

**PERAN ANIME SPIRITED AWAY DALAM
MEMPOPULERKAN JEPANG DI DUNIA
INTERNASIONAL**

SKRIPSI

**Diajukan Guna Mencapai Gelar Sarjana Sastra Program Studi Bahasa dan
Sastra Jepang**

OLEH:

MARTHA HANDAYANI

10110023



FAKULTAS SASTRA

JURUSAN SASTRA JEPANG

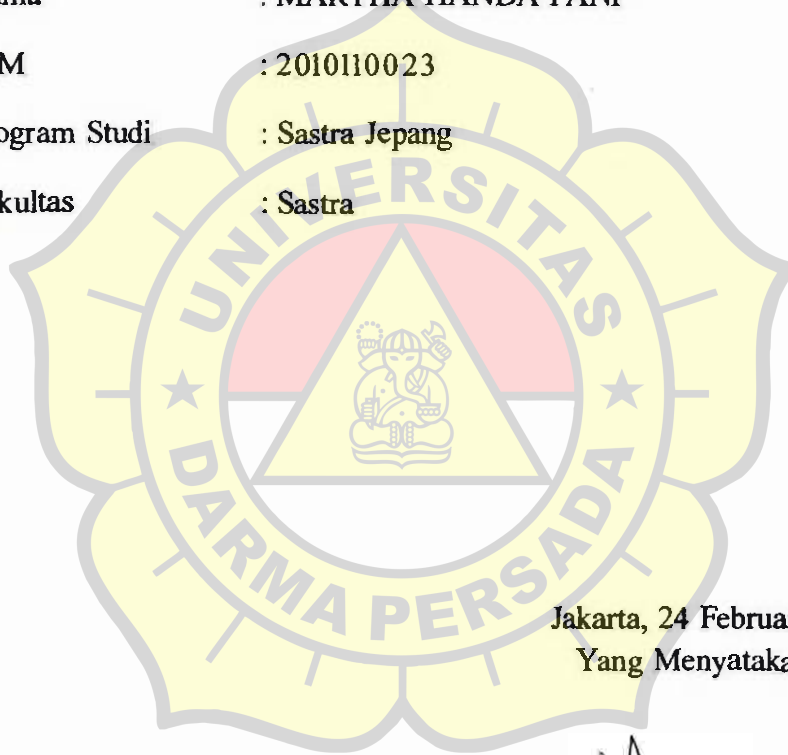
UNIVERSITAS DARMA PERSADA

2015

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk, dinyatakan dengan benar oleh penulis. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : MARTHA HANDA YANI
NIM : 2010110023
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Sastra



Jakarta, 24 Februari 2015
Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Martha Handayani', followed by a small smiley face '(=)'

Martha Handayani

(2010110023)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Selasa tanggal 24 Februari 2015

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari :

Pembimbing : Yessy Harun, SS., M.Pd (.....)

Pembaca : Emi Puspitasari, SS., M.Pd (.....)

Ketua Penguji : Dra. Purwani P. M.Si (.....)

Disahkan pada hari Selasa tanggal 24 Februari 2015

Ketua Prodi di

Hargo Saptaji, S.S, M.A

Dekan

Syamsul Bahri, S.S, M.Si

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Esa, yang telah memberikan segala kelimpahan berkah, berupa kesehatan, kekuatan, hikmat, kesabaran dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Sastra pada Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.

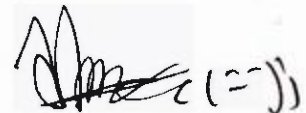
Dalam penulisan skripsi ini seringkali saya menemukan berbagai macam kesulitan. Namun, semua itu dapat teratasi berkat dorongan, saran dan bantuan dari berbagai pihak. Baik dalam pengarahan, maupun dalam melengkapi materi yang ada. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yang terhormat, Ibu Yessy Harun, SS, M.Si, selaku dosen pembimbing/penguji yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing, menyemangati, mengarahkan dan memberi masukan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Yang terhormat, Ibu Erni Puspitasari, SS, M.Pd, selaku dosen pembaca/penguji yang telah meluangkan waktu dan banyak memberikan petunjuk serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Yang Terhormat, Ibu Dra. Purwani P. M.Si selaku ketua sidang yang telah meluangkan waktunya dan memberi masukan kepada penulis.
4. Yang terhormat, Bapak Syamsul Bachri, S.S, M.Si, Selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada
5. Bapak Hargo Saptaji, S.S, M.A selaku Ketua Jurusan Program Studi Jurusan Jepang.
6. Yang terhormat, Ibu Indun Roosiani, M.Si selaku dosen pembimbing Akademik.

7. Yang terhormat, kedua orang tua, yang telah membesarkan saya dengan susah payah. Mendukung dengan segenap pikiran dan hati yang tulus tanpa mengharap apapun. Memberikan kebebasan kepada saya untuk memilih Jurusan Sastra Jepang.
8. MAI, teman yang selalu menyemangati dan memberikan waktunya untuk bertukar pikiran. Jarak dan kesibukan tak berpengaruh untuk berbagi rasa. Terima kasih untuk selalu ada di saat senang, maupun di saat tersulit dalam hidup saya. Grazie.
9. Dilla Trianasari, teman yang selalu membawa keceriaan pada hari - hari perkuliahan saya. Terima kasih untuk hal - hal ajaib yang telah kita lewati bersama selama masa perkuliahan. Tercapai sudah harapan kita untuk sidang dan lulus bersama - sama. Grazie.
10. Teman - teman yang mengisi hari - hari saya dan membantu selama perkuliahan, Riris, Alit, Ossan, kak Dimas, Findy, Bucek, Reinhart, Sindy, Ratih, Fanka, Wynona, Rima, Rhesa G.T, Isqu, Ramadhan, Akbar, Yuniar, Gillar, dan masih banyak lagi yang tidak dapat saya sebutkan satu - persatu.
11. Dosen - dosen yang telah membantu saya selama perkuliahan, Hermansyah sensei, Metty Suwandani Sensei, Yuliasih Sensei, Robin Sensei, Morita Yasuko Sensei, Hidee Sensei, Chizuru sensei, Santi P. M. Sensei.
12. Uda Armel beserta staff sekretariat, Fotocopy parkir dan BAAK.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang telah membantu. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi mereka yang membaca.

Selasa, 24 Februari 2015



Penulis

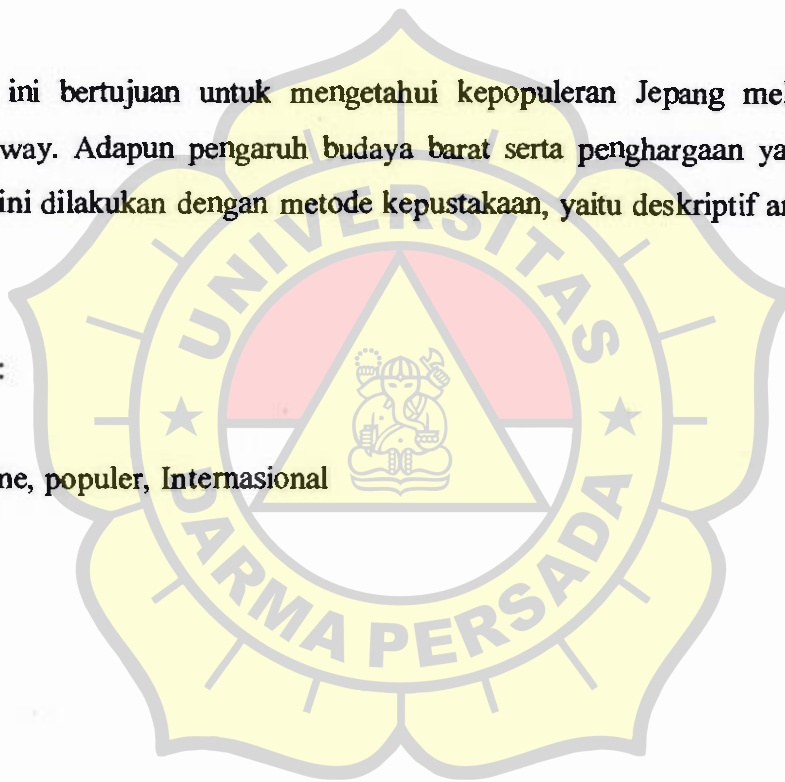
Abstrak

Nama : Martha Handayani
NIM : 2010110023
Program Studi : Sastra Jepang
Judul : Peran anime (Spirites Away) dalam mempopulerkan Jepang di dunia internasional

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepopuleran Jepang melalui anime Spirited Away. Adapun pengaruh budaya barat serta penghargaan yang didapat. Penelitian ini dilakukan dengan metode kepustakaan, yaitu deskriptif analisis.

Keyword :

Peran, anime, populer, Internasional



概要

氏名 : マーサハンダヤニ
学生番号 : 2010110023
学科 : 文学陪日本語学科
題名 : アニメ「千と千尋の神隠し」の役柄、国際で人気になるような。

この論文では、日本の人気の国際で千と千尋の神隠しごとのために書くのである。西洋文化の影響からアカデミ：一賞くれるまでである。この文化は文献調査に基づき、解説と分析をしたものである。

キーワード :

役柄, アニメ, 人気, 国際

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Perumusan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
1.7. Landasan Teori.....	9
1.8. Metode Penelitian.....	10
1.9. Sistematika Penulisan	11
BAB II. PERKEMBANGAN ROBOT DI JEPANG.....	
2.1. Sinopsis <i>Anime Spirited Away</i>	12
BAB III. PERAN ANIME SPIRITED AWAY DALAM MEMPOPULERKAN JEPANG DI DUNIA INTERNASIONAL	
3.1. Kepopuleran Jepang melalui <i>Spirited Away</i>	20
3.1.1 Ciri Khas <i>Anime</i> Jepang.....	26

3.2. Pengaruh Budaya Barat dalam Spirited Away.....	27
3.2.1. Bangunan Gaya Barat dalam Spirited Away.....	28
3.2.2. Desain Interior Barat dalam Spirited Away.....	29
3.2.3. Cara Berpakaian Barat dalam Spirited Aawy.....	31
3.2.4. Kebiasaan dan Hidangan Barat dalam Spirited Away.....	31
3.3. Penghargaan Dan Kritik Yang Diterima Anime Spirited A way.....	32
3.3.1. Best Animated Feature Academy Award ke-75.....	33
3.3.2. Best Song Japan Academy Award ke-25.....	36
3.3.3. Kritik dan Pujian Terhadap Anime Spirited A way.....	39
BAB IV. KESIMPULAN.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
GLOSARIUM.....	52
LAMPIRAN.....	53

BABI

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Jepang adalah salah satu negara di Asia yang diakui mempunyai banyak keunikan. Pengetahuan masyarakat awam tentang negara Jepang dapat diperoleh dari berbagai media.

Di Indonesia, Jepang dikenal dengan julukan 'negara matahari terbit'. Julukan tersebut diberikan kepada negara Jepang karena terdapat banyaknya pohon sakura yang tumbuh di tanah Jepang. Akulturasi Jepang dengan berbagai macam budaya, membuat Jepang menjadi sebuah negara yang melahirkan banyak keunikan yang akhirnya menjadi budaya Jepang itu sendiri. Keunikan tersebut membuat Jepang lebih dikenal oleh masyarakat di seluruh dunia. Salah satu aspek unik yang ikut mempopulerkan Jepang di dunia adalah *anime*.

Karya adalah sebuah refleksi dari sang penciptanya. Dengan menikmati dan mengamati sebuah karya kita dapat menarik berbagai macam kesimpulan. Salah satunya adalah latar belakang dan lingkungan sosial dari si pencipta karya tersebut. Selain itu, terdapat pula pemikiran si pencipta yang dituangkan ke dalam karyanya. Disengaja ataupun tidak, hal-hal tersebut akan ikut terbawa ke dalam sebuah karya.

Anime adalah sebuah karya seni dan potret atau gambaran dari kehidupan masyarakat sosial Jepang. Tingkah laku, budaya, pola pikir serta pola hidup orang Jepang tergambar dengan sangat jelas di setiap *anime* produksi Jepang. Semakin sebuah *anime* terkenal dan digemari di dalam maupun di luar masyarakat Jepang, maka akan semakin banyak orang yang akan mencari tahu

tentang *anime* yang mereka sukai yang berujung pada pencarian tentang budaya dan negara Jepang itu sendiri.

Kata *anime* (アニメ) berasal dari bahasa Latin *animātiō*, 'the act of bringing to life' yang berarti 'membuat sesuatu yang terlihat hidup'. Dalam Bahasa Inggris kata *animātiō* berubah menjadi *animation* yang kemudian dilafalkan oleh orang Jepang dengan menyingkatnya menjadi *anime* (アニメ). Itulah alasannya kenapa orang Jepang menulis kata *anime* dalam huruf *katakana*, karena kata *anime* bukan berasal dari Bahasa Jepang. Istilah *anime* mulai digunakan di Jepang sejak tahun 1970-an. Istilah *anime* menjadi lebih populer bagi kalangan non-Jepang untuk menyebut animasi-animasi yang berasal dari Jepang. Meskipun begitu, perlu diketahui bahwa bagi masyarakat Jepang istilah *anime* tersebut sebetulnya mencakup semua jenis animasi, termasuk animasi di luar Jepang seperti Walt Disney. Proses pembuatan *animation* menggunakan teknik gambar yang digambar berkali-kali dengan menggunakan tangan demi mendapatkan sebuah gambar yang bergerak dan hidup. Teknik ini disebut teknik Cel yang berasal dari kata *celluloid* yang sekarang telah digantikan oleh layer-layer digital seiring dengan perkembangan zaman.

Animasi lahir pada masa dimana ilmu pengetahuan dan teknologi belum semaju sekarang. Pada tahun 1924, seorang ilustrator bernama Winsor McCay membuat film animasi yang berjudul *Gertie The Dinosaur*. Film ini berdurasi lebih panjang dari film-film animasi yang sudah ada sebelumnya. Oleh sebab itu film ini layak di tayangkan di bioskop pada masa itu. Karya lain Winsor McCay yang terkenal adalah *little Nemo*. Oleh sebab itu, Winsor McCay dinobatkan sebagai bapak animasi dunia. Film animasi pada masa Winsor McCay belumlah menggunakan suara dan masih berwarna hitam putih. Tanggal 18 November tahun 1928, Walt Disney Company mengeluarkan film animasi yang sudah memiliki suara, namun masih belum berwarna. Film pertama yang memiliki suara ini berjudul *Steamboat Willie*.

Didalam film ini untuk pertama kalinya Walt Disney mengenalkan sosok Mickey Mouse dan Minnie Mouse yang popularitasnya menjadi luar biasa terkenal hingga sekarang. Selang satu tahun, yaitu tahun 1929, Walt Disney mengeluarkan lagi film musikal berjudul *The Skeleton Dance*. Film ini menceritakan adegan menari para tengkorak. Tahun 1932 Walt Disney kembali mengeluarkan film animasi dengan judul *Flowers & Trees*. Film animasi tersebut sudah menggunakan teknik pewarnaan. Sehingga lengkaplah sudah semua teknik dasar untuk sebuah film. Yaitu ada suara dan warna.

Walt Disney membuat animasi *Snow White And The Seven Dwarfs* (1937) dan mendapat respon yang sangat luar biasa. Pada tahun-tahun berikutnya mulailah bermunculan studio-studio animasi seperti Warner Bros yang memproduksi animasi Bugs Bunny serta studio Hanna-Barbera yang memproduksi animasi Scooby Doo dan Tom & Jerry.

Animasi di Jepang berawal dari *First Experiments in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Gaya gambar animasi Jepang pun belum seperti sekarang. Beberapa animasi singkat yang dibuat oleh Jepang lebih banyak menceritakan cerita rakyat Jepang yang juga dipengaruhi cerita rakyat Cina. Adapun beberapa unsur politik yang tersirat di dalamnya ketika terjadi Perang Dunia I dan Perang Dunia II. Pada saat *manga* Astro Boy (Mighty Atom) karya Tezuka Osamu pada era 1970-an dibuat ke dalam bentuk film animasi, perkembangan industri animasi Jepang mulai menanjak naik. Adapun Doraemon Karya duo Fujiko F. Fujio yang sangat digemari di Jepang dan mampu menembus pasar internasional. Animasi Jepang begitu digemari dan mendapat tempat tersendiri bagi masyarakat pecinta animasi di dunia.

Seiring dengan pesatnya perkembangan industri *anime* di Jepang, genre *anime* pun menjadi lebih beragam. Anggapan bahwa animasi hanya untuk anak-anak pun terbantahkan. Jepang membagi *rating anime* berdasarkan umur

melalui pertimbangan jenis cerita, beratnya masalah dalam suatu cerita, dan unsur-unsur yang terkandung di dalamnya.

Umumnya, *anime* Jepang memiliki gaya gambar yang sangat berbeda dengan gaya gambar barat seperti pada film animasi produksi Walt Disney Company. *Anime* pun tidak bisa terlepas dari *seiyuu* atau pengisi suara yang saat ini semakin populer dikalangan pecinta *anime*. Cerita dan genre yang disuguhkan pun jauh lebih beragam dan diperuntukan bukan hanya untuk anak-anak saja dan biasanya bersifat implisit. Karakter individu yang ditampilkan sangatlah kompleks, dimana *anime* menonjolkan hal-hal yang bersifat lebih manusiawi, ditambah dengan unsur-unsur budaya Asia yang kental dan khas Jepang yang sangat berbeda jauh dengan budaya barat yang *nota-bene* dianggap nomor satu dan paling maju.

Anime menggunakan teknik animasi tradisional, Cel. Sampai awal tahun 90-an hampir semua *anime* masih menggunakan teknik animasi tersebut. Ketika teknologi digital masuk ke dalam proses pembuatan animasi sekitar pertengahan tahun 90-an, banyak studio animasi yang mulai memproduksi *anime* menggunakan teknologi digital tersebut. Di antara studio-studio tersebut, masih ada beberapa studio seperti Studio Ghibli yang masih setia terhadap teknik pembuatan animasi tradisional pada sebagian besar film-filmnya, dan hanya menggunakan teknologi digital sebagai pelengkap. Hal inilah yang menjadi daya Tarik sekaligus nilai lebih dari Studio Ghibli. Nama Studio Ghibli terinspirasi dari nama pesawat Italia yang digunakan pada saat Perang Dunia II yaitu, *Caproni Ca.309*.

Para pendiri studio Ghibli seperti Hayao Miyazaki, Isao Takahata, dan produser Toshio Suzuki telah melalui perjalanan panjang untuk bisa sampai seperti sekarang. Animasi produksi studio Ghibli seperti *Castle in the Sky*, *Grave of The Fireflies*, dan *Princess Mononoke* adalah contoh animasi Studio Ghibli yang laris di pasaran. Sementara *Nausicaä of the Valley of the Wind*

yang juga terkenal, dibuat ketika nama Studio Ghibli belum diresmikan. Dengan mengangkat tema keajaiban, mitos, dan sejarah yang diramu dengan begitu apik, Studio Ghibli selalu menyuguhkan *angle camera* yang unik dengan paduan warna yang menarik di setiap *scene*-nya. Sebagian besar musik animasi Studio Ghibli ditangani oleh *music composer* terkenal Mamoru Fujisawa, atau yang lebih dikenal dengan nama Joe Hisaishi.

Pada Agustus 1996, *Walt Disney Company* dan *Tokuma Shoten Publishing* menjadi mitra dalam industri animasi, dimana Disney menyetujui untuk menjadi distributor internasional bagi animasi produksi Studio Ghibli. Ini membuktikan bahwa animasi Jepang telah diakui oleh dunia internasional.

Sebuah animasi berjudul 千と千尋の神隠し *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (Spirited Away) diproduksi oleh Studio Ghibli pada tanggal 20 Juli tahun 2001. Film itu menceritakan tentang seorang anak perempuan kecil bernama Chihiro yang tersesat ke dunia roh bersama kedua orang tuanya pada saat musim panas ketika mereka tengah dalam perjalanan untuk pindah rumah.

Spirited Away menerima banyak penghargaan dan masuk di berbagai nominasi dalam penghargaan nasional maupun internasional. Musiknya ditangani oleh Joe Hisaishi dan Hayao Miyazaki yang bertindak sebagai penulis cerita dan sutradara. Hayao mengaku bahwa ia mendapat ide untuk membuat *anime* *Spirited Away* ketika seorang teman mengunjunginya pada saat musim panas.

"The film became the most successful film in Japanese history, grossing about \$330 million worldwide. The film overtook Titanic (at the time the top grossing film worldwide) in the Japanese box office to become the highest-grossing film in Japanese history with a ¥30.4 billion total. Acclaimed by international critics, the movie is considered one of the best films of the 2000s decade and one of the greatest animated films of all time. It won the Academy Award for Best Animated Feature at the 75th Academy Awards, the Golden Bear at the 2002 Berlin International Film Festival

(*tied with Bloody Sunday*) and is among the top ten in the BFI list of the 50 films you should see by the age of 14” (Wikipedia, Spirited Away)

“Film ini menjadi yang tersukses sepanjang sejarah perfilman Jepang dengan pendapatan sekitar \$330 juta pada skala internasional. Film ini mengambil alih posisi Titanic (yang pada waktu itu ada di puncak film dunia) pada box office Jepang dengan total pendapatan ¥30.4 milyar. Dengan pujian para kritikus internasional, film ini dipertimbangkan sebagai salah satu film terbaik pada tahun 2000-an dan menjadi film terbaik sepanjang masa. Film ini memenangkan Academy Award untuk kategori Best Animated Feature ke-75, Golden Bear pada festival film internasional Berlin (yang bersaing dengan Bloody Sunday) dan masuk diantara 10 terbaik pada daftar BFI untuk film yang patut ditonton oleh remaja.” (Wikipedia, Spirited Away)

Sutradara Pixar yang bekerja sama dengan Disney, John Lasseter, merupakan penggemar berat Hayao Miyazaki. Lasseter menjadi pimpinan untuk proyek translasi *dubbing* film animasi Spirited Away ke dalam Bahasa Inggris. Film animasi Studio Ghibli yang telah di-*dubbing* ke dalam Bahasa Inggris mempekerjakan aktris dan aktor Hollywood papan atas seperti Anne Hathaway dan Elijah Wood yang dipercaya untuk menjadi *dubber* film animasi The Cat Returns dan The Wind Rises.

Spirited Away yang didistribusikan oleh Walt Disney Company secara internasional mendapat respon positif dan sambutan hangat dari para pengamat film animasi. Menjadi terkenal, mempekerjakan pengisi suara terkenal dunia, dan mempunyai banyak penggemar setia belumlah lengkap tanpa menerima sebuah penghargaan. Karena itulah, dengan masuknya *anime* Spirited Away yang berasal dari Jepang, yang merupakan salah satu negara Asia sebagai nominasi, serta keluar sebagai pemenang dalam festival film internasional yang umumnya didominasi oleh film-film barat, masyarakat dunia akan melirik dan mulai memperhitungkan industri animasi Jepang sebagai mitra kerja yang menjanjikan ataupun menjadi pesaing berat di masa yang akan datang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis mengidentifikasi bahwa istilah *anime* semakin dikenal luas oleh masyarakat luas sebagai sebutan untuk animasi yang berasal dari Jepang setelah menerima penghargaan internasional. Meskipun animasi *Spirited Away* berasal dari Jepang, adapun pengaruh budaya barat yang terdapat di dalamnya.

Penulis berasumsi bahwa dengan keluarnya *Spirited Away* sebagai pemenang dalam kategori *Best Animated Feature* di *Academy Awards* ke-75 dan *Golden Bear* pada tahun 2002 di *Berlin International Film Festival* telah membuat negara Jepang semakin diperhitungkan dalam industri animasi dunia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis menganggap perlu adanya pembatasan masalah dalam pembahasan. Hal ini dimaksudkan agar masalah penelitian tidak menjadi terlalu luas dan berkembang jauh sehingga penulisan dapat lebih terfokus. Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yaitu hanya membahas kepopuleran Jepang melalui anime *Spirited Away* serta pengaruh barat yang terdapat di dalamnya.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, penulis merumuskan masalah tentang :

1. Bagaimana alur cerita *anime Spirited Away*?

2. Mengapa *anime* Spirited Away bisa memenangkan sejumlah penghargaan dan mempopulerkan Jepang di dunia internasional?
3. Bagaimana pengaruh budaya barat dalam *anime* Spirit Away?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui jalan cerita *anime* Spirited Away.
2. Untuk mengetahui kenapa *anime* Spirited Away bisa memenangkan sejumlah penghargaan kepopuleran Jepang melalui *anime* Spirited Away di dunia internasional.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh budaya barat pada *anime* Spirited Away.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat :

1. Bagi penulis diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang peran *anime* sendiri bagi negara Jepang.
2. Bagi pembaca yang mendalami kebudayaan Jepang maupun masyarakat luas diharapkan dapat menambah wawasan tentang Jepang melalui *anime*.
3. Berharap agar penelitian ini bisa dikembangkan.

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penulis menggunakan beberapa teori yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian.

Istilah animation memang berasal dari luar Jepang. Akan tetapi, setelah Jepang mempunyai animasinya sendiri, yaitu *anime*, animasi yang berasal dari negara Jepang jadi punya arti sendiri yang banyak dikaji seperti yang dikatakan Susan J. Napier. Napier berkata, “Bisakah, atau haruskah anime disejajarkan dengan kebudayaan Jepang yang tinggi seperti pada Haiku. Bisakah, atau haruskah anime dilihat sebagai ‘seni’, atukah sebuah analisa tentang suatu fenomena dalam suatu masyarakat, sebuah kunci untuk memahami hal-hal yang menyangkut kemasyarakatan Jepang masa kini?” (*Napier, Anime From Akira to Howl's Moving Castle, 2001: 3*)

Dalam bukunya, Wells berpendapat bahwa anime adalah sebuah media yang tepat untuk menggambarkan keadaan sosial masyarakat Jepang. (Wells, 1998: 15)

Ide cerita adalah salah satu aspek yang paling penting dari sebuah film. Karena itulah, sang sutradara *Spirited Away*, Hayao Miyazaki percaya pada kekuatan sebuah cerita. Ia percaya semua cerita yang ada memegang peranan penting dalam pembentukan diri seorang manusia, sebuah cerita dapat mendorong, dikagumi dan menginspirasi para pendengarnya. (Miyazaki, 1998)

Penghargaan merupakan sebuah pengakuan secara *real* yang diterima oleh seseorang. Mamoru Oishi [sutradara *Ghost in the Shell*], yang berteman baik dengan Miyazaki dan Takahata mengatakan, dengan makin suksesnya Ghibli di dunia internasional, makin banyak sorotan kepada Ghibli dan Miyazaki, serta studio animasi Jepang yang lain. Kalau menurut fans, Studio Ghibli seindah anime-animanya. Tapi jangan salah; aturan kerja di Studio Ghibli sangat ketat dan berat. Karena itulah ia selalu menolak untuk bekerja di Studio Ghibli. Meski menghormati orang-orangnya dan karya Ghibli, ia merasa Ghibli masih dipengaruhi ideologi kolot Miyazaki-Takahata. Tapi dengan segala aturan kerjanya yang ketat itulah, Ghibli berhasil mengokohkan diri sebagai Studio animasi terpadang di Jepang, yang mulai merambah ke dunia internasional.” (Majalah *Animonster* vol. 71, 2005: 37)

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan, yaitu deskriptif analisis, dimana penulis menganalisa data-data yang terdapat dalam buku-buku yang berkaitan dengan pokok masalah baik dalam bahasa Inggris, maupun bahasa Indonesia. Selain itu penulis juga mencari data melalui sumber-sumber yang terdapat di media internet, sehingga dapat mendukung dan menguatkan penelitian.

1.9 Sistematika Penulisan

- BABI : Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, permasalahan, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II : Sinopsis cerita *anime* Spirited Away.
- BAB III : Peran anime (*Spirited Away*) dalam mempopulerkan Jepang di dunia Internasional dan pengaruh barat yang terdapat di dalamnya.
- BAB IV : Kesimpulan.