

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara yang lama dikenal memiliki keunikan dalam berinovasi. Berbagai macam barang telah mereka produksi untuk kenyamanan dan kepraktisan hidup seperti alat-alat elektronik, perabotan rumah tangga, dan sebagainya (Osamu, 2015: 6-13). Jepang juga membuat media hiburan unik yang dikenal oleh dunia sebagai ciri khas Jepang seperti; *manga* yang merupakan komik bergaya Jepang, *anime* yang merupakan animasi/kartun bergaya Jepang dan permainan konsol yang termasuk kedalam kategori permainan video.

Media hiburan dinikmati oleh berbagai kalangan dan umur di seluruh dunia. Pada tahun 1972, permainan konsol, pertama di dunia dipasarkan di Amerika Serikat yang bernama Magnavox Odyssey dan merupakan titik awal bagi perusahaan-perusahaan elektronik untuk ikut serta dalam membuat permainan konsol.

Kata permainan konsol mungkin lebih kerap dikenal di masyarakat luas dengan nama produk mereka yaitu; Playstation, Wii dan Xbox, yang merupakan tiga permainan konsol terpopuler di dunia (VGChartz.com:2016). Dua dari tiga permainan konsol terkenal ini berasal dari perusahaan Jepang, yakni Playstation milik Sony dan Wii milik Nintendo. Dari hal tersebut dapat dikatakan Jepang terkenal dengan permainan konsol yang mereka ciptakan.

Pada umumnya, permainan konsol dimainkan dengan memasang kaset atau CD yang khusus dibuat untuk konsol permainan tersebut. Kaset atau CD ini dijual terpisah dari konsolnya dan mengharuskan pemilik permainan konsol untuk membeli kaset/CD permainannya. Kaset/CD untuk permainan konsol ini terdapat beragam judul permainan yang diproduksi tidak hanya oleh pembuat permainan konsolnya sendiri namun perusahaan pengembang judul permainan dari mancanegara pun ikut serta dalam produksi judul permainan untuk konsol. Tidak

sedikit judul permainan terkenal yang diciptakan oleh negara asing untuk konsol permainan asal Jepang seperti *GTA*, *FIFA* dan *The Sims*. Walau demikian, Jepang sebagai asal negara konsol permainannya pun tidak kalah dalam persaingan memproduksi judul permainan yang dikenal oleh dunia, seperti judul permainan *Super Mario*, *Street Fighter*, *Pac-Man*, *Final Fantasy*, *Rockman*, *Sonic*, *Pokemon*, dan lain-lain.

Pemasaran judul permainan asal Jepang seperti di atas pada awalnya dijual secara eksklusif untuk dimainkan di satu konsol dari satu perusahaan, contohnya judul permainan *Super Mario* dibuat eksklusif untuk konsol permainan dari Nintendo, karena hal ini, judul permainan yang dapat dimainkan di satu konsol merupakan faktor penting bagi penjualan dan popularitas sebuah merek konsol permainan dan perusahaan yang memproduksinya. Pasar utama permainan konsol Jepang selain di dalam negeri ialah daerah wilayah ekonomi besar dunia yaitu Amerika Utara dan Eropa.

Pada awal abad ke-21, permainan konsol sangat populer dengan beralihnya permainan konsol ke permainan konsol genggam. Permainan konsol genggam adalah permainan konsol portabel yang dapat dimainkan di rumah ataupun di luar dengan sumber listrik dari baterai. Dari sekian banyaknya permainan konsol yang ada, terdapat sebuah merek yang mendominasi penjualan permainan konsol genggam yaitu Nintendo Game Boy yang dirilis pada tahun 1989. Walaupun permainan konsol genggam sudah ada sejak tahun 1976, Nintendo Game Boy mempopulerkan bermain konsol genggam dengan judul permainan Tetris. Pilihan judul permainan yang dapat dimainkan pada Game Boy beraneka ragam dan salah satu judul permainan dengan angka penjualan terbesar untuk Game Boy adalah *Pokemon*.

Pokemon merupakan singkatan dari *Pocket Monster* dan pertama kali dipublikasikan sebagai judul permainan untuk Nintendo Game Boy pada tahun 1996 yang diciptakan oleh Satoshi Tajiri dari perusahaan Jepang Game Freak. Permainan bergenre RPG (*role playing video game*) ini mengajak sang pemain mengendalikan bocah berumur 10 tahun untuk menelusuri dunia *Pokemon* bertujuan untuk menangkap dan melatih *Pokemon* yang kemudian akan

dipertarungkan dengan pelatih Pokemon lainnya. Konsep sederhana permainan ini berhasil mencuri perhatian orang-orang di berbagai penjuru dunia.

Perkembangan popularitas Pokemon berawal dari Jepang yang lalu beranjak ke Amerika Utara, Eropa dan Australia dan sekitarnya yang kemudian berlanjut ke negara-negara lainnya. Nintendo yang memproduksi Pokemon pertama dirilis dalam bentuk kaset permainannya terlebih dahulu di Jepang yang kemudian diikuti oleh adaptasi judul permainan ke dalam bentuk *manga*, *anime*, kartu-kartu Pokemon dan mainan sesuai dengan urutan demikian yang berbeda halnya bagi luar Jepang.

Adaptasi *anime* Pokemon disiarkan di Jepang pada 1 April 1997 yang didahului oleh adaptasi ke *manga* yang mendapatkan penilaian yang baik dari masyarakat Jepang. Hal ini memicu permintaan atas adaptasi *anime* ini terlebih dahulu untuk diperkenalkan kepada penonton di Amerika Utara melihat bahwa mayoritas masyarakat di luar Jepang condong menyukai media berbentuk film. Setelah berbagai proses dilakukan terhadap media Pokemon, pada 8 September 1998 *anime* Pokemon disiarkan di Amerika Utara. Penayangan adaptasi *anime* Pokemon yang didahulukan sebelum judul permainan dan *manga* juga berlaku bagi Australia dan UK (United Kingdom) yang menyiarkan Pokemon pada tahun berikutnya.

UK merupakan negara pelopor Pokemon di Eropa dimana negara ini yang pertama kali menyiarkan *anime* Pokemon di wilayah Eropa. Salah satu faktor diangkatnya adaptasi *anime* Pokemon untuk siaran televisi di UK merupakan adanya kemiripan konsumsi budaya populer (*pop culture*) dengan USA dan rating acara Pokemon yang baik dari penonton televisi USA.. Kedua negara ini juga memiliki sejarah yang lama dalam peertukaran budaya populer (Oxford Royal Academy: (2015).

UK. terletak di Eropa barat dan merupakan negara yang terdiri dari Inggris, Wales, Skotlandia dan Irlandia Utara (Oxford:2015). Salah satu negara maju dengan peringkat kelima terbesar dalam perekonomian dunia (IMF:2016). UK

memiliki kekuatan pengaruh yang besar terhadap ekonomi, budaya, militer, sains dan politik internasional.

Penulis saat berumur lima tahun menginjak tanah Ratu Elizabeth ini pada tahun 1998 menemani dinas orang tua di London yang pada saat itu, Pokemon belum resmi tiba ke media UK. Acara anak-anak yang disiarkan di siaran TV lokal UK berupa acara seperti *Teletubies*, animasi-animasi orisinal UK dan USA. Tentu budaya populer Jepang dalam bentuk media film sudah masuk sebelum Pokemon seperti salah satunya adaptasi *Kyouryuu Sentai Jyuurenjaa* di USA, yang bernama *Mighty Morphin Power Rangers* dan animasi-animasi Hayao Miyazaki yang disuarakan kembali dalam bahasa Inggris. Popularitas budaya populer Jepang di UK terlihat tidak terlalu signifikan di era sembilan puluh-an yang lalu berubah di saat Pokemon akhirnya masuk ke UK dengan terjadinya berbagai kejadian yang berhubungan dengan Pokemon hingga tahun 2001 dimana di tahun ini pun fenomena Pokemon mulai surut.

1.2. Identifikasi Masalah

Pokemon yang awalnya merupakan sebuah judul permainan konsol berbahasa Jepang dalam kurun waktu dari tahun 1999 hingga 2001 dapat menjadi sebuah fenomena di UK. Dengan sasaran konsumsi utama terhadap anak-anak, Pokemon tidak hanya mempengaruhi anak-anak di UK tetapi juga masyarakat UK, khususnya para orang tua dan guru yang berhubungan langsung dengan anak-anak yang menikmati Pokemon.

1.3. Pembatasan Masalah

Fenomena Pokemon tidak hanya terjadi di UK namun berbagai negara pun terdapat fenomena Pokemon-nya sendiri dengan keadaan budaya dan masyarakat yang beragam. UK sebagai negara yang penulis kunjungi sebelum masuknya Pokemon ke UK menjadi titik mula pada kajian ini dan berlanjut dengan mulai dan surutnya fenomena Pokemon yang terjadi di UK. Fenomena Pokemon yang terjadi di luar UK yang mempengaruhi kelangsungan fenomena Pokemon di UK juga akan disinggung.

1.4. Perumusan Masalah

- a. Bagaimana *Pokemon* dapat menjadi fenomena di UK?
- b. Apa saja dampak dari berlangsungnya fenomena *Pokemon* di UK?
- c. Apakah dampak setelah fenomena *Pokemon* di UK?

1.5 Tujuan Penelitian

Rumusan tujuan penelitian ini menyajikan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian ini selesai dilakukan. Oleh sebab itu rumusan tujuan penelitian harus konsisten dengan rumusan masalah dan mencerminkan pilah proses penelitiannya. Rumusan tujuan penelitian ini tidak boleh sama dengan rumusan maksud penulisan skripsi yang ditulis pada halaman sampul luar dan dalam.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui bagaimana *Pokemon* dapat menjadi fenomena di UK.
- b. Mengetahui dampak dari berlangsungnya fenomena *Pokemon* di UK.
- c. Mengetahui dampak setelah fenomena *Pokemon* di UK.

1.6. Landasan Teori

1.6.1. Fenomena

Menurut KBBI, fenomena adalah sesuatu yang luar biasa atau sebuah keajaiban.

Menurut Lapau (2012) fenomena adalah suatu hal yang bisa disaksikan dengan panca indra serta dapat dinilai dan diterangkan secara ilmiah. Sehubungan dengan itu, dikutip juga pendapat dari Immanuel(1887) tentang fenomena yaitu:

“when we designate certain objects as phenomena or sensuous existences, thus distinguishing our mode of intuiting them from their own nature as things in themselves, it is evident that by this very distinction we as it were place the latter, considered in this their own nature, although we do not so intuit them, in opposition

to the former, or, on the other hand, we do so place other possible things, which are not objects of our senses, but are cogitated by the understanding alone, and call them intelligible existences.” (Kant, Immanuel 1887)

Terjemahan: pada saat kita merujuk kepada sebuah objek sebagai fenomena atau keberadaan sensual, yang membedakan cara intuitif kita melihat objek tersebut dari sifat aslinya sebagai sesuatu yang didalamnya, perbedaan ini jelas bila kita menempatkannya sebagai yang kedua, di sisi lain atau yang berlawanan dengan yang pertama, kita memperhitungkan objek-objek lain yang tidak kita sadari namun renungi dari pengertiannya sendiri dan menyebutnya keberadaan yang dapat dimengerti.

Dari teori-teori di atas mengenai fenomena, teori-teori ini sangat tepat dengan fenomena Pokemon yang terjadi di UK. Dimana Pokemon yang merupakan judul sebuah permainan/film anak-anak dapat menjadi sebuah sensasi di masyarakat luas.

1.6.2. Pokemon

Menurut Joseph Tobin (2004: 1), Pokemon adalah permainan video tersukses yang pernah dibuat. Permainan kartu terlaris sepanjang masa, salah satu program TV anak-anak tersukses yang disiarkan dan film layar kaca dengan bruto tertinggi sepanjang sejarah.

Menurut Buckingham dan Sefton-Green (2004: 12) dalam terminologi akademis, Pokemon bukan hanya sekedar “teks” atau bahkan koleksi teks seperti serial TV, permainan kartu, mainan, majalah, atau permainan video. Bukan hanya seperangkat objek yang dalam karakteristik metode studi media akademis dapat diisolasikan dari analisa kritis. Lebih tepatnya, Pokemon dalam istilah antropologi dijelaskan sebagai “*cultural practice*” atau praktik budaya. Pokemon adalah sesuatu yang dilakukan, bukan hanya sekedar baca, tonton atau “konsumsi”. Sedangkan untuk “melakukan”, tentu diperlukannya partisipasi aktif dari “yang melakukan”, istilah-istilah yang berlaku didominasi oleh struktur dan kekuatan yang diluar jangkauan para “pelaku” Pokemon.

Menurut Satoshi Tajiri (1999) dalam wawancaranya dengan majalah *TIME* di Tokyo, ia bilang bahwa “Daerah menangkap serangga sangat langka karena urbanisasi. Anak-anak bermain di dalam rumah sekarang, dan banyak sudah melupakan menangkap serangga. Saya pun lupa. Pada saat saya mengembangkan permainan video, saya teringat akan hal tersebut dan memutuskan membuat permainan video dengan konsep tersebut. Semua yang saya lakukan semasa kecil digabungkan menjadi satu dan itulah Pokemon.”

1.7. Metodologi Penelitian

Kajian ini dilakukan dengan metode kepustakaan dari berbagai sumber bacaan seperti buku, ensiklopedia, kamus dan internet. Pencarian data dilakukan di perpustakaan Universitas Darma Persada. Pencarian hasil statistik ditemukan dari berkas resmi beberapa pihak yang bersangkutan dan sumber terpercaya lainnya.

1.8. Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai fenomena Pokemon di UK dan berharap penelitian ini dapat diteliti lebih lanjut oleh calon peneliti.

b. Bagi Pembaca:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan.

c. Bagi Universitas Darma Persada

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang ingin menulis penelitian mengenai Pokemon dan UK di tahun-tahun berikutnya.

1.9. Sistematika Penelitian

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metodologi penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab II SEJARAH PERKEMBANGAN POKEMON

Bab ini membahas mengenai sejarah perkembangan Pokemon, terciptanya Pokemon di Jepang, dan bagaimana perkembangan Pokemon di masyarakat Jepang yang kemudian berlanjut ke masyarakat UK.

Bab III FENOMENA POKEMON DI UK

Bab ini membahas tentang kejadian-kejadian yang terjadi pada saat fenomena Pokemon berlangsung di UK bersama dengan aspek-aspek yang mempengaruhi kejadian-kejadian tersebut. Meliputi juga beberapa kejadian di luar UK juga yang mempengaruhi fenomena Pokemon terhadap masyarakat UK.

Bab IV KESIMPULAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan mengenai keseluruhan dari tema penelitian yang telah diambil oleh penulis.