

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, penulis akan memberikan beberapa teori atau konsep yang berhubungan dengan judul penelitian yang telah diajukan, supaya pembaca lebih memahami masalah yang diteliti.

2.1.1 Profil *Crayon Shinchan*

Crayon Shin-chan (クレヨンしんちゃん, *Crayon Shinchan*) merupakan sebuah animasi dan *manga* karya dari Yoshito Usui. Yoshito Usui merupakan *mangaka*/penulis komik yang berasal dari Jepang. Ia lahir di Prefektur Shizuoka pada 21 April 1958 dan wafat pada 11 September 2009 di Prefektur Gunma. Pada 1987, merupakan tahun debutnya sebagai *mangaka* dengan *manga* yang berjudul “Darakuya Sutoa Monogatari” (だらくやストア物語). *Manga* “Darakuya Sutoa Monogatari” memenangkan “New Comer Award” pada Weekly Manga Action Futabasha.

Manga Crayon Shinchan dimulai pada Agustus 1990, kemudian dikembangkan menjadi sebuah *anime* pada tahun 1992. *Crayon Shinchan* tayang perdana di TV Asahi pada 13 April 1992. Yoshito Usui tidak hanya tampil sebagai cameo di dalam serialnya, tetapi ia juga ikut memberikan kontribusi lirik untuk lagu tema. Tokoh utama *Crayon Shinchan* adalah seorang anak laki-laki berkepala bulat dan memiliki mata besar yang bulat berusia 5 tahun bernama Shinosuke Nohara, atau Shin chan. Dia adalah siswa TK yang sering mendapat masalah karena perilakunya dan menyebabkan masalah bagi semua orang.

Crayon Shinchan merupakan animasi yang berasal dari Jepang yang memiliki tema keluarga, kehidupan sehari-hari, komedi, dan pertemanan. Keluarga Shin chan terdiri dari ayah bernama Nohara Shinnosuke, ibu bernama Misae Shinnosuke, Shin chan, adik perempuan yang masih balita bernama Himawari Shinnosuke, dan anjing putih kecil bernama Shiro. Di Indonesia, *manga Crayon Shinchan* diterbitkan oleh Indorestu Pacific dan sebelumnya oleh Rajawali Graffiti

dengan judul *Crayon. Anime Crayon Shinchan* tayang di RCTI setiap hari Minggu pukul 07.30 WIB.

2.1.2 Profil Keluarga Somat

Animasi *Keluarga Somat* merupakan animasi lokal yang memiliki tema komedi, kehidupan sehari-hari, pertemanan dan keluarga. Menurut Atika (2021), animasi ini diproduksi oleh Dreamtoon Animation dan *Keluarga Somat* pertama kali tayang pada 8 Juni 2013. Animasi *Keluarga Somat* tayang setiap pagi di Indosiar dan telah ditayangkan sekitar 100 episode. Setelah penayangan episode perdananya, animasi *Keluarga Somat* telah memenangkan berbagai penghargaan.

Pada tanggal 2 Desember 2015, Animasi *Keluarga Somat* memenangkan Piala Anugerah Komisi Penyiaran Indosiar 2015 dalam kategori “Program Animasi Terbaik”. Episode yang memenangkan kategori tersebut yaitu “Air Sumber Kehidupan” yang berhasil mengalahkan 2 animasi yang lain yaitu *Kiko and Friends* dari RCTI dan *Adit, Sopo dan Jarwo* dari MNCTV. Animasi *Keluarga Somat* merupakan animasi yang berdurasi sekitar 7 hingga 12 menit pada setiap episodenya. Karakter dalam *Keluarga Somat* terdiri dari Pak Somat, Ibu Inah, Dudung dan Ninung. Animasi *Keluarga Somat* ini menceritakan tentang keseharian yang terjadi di masyarakat sekitar.

Animasi *Keluarga Somat* mengandung semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Walaupun Pak Somat, Ibu Inah, Dudung dan Ninung merupakan keturunan Jawa, tetapi karakter lain berasal dari budaya yang berbeda. Ada karakter budaya Tionghoa (Koh Hwat dan Aling), maupun karakter budaya Sunda (Pak RT). Penulis naskah animasi ini adalah Tina Sulyati (Atika, 2021).

Menurut Tina Sulyati, ide cerita keluarga bisa ditemukan di mana saja. Alur memproduksi animasi *Keluarga Somat* yaitu, naskah yang sudah jadi kemudian dikirimkan ke PH (*Production House*), lalu diselesaikan oleh VO (*Voice Over*) kemudian dibuat animasi dan siap ditayangkan. Yusef selaku *IT Support* Dreamtoon, mengatakan bahwa proses pembuatan animasi *Keluarga Somat* memakan waktu yang cukup lama, karena Dreamtoon Animation memiliki 4 lokasi kerja yaitu Baros, Unggaran, Jakarta dan Bandung.

2.1.3 Konsep Dasar Animasi

Animasi adalah suatu gambar biasa yang dikembangkan menjadi gambar bergerak yang dapat mengeluarkan suara. Animasi memiliki 2 jenis berdasarkan bentuk karakter dan teknik pembuatannya. Ibiz Fernandez dalam Muhammad, F. M. (2020) menyatakan dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning A Creative Guide* menjelaskan definisi animasi sebagai berikut :

“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion”(Ibiz Fernandez McGraw Hill/Osborn, California, 2002).

yang kurang lebih memiliki arti yaitu animasi merupakan proses merekam dan memutar kembali serangkaian gambar yang diam untuk memperoleh sebuah ilusi pergerakan.

Berdasarkan definisi menurut Ibiz, animasi adalah proses memainkan gambar diam untuk mendapatkan ilusi gerak. Berdasarkan Munir (2013 : 327) dalam I Kadek, dkk (2022) dan Antonius Rachmat (2005 : 46) dalam Anton (2010), animasi memiliki jenis-jenis yang dibagi menjadi 2 :

1. Animasi Berdasarkan Bentuk Karakter

1) *Stop Motion Animation/Claymation*

Blankton menemukan animasi jenis ini pada tahun 1906. Objek animasi ini menggunakan tanah liat. Salah satu contoh film yang menggunakan teknik ini yaitu *Chicken Run* dan *Shaun The sheep*. Namun, pada film tersebut tidak menggunakan tanah liat biasa melainkan plastisin. Menurut KBBI (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>) plastisin merupakan bahan dari lilin yang bertekstur lunak dan berwarna-warni.

2) Animasi 2 Dimensi

Animasi 2D atau biasanya lebih dikenal sebagai kartun, merupakan kumpulan gambar lucu dalam sebuah film animasi yang bertujuan untuk menghibur penonton. Salah satunya contoh filmnya yaitu *Donald Bebek*, *Tom and Jerry* dan lain-lain.

3) Animasi 3 Dimensi

Animasi 3D adalah animasi 2D yang dikembangkan, sehingga objek dalam animasi tersebut terlihat lebih hidup. Film animasi yang menggunakan teknik 3D salah satunya *Finding Nemo* dan *Toy Story*.

2. Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatannya

1) Animasi *Cell*

Cell berasal dari kata “*Celluloid*” yang merupakan lembaran-lembaran yang akan membentuk animasi tunggal, sehingga masing-masing *cell* merupakan bagian yang terpisah.

2) Animasi *Frame*

Merupakan rangkaian gambar yang ditunjukkan secara bergantian.

Sangidun, S. (2015) menyatakan *Crayon Shinchan* termasuk dalam jenis animasi 2 dimensi karena serial *Crayon Shinchan* termasuk dalam jenis animasi tradisional yang dapat dilihat dari teknik pembuatannya yang masih menggunakan gambar tangan manual, sedangkan Atika, R. (2021) menyatakan *Keluarga Somat* termasuk dalam jenis animasi 3 dimensi karena sudah menggunakan aplikasi yang bernama aplikasi *Blender*. *Blender* merupakan aplikasi grafik komputer yang memungkinkan untuk memproduksi suatu gambar atau animasi berkualitas tinggi dengan menggunakan geometri 3 dimensi.

2.2 Data Penunjang

2.2.1 Sejarah *Anime* di Indonesia

Menurut CNN Indonesia (2020), *anime* mulai masuk ke Indonesia sekitar tahun 1970-an. *Wanpaku Omukashi Kumu Kumu* merupakan *anime* pertama yang terdiri dari 26 episode yang dapat dinikmati masyarakat Indonesia melalui saluran TVRI yang merupakan saluran televisi nasional satu-satunya pada saat itu. Sekitar 1987 stasiun TV swasta mulai muncul, salah satunya yaitu RCTI. Melalui RCTI, *anime* perlahan kembali tayang di TV, seperti serial *Doraemon* yang ditayangkan

setiap Minggu pagi. Ternyata reaksi masyarakat mengenai tayangnya anime *Doraemon* di TV sangat luar biasa.

Setelah *Doraemon* disambut sangat luar biasa oleh masyarakat, sekitar 1995, stasiun TV swasta yang lain berdiri yaitu, Indosiar. Indosiar mengikuti RCTI untuk menyiarkan *anime*, yaitu *Dragon Ball* yang tayang setiap hari Minggu pagi juga. Sekitar tahun 2000-an, SCTV mulai mengikuti jejak RCTI, TVRI, dan Indosiar yaitu untuk menayangkan *anime Samurai X* pada hari Senin hingga Jumat pada pukul 15.00 WIB. Daftar *anime* yang masuk ke Indonesia terus bertambah, *anime* yang pernah disiarkan di TV Indonesia yaitu, *Hachi Chibi Maruko Chan*, *Captain Tsubasa*, *Hamtaro*, *Slam Dunk*, *One Piece*, *Hunter x Hunter*, *Crayon Shinchan*, *Beyblade*, *Detective Conan*, *Ninja Hattori*, *Pokemon*, *Crush Gear*, *Bleach*, *Nube*, *Ghost at School*, *Whistle*, *Yu Yu Hakusho*, *Naruto Shippuden* dan lain-lain.

Anime yang masih disiarkan di TV Indonesia saat ini hanya *Doraemon*, *Detective Conan*, dan *Boruto: Naruto Next Generation*. Karena *anime* yang lainnya terdapat adegan yang tidak baik bagi anak di bawah umur, seperti kekerasan, kata-kata yang kasar atau kotor, dan lain-lain, sehingga tidak lulus sensor untuk tayang di TV Indonesia.

2.2.2 Sejarah Kartun di Indonesia

Prakosa dalam Yuniar (2020) menyatakan bahwa sejarah awal animasi di Indonesia yaitu pada tahun 1955-an, yaitu saat presiden pertama yaitu Soekarno yang sangat menyukai seni melakukan kunjungan resmi ke Amerika Serikat. Beliau menyempatkan diri untuk berkunjung ke Disneyland dan disambut sendiri oleh pendirinya yaitu Walt Disney. Presiden Soekarno merupakan presiden pertama yang berkunjung ke Disneyland. Setibanya di Indonesia, beliau menugaskan seorang seniman yang bernama Dukut Hendronoto atau dikenal dengan Pak Ook untuk mempelajari animasi di studio Disney.

Animasi/kartun pertama di Indonesia dimulai dari iklan kampanye yang mengandung nilai politik yang berjudul “Si Doel Memilih” pada tahun 1955 karya Pak Ook yang telah ditugaskan oleh Presiden Soekarno untuk mempelajari cara membuat animasi dan lain-lain selama 3 bulan di Walt Disney, Amerika Serikat.

Pada tahun 1963, stasiun TV satu-satunya pada saat itu yaitu TVRI menyiarkan animasi Indonesia yang pertama. Tetapi, animasi pertama Indonesia tidak dapat ditemukan hasil dokumentasinya, sehingga menjadi kontroversi tentang kebenarannya. Pada tahun yang sama, Pak Ook pindah ke TVRI dan mulai mengembangkan animasi dalam salah satu program, tetapi program tersebut dilarang untuk ditayangkan karena dianggap terlalu konsumtif. Pada tahun 1970-an, TVRI mulai menayangkan animasi karya Walt Disney dan Hanna-Barbera.

Pada tahun 1970, lahir peraturan baru mengenai penayangan iklan di TVRI, kemudian memproduksi acara TV yang bernama “Mana Suka Siaran Niaga”. Program TV “Mana Suka Siaran Niaga” merupakan program TV yang menayangkan produk iklan komersial yang tayang pada tahun 1970-1980-an. Tayangan ini berupa iklan pemerintah dan iklan keluarga yang dirangkum dalam satu paket acara yang biasanya ditayangkan setiap hari pada jam 17.00 WIB. Menurut Biran dalam Kurnianto (2015), pada tahun 1972, Drs. Suyadi atau dikenal sebagai Pak Raden memproduksi beberapa animasi yang ditayangkan di sebuah lembaga yang terletak di bawah UNICEF yang bernama Training Aid Center, Pak Raden membentuk tim dan memproduksi beberapa film, salah satunya adalah film edukasi tentang Keluarga Berencana yang dibuat bersama Prof. Dr. RM. Sularko, salah satu dokter gigi yang menjadi ketua Federasi Perkumpulan Seni Foto Indonesia (FPSI).

Pada tahun 1972, mulai muncul studio animasi yang bernama Anima Indah yang dibuat oleh seniman Amerika Luqman Lateef. Studio Anima Indah merupakan salah satu pionir animasi di Indonesia, dengan mengirimkan karyawannya untuk belajar di luar negeri, seperti Amerika Serikat, Inggris dan Jepang. Anima Indah termasuk yang membuka jalan animasi di Indonesia. Anima Indah mengalami perkembangan ke arah yang baik, tetapi Anima Indah lebih mengalami perkembangan di bidang periklanan.

Pada tahun 1983, TVRI mulai menayangkan animasi pertama Indonesia yang berjudul “Si Huma” yang dibuat oleh Perum Produksi Film Negara (PPFN) yang dibantu oleh UNICEF. Pada tahun 1980-an, merupakan tahunnya animasi Indonesia, diantaranya melalui animasi “Rimba Si Anak Angkasa” karya Wagiono

Sunarto dan diproduksi melalui hasil kolaborasi ulangan dari animasi “Si Huma” yang diproduksi oleh PPFN dan merupakan animasi yang ditayangkan di TVRI. Pada sekitar 1980-1990-an, sejumlah animasi mulai bermunculan, seperti Asiana Wang Animation yang bekerjasama dengan Wang Film Animation, Evergreen, Marsa Juwita Indah, Red Rocket Animation Studio di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta dan Tegal Kartun di Tegal. Pada tahun 1990-an, sudah mulai bertaburan animasi-animasi di televisi Indonesia meskipun belum begitu diketahui oleh banyak masyarakat, animasi tersebut diantaranya *Legenda Buriswara*, *Nariswandi Piliang*, dan *Satria Nusantara*.

Kemudian lahirlah televisi swasta di Indonesia yang menayangkan *anime*. Meskipun dapat dibilang baru, namun *anime* dapat bersaing dengan kartun. Pada tahun 1990-an, masyarakat dapat menonton serial kartun “Satria Nusantara” di TPI (sekarang MNCTV) hingga animasi “Petualangan Si Kancil”. Pada tahun 2000, merupakan era kemudahan bagi manusia, dikarenakan semakin mudahnya untuk mengakses teknologi digital. Oleh karena itu, mulai bermunculan studio-studio animasi kecil dan komunitas animasi di Indonesia.

Red Rocket Animation adalah studio animasi paling banyak menghasilkan karya. Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti *Dongeng Aku dan Kau*, *Klilip dan Puteri Rembulan*, *Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek*, *Si Kurus dan Si Macan*. Pada masa ini serial animasi cukup populer karena sudah menggabungkan animasi 2 dimensi dengan animasi 3 dimensi. Sejak awal tahun 2000, munculnya animasi komputer di Indonesia juga tidak lepas dari komunitas dan forum antara lain *indoCG*, *Animator forum*, *komunitas blender*, dan lain-lain.

Pada tahun 2003, film animasi 3 dimensi ditayangkan di bioskop. Film tersebut berjudul “Janus Prajurit Terakhir” karya Chandra Endoputro yang dibintangi oleh artis papan atas, diantaranya Derby Romero, Alyssa Soebandono dan artis lainnya. Film ini menggabungkan animasi dengan *live shot*. Pada tahun 2007, animasi yang berkonsep 3 dimensi yang menceritakan pahlawan super yang berjudul “Hebring” karya Marlin Sugama dan Andi Martin dirilis. Pahlawan super

Hebring atau hebat bila diartikan ke dalam bahasa Indonesia ini berhasil meraih penghargaan dalam ASEAN Character Award pada tahun 2014.

Setelah animasi “Hebring”, mulai bermunculan film seperti animasi 3 dimensi musikal “Meraih Mimpi” pada tahun 2009, animasi 2 dimensi “Battle of Surabaya” pada tahun 2015. Film “Battle of Surabaya” membawa berbagai penghargaan di luar negeri, salah satunya meraih Animasi Terbaik di Hollywood International Motion Pictures Film Festival 2018.

2.2.3 Genre *Anime* dan Kartun yang Tayang di Indonesia

Anime dan kartun yang ditayangkan di Indonesia, memiliki berbagai jenis genre, mulai dari genre *comedy* hingga *action*. Pada bagian ini, penulis akan menyebutkan dan menjelaskan genre *anime* dan kartun yang tayang di televisi Indonesia menurut Muhammad, F. M. (2020).

1. Komedi

Genre ini merupakan salah satu yang sangat disukai oleh masyarakat Indonesia. Karena genre ini bisa membuat orang tertawa terbahak-bahak baik itu dari kelucuan tingkah karakter atau kelucuan dari cerita atau alur *Anime* tersebut. *Anime* dan kartun yang bergenre komedi yang tayang di Indonesia yaitu *Crayon Shinchan*, *Tom and Jerry*, *Spongebob Squarepants* dan lain-lain.

2. *Slice of Life*

Anime dan kartun yang bergenre *Slice of Life* ini menceritakan tentang keseharian tokoh utama pada kartun dan *anime*. Bisa dalam kehidupan keluarga, bersosialisasi, maupun pekerjaan. *Anime* yang bergenre *slice of life* yang tayang di Indonesia diantaranya yaitu *Chibi Maruko Chan*.

3. Aksi

Anime yang bergenre aksi merupakan *anime* yang paling populer di kalangan pecinta *anime*. Genre ini menampilkan adegan aksi atau pertarungan dan bisa menggunakan senjata atau tanpa senjata. Biasanya ditunjukkan dengan gerakan-gerakan setiap tokoh *anime* pada alur cerita. Dalam *anime* bergenre aksi, genre lain yang lebih ringan telah

ditambahkan untuk menarik perhatian penonton. *Anime* dan kartun yang bergenre aksi yang tayang di Indonesia yaitu *Dragon Ball*, *The Legend of Aang*, dan *Naruto*.

4. Romantis

Genre romantis pada *anime*, menceritakan tentang kisah percintaan yang dialami oleh para pemerannya. *Anime* yang tayang di Indonesia ada beberapa yang mengandung sisi romantis dari setiap pemainnya dan ditambahkan dengan genre komedi. *Anime* genre romantis yang tayang di Indonesia yaitu *Sailor Moon*.

5. Petualangan

Selain genre komedi dan aksi, petualangan juga populer di masyarakat Indonesia. Karena genre ini mengajak penonton ikut serta dalam petualangan mereka yang seru. *Anime* dan kartun bergenre petualangan seringkali memiliki latar belakang lokasi yang berbeda. Genre ini menampilkan kisah perjalanan, petualangan dan penjelajahan karakter yang biasanya bertujuan untuk menggapai ambisi atau menyelesaikan misi. *Anime* genre petualangan yang tayang di Indonesia dan sangat populer yaitu *Doraemon* yang masih tayang hingga sekarang di saluran televisi RCTI. Untuk kartun yang memiliki genre petualang yaitu *The Adventure of Jimmy Neutron : Boy Genius*.

6. Fantasi

Genre *anime* ini berhubungan dengan sihir, keajaiban atau hal-hal supranatural lainnya dan menceritakan kisah penuh imajinatif atau hal yang tidak pernah ada di dunia nyata. Para penonton diajak untuk memasuki dunia fantasi. Hal-hal yang terdapat di dalam anime ini tidak akan ditemukan di dunia nyata. Dengan kata lain, anime genre ini merupakan hasil imajinasi dari penciptanya. *Anime* bergenre fantasi yang tayang di Indonesia yaitu *Inuyasha*. Untuk kartun yang memiliki genre fantasi yaitu *DreamWorks Dragon* yang saat ini tayang di NET TV.

7. Drama

Genre drama berbeda dengan genre romantis. Genre ini tidak selalu menghadirkan kisah-kisah romantis para tokohnya. Genre ini menggambarkan kehidupan realita para tokohnya, baik dalam kisah bahagia maupun kisah yang menyedihkan dan menampilkan kisah kehidupan yang situasi atau kondisinya secara kompleks, penuh emosional dan konflik batin. Alur pun lebih jelas, sehingga memudahkan untuk menikmati endingnya, baik itu bahagia maupun sedih. Genre ini sering disandingkan dengan genre lain seperti romantis dan komedi. Kartun genre drama yang tayang di Indonesia antara lain yaitu *Finding Nemo*, *Ice Age*, *Despicable Me*, *Toy Story*, *Cars* dan lain-lain. Film kartun tersebut sering ditayangkan di Global TV.

