

BAB IV

SIMPULAN

Jenjang karir seorang *Seiyuu* dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu 1) Mengikuti audisi dan 2) mengikuti sekolah kejuruan / akademi. Mengikuti audisi sehingga lulusan yang menjadi lulusan bisnis yaitu Memiliki hak asuh afiliasi Rekanan produksi (beberapa pelajaran tersedia) mendapatkan jumlah 61.7%, Lulus Beasiswa akan di transfer ke kelas lanjutan, Kelas pengalaman, Atau membebaskan biaya kuliah di pusat pelatihan mendapatkan jumlah 20.8%, Lulus sekolah pelatihan maka yang sudah Lulus pelatihan umum akan dipindahkan ke pusat pelatihan produksi mendapatkan jumlah 10.4%, dan Lulus perusahaan teater yang sudah melewati produksi format perusahaan teater mendapatkan jumlah 7.1%. Mengikuti 5 sekolah kejuruan / akademi yaitu 1) Sougou Gakuen Hyuuman Akademi, 2) Touhou Gakuen Toukyou Anaansu Gakuin, 3) Eizou Tekuno Akademi, 4) Amyuuzumentomedia Sougou Gakuin, 5) Tokyo *Animeshonkarejji* Senmon Gakkuo.

Peranan *Seiyuu* dalam meningkatkan kesuksesan sebuah animasi bisa di lihat dari sejarah pertumbuhan industri *Anime* bisa terlihat dari ekspansi animasi Jepang ke luar negeri pada tahun 2019, kuesioner kontrak luar negeri dijawab oleh 16 perusahaan dari (16 perusahaan sebelumnya) menjadi 3.822 dari (sebelumnya yaitu 2.594). Berdasarkan negara/wilayah, jumlah kontrak berada di urutan Amerika Serikat, Korea Selatan, Taiwan, Kanada, dan China, dengan lima negara teratas menyumbangkan 33,2% dari semua kontrak. Selain itu, jumlah kontrak yang mencakup seluruh dunia meningkat secara signifikan menjadi 242 dari (38 sebelumnya) sehingga mencapai 40% dari kontrak area. Sementara itu pertumbuhan pesat terjadi di China selama beberapa tahun terakhir telah berkurang, serta kontrak dengan dunia seperti perusahaan platform distribusi global telah meningkat yang berdasarkan negara, serta pasar tertentu seperti negara maju dan sebagian Asia. Akibatnya, pasar luar negeri pada tahun 2019 mulai berkembang

sekitar 20% menjadi 1.200.9 miliar *Yen*, sehingga dapat menyumbangkan hampir setengah dari total pasar industri animasi yaitu 49,5%.

Industri animasi mengalami peningkatan yang baik sejak tahun 2016. Bersama dengan peningkatan produksi animasi, kebutuhan terhadap aktor dan aktris suara juga mengalami peningkatan. Oleh karena itu, aktor suara menjadi sebuah profesi yang memiliki lapangan pekerjaan yang luas, jenjang karir yang baik, serta bayaran yang cukup tinggi. Bisa dijelaskan bahwa pasar *Anime* yang terdefiniskan dibagi berdasarkan genre dari total pertahunnya yaitu TV (テレビ) 3.9%, Film (映画) 2.8%, Video (ビデオ) 2.2% Distribusi Live (ライブ) 3.4%, Pengiriman Animasi (配信) 2.7%, Hiburan (遊興) 12.7%, Komersialisasi (商品) 23.1%, Luar Negeri (海外) 47.8% dan Musik (音楽) 1.3%.

