

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagaimana diketahui, dewasa ini telah banyak masuk kebudayaan asing ke Indonesia di antaranya adalah kebudayaan Jepang yang disebut *Anime* atau dalam bahasa Indonesianya disebut Animasi. *Anime* yang dibaca sesuai dengan tulisannya biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton (Galbraith, 2009).

Kata *Anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana a,ni,me (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris “Animation” dan diucapkan sebagai “Anime-shon”. *Anime* pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah *Astro Boy* karya Ozamu Tezuka pada 1963. Kemudian pada 2009 *Anime* sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan *Anime* zaman dahulu dan telah menjadi sebuah bisnis yang menggiurkan bagi semua orang.

Bagi yang menyukai Animasi Jepang dan terlibat dalam komunitas penggemarnya, pada umumnya sering mendengar istilah *Moe*, dan sangat menggemari *Moe*, tetapi ada juga yang menganggap *Moe* adalah hal buruk yang merusak *Anime*. Mengenai *Moe* ini, Patrick W. Galbraith seorang *Otaku* Amerika sekaligus peneliti budaya Jepang meneliti fenomena *Moe* melalui kumpulan wawancara dengan sejumlah peneliti, pakar, pengamat, serta pembuat konten kreatif dari Jepang mengenai konsep *Moe*. Perspektif dan pendapat yang diberikan oleh para narasumber mengenai *Moe* tersebut beragam; ada kalanya saling mendukung, adakalanya saling bertentangan. Dengan menghadirkan keragaman tersebut, Galbraith berharap dapat memicu diskusi yang lebih mendalam untuk memahami *Moe*, tidak sekedar memperlakukannya berdasarkan stereotrip yang sempit (Galbraith, 2009).

Menurut Galbraith yang ditulis dalam bukunya yang berjudul “The Moe Manifesto”, *Moe*(萌え) adalah sebuah slang dalam bahasa Jepang yang berarti minat kuat terhadap karakter tertentu dalam permainan *Video Games*, *Anime* dan *Manga* serta perwujudannya. *Moe* sering dipergunakan begitu saja, tinggal disukai atau dibenci, tanpa disertai dengan tinjauan lebih dalam mengenai asal-usulnya, perkembangannya, dan keragamannya (Galbraith, 2009).

Selanjutnya, kata *Moe*, kini sering dipakai untuk mengungkapkan seseorang yang “manis”, jenis spesifik dari “imut”, umumnya ditujukan kepada tokoh fiktif. “*Moe!*”, diucapkan *Moé*, juga digunakan dalam fandom *Anime* sebagai “kata seru” dalam beberapa *Anime* seperti *Ouran High School Host Club!*, *Sora Ai Kora!*, *Lucky Star!*, *Kaichou-wa Maid-sama!*, *The Melancholy of Haruhi Suzumiya!*, dan *K-On!*(Galbraith: 2009).

Moe juga dapat disebut *Moekko* (萌えっ娘) atau “Gadis yang *Moe*”. Hal ini dapat dijelaskan bahwa dalam suatu karakter *Anime* terdapat karakter gadis remaja yang masih memiliki unsur kekanak-kanakan dan memiliki wajah yang imut. *Moekko* (萌えっ娘) merupakan kata yang berasal dari honorifik “娘” yang dibaca “*Musume*” yang berarti “anak perempuan”. Asumsi populernya adalah *Moe* ditimbulkan oleh ciri-ciri desain karakter atau sifat karakter tertentu, seperti model rambut kuncir dua (*twintail*) atau *tsundere* (Galbraith: 2009).

Seorang penggemar novel ilustrasi untuk kaum muda ataupun orang dewasa di Jepang bernama Higashimura Hikaru, menganggap desain dan perilaku karakter yang dibuat imut dan menggemaskan, memang awalnya hanya untuk *Moe*. Menurutnya, *Moe* juga bisa dirasakan dari karya-karya Sastra Dazai Osamu (seorang novelis Jepang yang hidup pada tahun 1909-1948) atau dari film serius sutradara Oshii Mamoru (sutradara film *Patlabor* dan film *Ghost in the Shell*), dengan menelaah lebih dalam karakterisasi dan konteks cerita serta situasi yang dialami oleh karakter.

Kemudian dengan masuknya *Anime* ke Indonesia seperti yang disebutkan di atas, *Moe* pun turut dikenal oleh masyarakat muda Indonesia. Banyak anak muda

yang ada di Indonesia yang mengatakan bahwa *Moe* itu terlihat lucu, baik itu dalam hal penampilan maupun karakter, bahkan ada beberapa orang yang mengikuti karakter dan penampilan *Moe* yang ada didalam *Anime* seperti yang ditemui di Universitas Darma Persada. Beberapa mahasiswa di Universitas Darma Persada khususnya Program Studi Sastra Jepang S1 dan Program Studi Bahasa Jepang D3 ada diantaranya yang terlihat mengikuti karakter dan penampilan *Moe* yang ada didalam *Anime*, seperti halnya dalam perilaku dan cara berinteraksi mereka terhadap orang lain dan orang yang mereka sukai.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengetahui apakah karakter dan penampilan *Moe* juga mempengaruhi karakter mahasiswa Universitas Darma Persada khususnya mahasiswa Sastra Jepang S1 dan Bahasa Jepang D3.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi masalah:

1. Masuknya *Anime* ke Indonesia
2. Dalam *Anime* ada karakter dan sosok yang disebut *Moe*
3. Ada beberapa mahasiswa Jurusan Sastra Jepang S1 dan Bahasa Jepang D3 di Universitas Darma Persada yang mengikuti karakter dan penampilan *Moe*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian ini pada pengaruh karakter *Moe* terhadap mahasiswa Program Studi Sastra Jepang S1 dan Program Studi Bahasa Jepang D3 di Universitas Darma Persada.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah dengan mengajukan pertanyaan berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan *Moe*?
2. Bagaimana pengaruh karakter *Moe* terhadap kepribadian mahasiswa Jurusan Sastra Jepang S1 dan Bahasa Jepang D3 di Universitas Darma Persada?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengertian *Moe*.
2. Pengaruh karakter *Moe* terhadap mahasiswa Program Studi Sastra Jepang S1 dan Program Studi Bahasa Jepang D3 di Universitas Darma Persada.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang pengaruh budaya Jepang khususnya *Moe* terhadap karakter mahasiswa Sastra Jepang S1 dan Bahasa Jepang D3 Universitas Darma Persada. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi para mahasiswa Sastra Jepang S1 dan D3 di Universitas Darma Persada dengan mengenal istilah *Moe*.

G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, angket (kuesioner) dan studi kepustakaan. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan (*Roony Hanitijo Soemitro, Metodologi Penelitian Hukum, Jakarta: 1985, Cet.II 62*). Angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono,2008 : 199). Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (*Nazir,1988 : 111*).

H. Landasan Teori

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (KBBI,1989: 664).

Menurut Departemen Pendidikan dan Budaya, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang (Depdikbud,2001:845).

Menurut WJS. Poerwardaminta pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain (Poerwardaminta : 731).

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu daya yang timbul dari suatu hal baik itu benda maupun orang yang memiliki akibat dampak tertentu dan membentuk perbuatan seseorang.

2. Moe

Galbraith mengutip pernyataan dari Brian Massumi, ahli teori sosial berkebangsaan Kanada yang menyatakan suatu konsep mengenai 'rasa suka yang bersifat intens (sangat kuat)'. Rasa suka ini berada diluar logika dan kontrol kesadaran manusia. Jika dikaitkan dengan konsep tersebut, *Moe* adalah kata yang tepat mengekspresikan rasa suka yang beresonansi atau bersifat intens (Galbraith: 2009).

Honda Tooru, sebagaimana dikutip oleh Galbraith (2005), menyatakan bahwa *Moe* adalah cinta *imajiner* (脳内恋愛、nounai ren'ai). Objeknya adalah tokoh yang memiliki karakteristik *Moe*, menyediakan sesuatu untuk dipercaya yang berada diluar self (diri sendiri), dan menjadikan karakter

tersebut sebagai penunjang yang penting layaknya keluarga atau pasangan hidup (*Galbraith : 2005*).

Azuma Hiroki (2009) menyatakan bahwa *Moe* merupakan konsep yang murni sekaligus tercemar. Artinya adalah hal yang berasal dari hasil pemikiran seseorang dan mempengaruhinya. Dengan menggunakan contoh game bergenre *dating simulation*, pemain berinteraksi dengan tokoh berkarakter *Moe* dan kemudian menginterpretasikan sebagai cinta sejati dan sesuatu yang murni untuk selanjutnya membayangkan situasi seksual dengan tokoh yang sama. Azuma berpendapat bahwa hal yang paling penting dalam *Moe* bukanlah narasi atau kesenambungan suatu cerita, melainkan tokoh atau karakternya. Lebih lanjut lagi, Azuma juga menyatakan bahwa focus *Moe* masih dapat berpindah dari tokoh menuju sekumpulan kepribadian, desain tokoh, maupun situasi yang dapat menimbulkan *Moe* itu sendiri. Azuma menyebut kumpulan tersebut *database*, kedalaman maupun konteks yang terdapat dalam narasi dan karakter dihilangkan, untuk kemudian disusun ulang dengan berbagai cara oleh para konsumennya agar dapat menimbulkan *Moe* (*Galbraith : 2009*).

Moe 「萌え」 dalam Bahasa Jepang berasal dari kata kerja *Moeru* yang berarti kecambah, atau kuncup (Nelson: 2005). Dalam Kamus *Meikyou Kokugo Jiten* 「明鏡国語辞典」 (Kitahara: 2011) *Moe* memiliki dua arti yaitu: 1. 草木が芽を出すこと、2. {俗} ある人やものに対して 激しく心をときめかすこと。Pengertian pertama *Moe* secara harafiah, yaitu “tunas yang keluar dari tumbuhan”, sedangkan pengertian kedua berdasarkan bahasa populer yaitu “perasaan yang menggebu-gebu terhadap sesuatu atau seseorang”.

Patrick W. Galbraith menyatakan bahwa kata *Moe* adalah hasil permainan kata-kata dari sebuah kata dalam bahasa Jepang yang secara harfiah berarti "kuncup", seperti pada bunga yang akan mekar, lalu digunakan dalam artian gadis yang akan bertumbuh dewasa. Karena kata ini juga

merupakan homonim pengucapan untuk kata "membara" *Moe* (燃え), sehingga ada pula spekulasi bahwa kata *Moe* berasal dari gairah membara yang ditujukan kepada karakter tertentu. Kata *Moe* kini sering dipakai untuk mengungkapkan seseorang yang "manis", jenis spesifik dari "imut", umumnya ditujukan kepada tokoh fiktif (Galbraith: 2009).

“Moe (もえ・萌え): Literally meaning “to bud” (萌える: Moe ru) and a pun on the homonym “to burn” (燃える: Moe ru), Moe is used among Otaku to mean getting fired up for budding young beauties. It can be used as an adjective (e.g., “sore ga Moe,” or “that is Moe”) or a verb (e.g., “Rei ni Moe ru,” or “I burn for Rei”). It can further describe Moe in, or Moe response to, an object (“Rei-Moe”, or “[I] feel Moe for Rei”) (Galbraith: 2009).

“Moe (もえ・萌え): Secara harfiah berarti “bertunas” (萌える: Moe ru), dan homonim dari kata “membakar” (燃える: Moe ru), Moe biasa digunakan dikalangan Otaku untuk mendiskripsikan perasaan membara terhadap gadis cantik yang sedang tumbuh/berkembang. Moe bisa juga digunakan sebagai kata sifat, (contoh: “sore ga Moe” atau “itu adalah Moe”) atau kata kerja. (contoh: (perasaan) saya terbakar oleh Rei). Digunakan untuk menjelaskan lebih jauh apa itu Moe, dan respon terhadap Objek Moe (“Rei-Moe” atau [Saya] memiliki perasaan Moe terhadap Rei”).

Moe dikemukakan oleh Honda Tooru, Azuma Hiroki, Shingo, Patrick Galbraith, dan Akamatsu Ken. Honda, sebagaimana dikutip oleh Galbraith (2005), menyatakan bahwa *Moe* adalah cinta *imajiner* (脳内恋愛、*nounai ren`ai*). Objeknya adalah tokoh yang memiliki karakteristik *Moe*, menyediakan sesuatu untuk dipercaya yang berada diluar self (diri sendiri),

dan menjadikan karakter tersebut sebagai penunjang yang penting layaknya keluarga atau pasangan hidup. Honda kemudian menjabarkan *Moe* sebagai cinta murni (純愛、*jun'ai*) yang tidak terikat kepada system percintaan konsumtif atau kapitalisme cinta (恋愛資本主義、*ren'ai shihon shugi*). Menurut Honda, hanya sebagian orang yang memiliki penampilan menarik yang dapat menikmati cinta konsumtif tidak murni tersebut.

Bertentangan dengan Honda, Azuma (2009) menyatakan bahwa *Moe* merupakan konsep yang murni sekaligus tercemar. Artinya adalah hal yang berasal dari hasil pemikiran seseorang dan mempengaruhinya. Dengan menggunakan contoh game bergenre *dating simulation*, pemain berinteraksi dengan tokoh berkarakter *Moe* dan kemudian menginterpretasikan sebagai cinta sejati dan sesuatu yang murni untuk selanjutnya membayangkan situasi seksual dengan tokoh yang sama. Azuma berpendapat bahwa hal yang paling penting dalam *Moe* bukanlah narasi atau kesenambungan suatu cerita, melainkan tokoh atau karakternya. Lebih lanjut lagi, Azuma juga menyatakan bahwa focus *Moe* masih dapat berpindah dari tokoh menuju sekumpulan kepribadian, desain tokoh, maupun situasi yang dapat menimbulkan *Moe* itu sendiri. Azuma menyebut kumpulan tersebut *database*, kedalaman maupun konteks yang terdapat dalam narasi dan karakter dihilangkan, untuk kemudian disusun ulang dengan berbagai cara oleh para konsumennya agar dapat menimbulkan *Moe* (Azuma : 2009).

Shingo (2005) sebagaimana dikutip dari Galbraith, menyatakan bahwa *Moe* adalah respon terhadap objek berwujud menyerupai manusia yang inosen (ketidak bersalahan), dan menjadi malu saat dipandangi. Dalam jurnalnya, Galbraith (2009) kemudian menyimpulkan bahwa *Moe* merupakan respon *euphoric* (respon gembira) terhadap tokoh-tokoh fantasi atau representasinya. Galbraith menyatakan istilah *Moe* berasal situs *2channel* di Jepang pada tahun 1990an. Para penggunanya mendiskusikan tokoh-tokoh yang menimbulkan perasaan ingin melindungi atau memiliki terhadap konsumen. Contoh karakter yang identik dengan *Moe* pada era 1990an adalah *Tomoe Hotaru* dari serial

Sailor Moon. Dengan kata lain, menurut Galbraith, *Moe* merupakan hasrat terhadap sesuatu yang fantastis, ketertarikan terhadap kemungkinan-kemungkinan virtual yang ada dalam suatu tokoh fantasi.

Pendapat lain mengenai *Moe* juga dilontarkan oleh Akamatsu Ken yang dikutip oleh Galbraith. Akamatsu Ken adalah seorang *Mangaka* yang menciptakan *Manga* terkenal berjudul *Love Hinata*, percaya bahwa *Moe* adalah ekspresi dari insting yang dimiliki seorang pria untuk melindungi dan menyayangi tokoh fiksi (objek *Moe*), tetapi pada saat yang bersamaan mengarah kepada rasa seksual terhadap tokoh-tokoh fiksi tersebut (Galbraith: 2009).

I. Sistematika Penulisan

Bab I, merupakan bab yang berisi, latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, landasan teori serta sistematika penulisan.

Bab II, bab ini merupakan bab yang memaparkan tentang *Moe*.

Bab III, bab ini merupakan bab pembahasan tentang pengaruh karakter *Moe* terhadap mahasiswa Program Studi Sastra Jepang S1 dan Program Studi Bahasa Jepang D3 di Universitas Darma Persada.

Bab IV, kesimpulan.