Dubber: Implementasi Inovatif Pedekatan Aural Oral Dalam Pembelajaran Keterampilan Kalam*. Menunjukkan bahwa dubber dapat mengungkapkan percakapan secara mengulang sehingga mencapai pembelajar dapat menyesuaikan antara suara mereka dengan gerakan yang terdapat di dalam film dengan benar dan tepat. Skripsi ini memiliki persamaan dengan topik yang akan penulis teliti, yaitu membahas tentang Peranan *Seiyuu* dalam Kesuksesan Industri *Anime*. Perbedaannya adalah

penulis mengambil dan menganalisis penelitian dari para ahli yang terpercaya secara Studi Sistematis.

2. Penelitian oleh Citra Mayang Andini (2009) Skripsi, Berjudul Opini Pemirsa Terhadap Dubbing dalam Program Acara Film Asing Suroboyoan di JTV, Menunjukkan bahwa Dubbing dapat mempengaruhi kesuksesan Sebuah industri film ketika seseorang yang sedang melakukan dubbing menggunakan dialog dengan bahasa yang banyak orang mengerti. Skripsi ini memiliki persamaan dengan topik yang akan penulis teliti, yaitu membahas tentang Peranan *Seiyuu* dalam Kesuksesan Industri *Anime*. Perbedaannya adalah penulis mengambil dan menganalisis penelitian dari para ahli yang terpercaya secara Studi Sistematis.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi membuat penyebarluasan *Anime* menjadi lebih mudah.
2. Seiring dengan perkembangan zaman, lebih banyak anak yang yang menggemari pekerjaan *Seiyuu* daripada masyarakat lanjut usia.
3. Adanya perbedaan gaji yang cukup signifikan antara *Seiyuu* junior dan *Seiyuu* senior terkait perbedaan kemampuan dan keterampilan dalam mengisi suara.
4. Terdapat sistem peringkat untuk *Seiyuu* yang ditentukan oleh Japan Actors Union.
5. Banyaknya produksi animasi yang diadaptasi dari manga, Sehingga membutuhkan banyak peran *Seiyuu*.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis membatasi masalah yang ada pada peranan *Seiyuu* dalam kesuksesan sebuah industri animasi.

### 1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah jenjang karir untuk menjadi seorang *Seiyuu* sehingga dapat meningkatkan kepopuleran animasi?
2. Bagaimanakah peranan *Seiyuu* terhadap kesuksesan sebuah Animasi?

### 1.6 Tujuan Penelitian

1. Memahami bagaimana jenjang karir untuk menjadi seorang *Seiyuu* sehingga dapat meningkatkan kepopuleran animasi.
2. Mengetahui tentang peranan *Seiyuu* yang mendukung kesuksesan sebuah Animasi?

### 1.7 Landasan Teori

#### 1.7.1 Budaya Populer

Budaya populer atau yang disebut dengan budaya pop adalah budaya yang paling banyak diikuti dan diminati oleh Sebagian masyarakat. Sehingga dalam pemaknaan terhadap budaya pop sendiri merupakan budaya massa yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat umum hingga akan mempraktekkan dan mengikuti kebudayaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Budaya ini lebih dikenal karena adanya aspek serta pengaruh dari media massa dan berbagai faktor lainnya seperti sikap masyarakat, perilaku, tindakan, makanan, pakaian, bangunan, jalan perjalanan, hiburan, olah raga, politik, aktivitas serta bentuk dan cara mengontrolnya. Misalnya HP, jaringan sosial dan lain-lain yang akan di digunakan oleh masyarakat pada umumnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (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.

Beberapa contoh dari budaya populer, yaitu:

#### A. Film

Merupakan serangkaian gambar diam, yang ditampilkan pada layar lebar atau sinema kemudian menciptakan ilusi gambar bergerak. Ilusi optik ini menyuguhkan tontonan dengan gerakan urut yang berkelanjutan antara objek yang berlainan. Proses penciptaan film menggabungkan aspek seni dan industri.

Menurut Sobur, (2009: 127). Film adalah figur masyarakat dimana film itu tumbuh dan dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam Masyarakat, dan kemudian memproyeksikan keatas layar.

#### B. Musik Pop

Musik pop merupakan salah satu genre musik. Kata pop berasal dari populer, dimana music pop merupakan music yang populer di kalangan masyarakat, banyak digemari oleh masyarakat. Sebagai salah satu bentuk budaya populer, musik pop sehingga mudah dicerna dan diterima oleh kebanyakan masyarakat pada umumnya. (<https://dosensosiologi.com/budaya-populer/>)

Musik pop seringkali berhubungan dengan nada-nada populer dan dapat mengekspresikan suatu perasaan sehari-hari seperti cemburu, cinta dan kehilangan Menurut Frith dalam (Shuker 2005).

(<https://pengertianmenurutparaahli.org/pengertian-musik-pop-dan-contohnya>).

#### 1.7.2 Animasi/*Anime*

*Anime* sendiri memiliki arti untuk penyebut film animasi khas Jepang. *Anime* merupakan singkatan dari “animation” yang memiliki arti sebuah gambar yang dapat bergerak disebabkan oleh terbentuk dari sekumpulan objek.

Biasanya, *anime* merupakan hasil animasi yang diadaptasi dari cerita *manga* dengan *manga* yang paling banyak dibaca. Namun, ada juga *anime* yang diadaptasi tanpa perlu dibuatkan cerita *manga* terlebih dahulu. Dengan kata lain *anime* adalah sebutan karya animasi atau film kartun yang dibuat di Negara Jepang.

Menurut MacWilliams (2011: 5) Menjelaskan bahwa *Anime* merupakan bagian dari budaya visual populer yang terjadi pada negara Jepang. Di sisi lain dalam menyebar luasnya peran media massa yaitu “masu-komi” dalam masyarakat Jepang. *Anime* dan manga menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan oleh kalangan masyarakat Jepang.

### 1.7.3 Sulih Suara / Dubbing

Dubbing adalah suatu proses yang merekam suara dari seseorang lalu hasil rekaman suara tersebut akan dijadikan untuk mengisi suara dari karakter di dalam animasi yang akan diproduksi atau ditampilkan. Sehingga hasil suara rekaman yang ada harus sama persis dengan gerakan mulut asli dari para tokoh / karakter agar dapat menyesuaikan percakapan yang ada dalam film dengan bahasa yang lebih mudah dimengerti oleh para penonton.

Dubbing merupakan siaran berbahasa asing yang menjadi tayangan berbahasa Indonesia yang di lakukan oleh seorang *dubber*, Sedangkan *dubber* sendiri adalah orang yang melakukan pekerjaan sulih suara (pengisi suara) dengan menggunakan vokal serta suara yang khas dan berbeda sehingga menjadi unik. Menurut Ivon Rose (2000). (<http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-dubbing/>)

### 1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan skripsi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif untuk mengungkapkan masalah yang diteliti adalah pendekatan penelitian, sumber data, objek data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data secara studi pustaka sistematis. Berikut merupakan jenis metode penelitian yang penulis menggunakan untuk menganalisis.

Menurut Saryono (2010), Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang dipergunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan suatu kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat diungkapkan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif.

Tahapan-tahapan dalam penelitian kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data dalam Proses pengumpulan data yaitu kualitatif

yang dapat dilakukan dengan berbagai cara yang diperoleh. Dengan cara melakukan studi literatur yaitu pengumpulan data dengan mengambil data dari pustaka, jurnal, internet setelah itu dibaca, dicatat, dan mengolah bahan penelitian.

2. Memilah data yang telah dikumpulkan dari pustaka, jurnal, internet sehingga bisa menentukan data yang akan dipakai dan tidak dipakai sebagai penelitian.
3. Menganalisa data yang telah dipilah dari Pustaka, jurnal, internet selama melakukan penelitian.

### 1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

#### A. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dalam penelitian ini:

1. Memperkaya hasil penelitian dalam peranan *Seiyuu* terhadap kesuksesan animasi.
2. Menambah hasil penelitian dan penerapan teori-teori yang berkaitan dengan kebudayaan Jepang, Terutama dalam bidang industri animasi di Jepang.
3. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang *Seiyuu* terhadap Industri animasi.

#### B. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini:

1. Memberikan manfaat terhadap penelitian berikutnya dan dapat dijadikan inspirasi bagi penelitian lainnya untuk bersikap kreatif dan kritis dalam menyikapi perkembangan industri animasi.
2. Memberikan informasi mengenai bagaimana jenjang karir seorang *Seiyuu* dalam dunia industri animasi terhadap kesuksesan animasi.

## 1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

### Bab I Pendahuluan

Bagian ini berisikan latar belakang masalah, indentifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyajian.

### Bab II Sejarah Perkembangan Industri Animasi dan Meningkatnya Peranan *Seiyuu*

Bab ini berisi penjelasan mengenai penelitian terdahulu yang sejenis, teori-teori yang mendukung penelitian, sinopsis dan kerangka berpikir.

### Bab III Peranan *Seiyuu* dalam Kesuksesan Sebuah Industri Animasi

Bagian ini berisikan penelitian tentang *Seiyuu* dalam artian luas adalah istilah umum yang menyatakan semua aktifitas dan institusi maupun Teknik-teknik yang di lakukan. *Seiyuu* Sebagai peran penting dalam memproduksi suatu Film maupun Digital lainnya agar dapat menjiwai Karakter yang di perankan berkesan hidup.

### Bab IV Simpulan<sup>\*</sup>

Berisikan mengenai hasil kesimpulan dari seluruh analisis yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya.