

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara yang dikenal dengan kemajuannya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Jepang juga dikenal dengan kebudayaannya yang beragam. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni (Iwabuchi,2002).

Budaya Jepang terdiri dari budaya tradisional dan budaya modern yang populer hingga ke berbagai penjuru dunia. Selanjutnya budaya modern disebut Budaya Populer. Budaya populer Jepang merupakan sebuah budaya yang berasal dari Jepang yang diakui, dinikmati, disebarluaskan dan merupakan jalan hidup mayoritas masyarakat Jepang secara umum(Iwabuchi,2002). Dalam budaya populer Jepang, telah menciptakan sekelompok orang yang lebih sering disebut sebagai penggemar di dalam kawasan Asia bagian Timur dan Tenggara Asia, seperti animasi, idola, *Manga*, karakter, permainan komputer, *fashion*, musik pop, grup Idol dan drama TV. Berbagai jenis dari produk-produk ini secara sangat mudah didapat dan siap di pasaran khususnya di kota-kota besar. Sebagai contoh, banyak majalah *fashion* di Hongkong berasal dari Jepang, dalam versi asli ataupun dalam versi bahasa Canton. Buku-buku komik Jepang diterjemahkan secara rutin kedalam bahasa-bahasa Korea Selatan, Thailand, Indonesia dan Taiwan.

Dari beberapa budaya populer yang disebutkan di atas, *Anime*, *Video Game* dan *Grup Idol* merupakan produk hiburan yang paling populer di Jepang. Istilah *Anime* merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*animation*". Dalam bahasa Inggris, istilah ini didefinisikan sebagai penyebarluasan gaya animasi Jepang yang

pada umumnya dicirikan dengan grafis yang warna-warni, karakter yang bersemangat. Terkadang arti yang diinginkan dari istilah ini bervariasi tergantung dari konteks yang dibahas (documentslide.com). *Anime* adalah produksi animasi Jepang yang menampilkan hasil gambar animasi melalui tangan maupun komputer.

Anime memiliki penggemar yang banyak di Jepang dan diakui di seluruh dunia. Secara umum, *Anime* pada awalnya dikenal sejak tahun 1917, kemudian banyak animasi asli Jepang yang diproduksi pada dekade-dekade setelahnya. Selanjutnya karakteristik gaya *Anime* mulai dikembangkan pada 1960 yang ditandai dengan karya Osamu Tezuka seperti *Astro Boy* dan mulai dikenal di luar Jepang pada 1980-an dengan cara disiarkan melalui siaran TV, Video, teater atau secara *online*.

Selain *Anime*, sebagaimana disebutkan di atas, budaya populer yang paling populer di Jepang adalah *Video Game*. *Video Game* adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan pemain, melalui gambar yang dihasilkan oleh alat Video. Permainan Video umumnya menyediakan sistem penghargaan misalnya *score* yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan (documentslide.com).

Adanya *Anime* dan *Video Game* berawal dari *Manga*. Menurut Brenner, kata '*Manga*' muncul dari seorang seniman bernama Katsushika Hokusai pada 1815 (Brenner, 2007:3). *Manga* yang dalam bahasa Indonesia lebih dikenal dengan nama komik, merupakan suatu media yang di dalamnya terdapat sekumpulan gambar yang mengandung cerita yang bermacam-macam jenisnya.

Menurut Katzenstein & Shiraishi, pada umumnya *Manga* dicetak dalam warna hitam-putih dan terkadang ada beberapa bagian yang dicetak berwarna. Menurut Kinko, di Jepang *Manga* pada umumnya dicetak dalam majalah yang berukuran besar, sebesar buku telepon di Indonesia dan sering terdiri dari berbagai cerita yang bersambung pada episode berikutnya (Documentslide.com).

Selanjutnya, sebagaimana disebutkan di atas, selain *Anime* dan *Video Game*, *Idol Grup* juga merupakan budaya populer di Jepang. *Idol* yang dalam bahasa Jepang disebut *aidoru* (アイドル) mempunyai arti artis terkenal yang dapat

berkarir dalam berbagai bidang, antara lain sebagai pemeran, *talent*, atau *seiyu*. Menurut Yasushi Akimoto yang merupakan pendiri AKB48, istilah *Idol* juga dipakai untuk sebagian penyanyi sampai pencipta lagu berusia muda (www.tofugu.com). Ada pun *Idol Grup* adalah wadah bagi para gadis yang ingin menjadi *Idol*. Kemampuan mereka (dalam hal ini menyanyi, menari, akting, bertingkah-laku, dan lain-lain) dilatih, diasah serta dikembangkan sedemikian rupa agar bisa lebih percaya diri dalam dunia hiburan, karena nantinya akan tampil menyanyi dan menari serta mengeluarkan lagu-lagu. Selain itu, mereka juga akan dipromosikan oleh pihak manajemen agar kelak mereka bisa berdiri sendiri atau bersolo karir, dan sebagainya.

Kepopuleran *Anime*, *Video Game* dan *Grup Idol* memunculkan ide sebuah perusahaan bernama Sunrise yang merupakan studio animasi dan perusahaan produksi Jepang untuk membuat sebuah produk bernama *Aikatsu* berupa *Anime Aikatsu*. *Aikatsu* disebut juga dengan *Idol Activity* yaitu singkatan dari *Aikatsu Aidoru Katsudou*. Jadi *Aikatsu* dapat dikatakan sebagai produk hiburan berupa *Anime* dan *Video Game* yang bertemakan *idol*. Produk *Anime Aikatsu* kemudian dialihkan ke perusahaan *Bandai Namco Pictures*, namun tetap bekerja sama dengan Perusahaan *Sunrise* berupa pengiriman semua alat-alat dan memberikan pengetahuan dalam membuat *Anime*.

Bandai Namco Pictures merupakan studio animasi dan perusahaan produksi Jepang yang merupakan anak perusahaan dari perusahaan *Sunrise* serta cabang dari perusahaan *Bandai Namco Holdings*. Perusahaan *Bandai Namco Pictures* dibentuk sebagai bagian dari rencana pengelolaan jangka menengah dari *Bandai Namco Holdings* restrukturisasi *Bandai Namco Grup*. Perusahaan *Bandai Namco Pictures* mulai beroperasi pada April 2015 dan berpusat di Shimoshakuji Nerima Tokyo Japan.

Perusahaan *Bandai Namco Pictures*, selain memproduksi *Anime Aikatsu* juga memproduksi *Video Game* dari *Anime Aikatsu*. Produk *Aikatsu*, *Anime Aikatsu* dan *Video Game* ini di Jepang sangatlah populer di kelompok anak-anak hingga kelompok orang dewasa. Produk *Aikatsu* sejak awal dibuatnya pada 8 Oktober 2012 di Jepang terus menerus berkembang hingga sekarang

Berdasarkan perkembangan produk *Aikatsu* seperti yang telah disebutkan di atas, penulis tertarik untuk membuat penelitian tentang produk *Aikatsu* dengan tema perkembangan budaya populer Jepang produk *Aikatsu* di Jepang.

B. Identifikasi Masalah

Di Jepang berkembang budaya populer meliputi Anime, Video Game dan Idol Grup. Dengan kepopuleran budaya Anime, Video Game dan Idol Grup dibuat produk *Aikatsu* yang berkembang pesat sebagai budaya populer di Jepang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada perkembangan budaya populer produk *Aikatsu* di Jepang dari 2012-2017

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Apa yang dimaksud dengan Produk *Aikatsu* sebagai budaya populer di Jepang?
2. Bagaimanakah perkembangan produk *Aikatsu* di Jepang?

T. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Produk *Aikatsu* sebagai budaya populer di Jepang.
2. Perkembangan produk *Aikatsu* di Jepang.

F. Landasan Teori

1. Budaya Populer

Menurut John Storey yang mengutip pendapat Raymond Williams, definisi budaya dan populer, yaitu: Pertama, budaya dapat digunakan untuk

mengacu pada suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual dan estetis. Kedua, budaya berarti “pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu.” Ketiga, budaya bisa merujuk pada “karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik” (Storey, 2014:2). Istilah “populer”, Williams memberikan empat makna, yaitu:

- a) banyak disukai orang;
- b) jenis kerja rendah;
- c) kerja yang dilakukan untuk menyenangkan orang;
budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri;
- d) Ada satu titik awal yang menyatakan bahwa budaya pop itu adalah budaya yang menyenangkan dan banyak disukai oleh orang. Dalam penjelasan lebih lanjut, berdasarkan makna kata populer yang dikemukakan oleh Williams, Storey mendefinisikan budaya pop sebagai “budaya Massa” (Williams 1983: 237)

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa budaya populer adalah budaya yang menyenangkan dan banyak disukai oleh orang. Ada pun yang termasuk budaya populer Jepang adalah *Manga*, *Anime*, Permainan komputer, *Fashion*, Musik pop, *Video Game*, dan Drama TV

2. *Idol* Jepang

Idol atau idola menurut Wikipedia sudah dikenal dalam bahasa Inggris sejak pertengahan abad ke-13 (documentslide.com).

Pengertian *Idol* di Jepang adalah seorang bintang muda, biasanya penyanyi pop, yang multi talenta di berbagai bidang. Mereka memiliki *image* murni di hadapan publik. *Idol* bisa dibilang merupakan gambaran ideal seorang wanita yang diinginkan oleh masyarakat Jepang, berparas manis dan imut (*kawaii*) serta berkarakter ceria. Umumnya, *Idol* membawakan lagu-lagu pop bernuansa ceria dengan koreografi yang menarik. Selain sebagai penyanyi, mereka juga menggeluti bidang seni

peran, modeling, sampai pembawa acara televisi (Patrick W. Galbraith dan Jason G. Karlin 2013: 2).

Menurut Patrick W. Galbraith dan Jason G. Karlin dalam buku mereka yang berjudul "*Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*" (2013; 2), *Idol* di Jepang adalah produk yang dapat dengan cepat tergantikan dan merupakan salah satu bentuk dari konsumerisme kapitalis yang terjadi di Jepang. Mulai dari musik populer dan buku kumpulan foto hingga aksesoris dan fashion, *Idol* diproduksi dan dikemas sedemikian rupa untuk konsumsi massal. Pada sistem media di Jepang, dalam dunia *Idol* yang berada di posisi konsumen adalah penggemar. Bagi para penggemar, *Idol* adalah objek dari fantasi mereka atau sosok yang ideal yang diidamkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Idol* Jepang adalah seorang bintang muda yang mempunyai gambaran ideal seorang wanita dan diinginkan oleh masyarakat Jepang, berparas manis dan imut (*kawaii*) serta berkarakter ceria.

3. *Manga*

Kata "*Manga*" berasal dari kata dalam bahasa Jepang yang terdiri dari dua kanji 漫 (*man*) yang berarti "aneh atau dadakan" dan 画 (*ga*) yang berarti "gambar"(documentslide.com).

Kata *Manga* pertama kali datang ke dalam penggunaan umum pada akhir abad ke-18 dengan publikasi karya seperti Santo Kyōden, buku bergambar *Shiji no yukikai* (1798), dan pada awal abad ke-19 dengan karya-karya seperti *Aikawa Minwa*, *Manga hyakujo* (1814) dan buku-buku *Hokusai Manga* terkenal (1814-1834) berisi berbagai macam gambar dari sketsa yang terkenal ukiyo-e artist Hokusai (documentslide.com).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Manga* merupakan komik yang dibuat di Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang.

4. *Anime*

Anime (アニメ) adalah penyebutan untuk animasi khas Jepang, yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam karakter, lokasi, dan cerita yang ditujukan untuk penonton tertentu ataupun untuk semua penonton dari berbagai kalangan dan usia. *Anime* kebanyakan dipengaruhi dan diadaptasi dari *Manga*. Kata *Anime* tampil dalam bentuk tiga karakter katakana ア, ニ, メ *Anime* yang merupakan serapan dari bahasa Inggris *Animation* dan diucapkan ke dalam bahasa Jepang menjadi *Anime-shon* (アニメーション) (documentslide.com).

Gambar dalam *Anime* dibuat dengan tangan dan teknologi komputer. Kata *Anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang (Bhinneka.com).

Menurut Vaughan (2004), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat (Iwan Binanto, 2010:219).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Anime* (アニメ) adalah penyebutan untuk animasi khas Jepang, yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam karakter, lokasi, dan cerita yang ditujukan untuk penonton tertentu ataupun untuk semua penonton dari berbagai kalangan dan usia.

5. *Video Game*

Menurut Agustinus Nilwan dalam bukunya "Pemrograman Animasi dan Game Profesional" terbitan Elex Media Komputindo, Game

merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Apabila ingin mendalami penggunaan animasi, maka harus memahami pembuatan Game. Apabila ingin membuat Game, maka harus memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan (Elib.unikom.ac.id).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa Video Game adalah permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif dengan teknik kepustakaan. Teknik 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.

H. Sistematika Penulisan

Bab I, bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II, bab ini merupakan penjelasan tentang budaya populer.

Bab III, bab ini merupakan analisis tentang perkembangan produk *Aikatsu* sebagai budaya populer di Jepang. Bab

IV, kesimpulan.