

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime Jepang telah menjadi topik banyak perdebatan ilmiah dalam tiga puluh tahun terakhir. Karya akademik tentang subjek ini umumnya muncul dari disiplin ilmu seperti studi budaya atau studi Jepang, studi film, atau sosiologi, dengan bidang penelitian umumnya difokuskan pada sifat karya seni anime, karakterisasi, karya naratif, dan internasionalisasi (Bernadetta, 2020).

Istilah anime [a-nuh·mei] adalah bahasa sehari-hari Jepang yang digunakan sebagai singkatan dari istilah “animasi.” Umumnya di Jepang, kata anime (ditulis アニメ) identik dengan animasi apapun dari manapun. Namun secara internasional, anime biasanya disebut sebagai animasi yang diproduksi dari Jepang. Perbedaan antara anime dan kartun lebih bersifat budaya daripada teknis dan asal-usulnya lebih dari 100 tahun yang lalu.

“These visual and verbal narratives are being told on a very high level”. Anime and manga creators combine complex artistic, philosophical, scientific and technological themes and materials,” she said. “Casual viewers and readers who tend to watch ‘cartoons’ or read ‘comics’ literally for plot action and character development often miss deeper levels of visual and symbolic representation that a little extra background and guided discussion can help them see and understand” (Gossin, 2018).

Berdasarkan kutipan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa anime dan manga tidak hanya menyajikan cerita yang menarik melalui gambar dan kata-kata, tetapi juga menggabungkan tema-tema artistik, filosofis, ilmiah, dan teknologi yang kompleks. Kualitas narasinya sangat tinggi, namun penonton dan pembaca kasual sering kali hanya menikmati cerita untuk aksi dan pengembangan karakter. Akibatnya, mereka sering melewatkan makna visual dan simbolis yang lebih dalam. Dengan pemahaman latar belakang dan diskusi yang dipandu, mereka dapat melihat dan mengapresiasi tingkat kedalaman yang lebih tinggi dalam karya-karya tersebut.

Ekspansi pesat penonton anime dari Jepang ke basis penonton internasional, terjadi pada tahun 2001 saat *Spirited Away* (先と千尋の神隠し/*Sen to*

Chihiro no Kamikakushi) menjadi animasi Jepang pertama yang memenangkan Academy Award untuk fitur animasi terbaik yang mendorong industri anime Jepang ke garis depan penonton film di seluruh dunia. Sejumlah rilis anime lainnya telah sukses secara internasional sejak tahun 1980-an, terutama film anime besutan Mamoru Oshii berjudul *Akira* (アキラ) rilis di Jepang pada 16 Juli 1988 dan rilis di Amerika pada 25 Desember 1989 dan *Ghost in the Shell* (攻殻機動隊/ *Kōkaku Kidōtai*) rilis di Jepang pada 23 September 1995 dan rilis di Amerika pada 29 Maret 1996. Meskipun film-film ini terus berkembang dengan basis penggemar kultus internasional, ekspor anime dimulai (Mangels dan Hamill, 2003: 17), tetapi anime tidak menjadi ekspor budaya penting hingga tahun 1990-an. Tahun 2003, anime dan produk terkaitnya menyumbang hampir sepertiga dari pendapatan di pasar media dunia (Nakamura, 2003). Fandom anime terorganisir dimulai di Amerika tahun 1977 (Leonard, 2004). Tahun 2004, anime klub ada di hampir setiap benua (Patten, 2004). Hari ini, anime telah diterjemahkan ke dalam lebih dari 30 bahasa (Anime NewsNetwork, 2005) dan pasar anime terus berkembang (Jepang Lembaga Riset Pemasaran Konsumen, 2005). Tidak ada yang mencapai perhatian komersial, kritis, atau global seperti film-film yang diproduksi oleh Studio Ghibli dan disutradarai oleh Miyazaki Hayao.

Miyazaki Hayao adalah seorang sutradara, produser, penulis naskah, animator, dan artis manga Jepang yang dikenal luas sebagai salah satu tokoh paling berpengaruh dalam industri animasi. Lahir pada 5 Januari 1941 di Tokyo, Jepang, Miyazaki tumbuh dalam keluarga yang terkait dengan industri penerbangan, yang kemudian mempengaruhi karya-karyanya yang sering menampilkan elemen terbang dan pesawat. Setelah lulus dari Gakushuin University pada tahun 1963 dengan gelar di bidang ekonomi dan ilmu politik, Miyazaki memulai karirnya di Toei Animation sebagai animator. Dia segera dikenal karena bakatnya dan mulai berkontribusi pada berbagai proyek penting. Pada tahun 1985, bersama rekannya Isao Takahata, Miyazaki mendirikan Studio Ghibli, yang kemudian menjadi rumah produksi bagi banyak film animasi yang mendapatkan pujian internasional (Napier, 2001).

Miyazaki terkenal karena karya-karyanya yang mendalam dan mempesona, yang seringkali menggabungkan tema-tema seperti hubungan manusia dengan alam, perjuangan melawan perang dan industrialisasi, serta keberanian dan kemandirian perempuan. Beberapa film terkenalnya termasuk *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke*, *Spirited Away*, dan *Howl's Moving Castle*. Gaya animasi Miyazaki yang unik dan penceritaan yang penuh imajinasi telah menginspirasi banyak seniman dan animator di seluruh dunia. Miyazaki telah menerima berbagai penghargaan bergengsi, termasuk Academy Award untuk Film Animasi Terbaik untuk *Spirited Away* pada tahun 2003. Karya-karyanya terus dihargai tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai karya seni yang mendalam dan penuh makna (Beetz, 2018).

Joe Hisaishi, lahir dengan nama Mamoru Fujisawa pada tahun 1950, adalah seorang komponis film Jepang yang terkenal dengan lebih dari 100 skor film dan album solo. Ia dikenal sebagai kolaborator utama Studio Ghibli, terutama dengan sutradara Hayao Miyazaki, menciptakan musik untuk hampir semua film animasi Miyazaki. Hisaishi mulai menggunakan nama panggungnya, yang terinspirasi dari nama Quincy Jones, pada awal 1980-an. Karier Hisaishi dimulai dengan merilis album "MKWAJU" pada tahun 1981, yang menunjukkan pengaruh dari musisi elektronik Jepang seperti Yellow Magic Orchestra serta seniman minimalis Amerika seperti Steve Reich. Kolaborasinya dengan Miyazaki dimulai dengan film "Nausicaä of the Valley of the Wind" pada tahun 1984, di mana ia menggunakan gaya orkestra yang memukau dengan melodi yang mendalam dan emosional (Brightwell, 2020).

Hisaishi melanjutkan untuk mengembangkan gaya musiknya melalui film-film Studio Ghibli lainnya seperti *my neighbor totoro* (1988) dan *princess mononoke* (もののけ姫/*Mononoke Hime*) (1997). Kesuksesan internasionalnya diperkuat dengan skor untuk *spirited away* (2001), yang menjadi film dengan pendapatan tertinggi di *box office* Jepang pada saat itu. Selain kolaborasinya dengan Miyazaki, Hisaishi juga dikenal melalui karyanya pada film-film Takeshi Kitano, seperti "Hana-Bi" (1997), yang menunjukkan sisi lain dari keahliannya dalam

konteks yang lebih dewasa dan gelap. Karyanya dalam film "Departures" (2008) juga mendapatkan pengakuan luas, memenangkan Oscar untuk Film Berbahasa Asing Terbaik (Brightwell, 2020).

Dua karya yang menerima kritik paling akademis adalah *Spirited Away* dan *Princess Mononoke*, keduanya menjadi yang paling menguntungkan secara komersial dan terlibat secara budaya hingga tanggal rilisnya. Keduanya telah dianalisis oleh Napier pada tahun 2001 dalam konteks sosiologis identitas budaya, gender, dan narasi sejarah. Napier menganalisis bagaimana kedua film ini mencerminkan dan mempertanyakan identitas budaya Jepang di era modern. *princess mononoke* mengeksplorasi hubungan antara manusia dan alam, memperlihatkan konflik antara industrialisasi dan pelestarian lingkungan. Ini menggambarkan bagaimana Jepang, dengan sejarah panjang interaksi harmonis dengan alam, harus menghadapi tantangan modernisasi. *Spirited Away* membawa penonton ke dunia magis yang penuh dengan makhluk-makhluk dari folklore Jepang, yang mencerminkan identitas budaya tradisional Jepang dan bagaimana identitas ini beradaptasi dengan perubahan zaman. Kedua film ini juga mengangkat isu gender melalui karakter utamanya yang kuat dan mandiri. Princess Mononokememiliki karakter perempuan yang kuat seperti San dan Lady Eboshi, yang memegang peran penting dalam cerita. San adalah seorang pejuang yang hidup di alam liar, sementara Lady Eboshi adalah pemimpin industrial yang berusaha menaklukkan alam. *Spirited Away* menampilkan Chihiro, seorang gadis muda yang tumbuh menjadi lebih kuat dan mandiri saat ia berusaha menyelamatkan orang tuanya dan dirinya sendiri di dunia roh. Analisis Napier mungkin menyoroti bagaimana film-film ini menantang dan memperluas batasan tradisional peran gender di Jepang. *Princess Mononoke* berlatarkan periode Muromachi di Jepang, suatu era di mana manusia mulai menguasai alam dengan teknologi dan persenjataan baru. Ini mencerminkan sejarah konflik antara perkembangan teknologi dan pelestarian lingkungan. *Spirited Away* meskipun tidak secara langsung terkait dengan sejarah tertentu, menciptakan narasi yang menghubungkan masa lalu tradisional Jepang dengan masa kini yang modern. Melalui simbolisme dan referensi budaya, Napier mungkin menunjukkan bagaimana film-film ini

menggunakan elemen sejarah untuk membangun narasi yang relevan dengan isu-isu kontemporer (Napier, 2001).

Ada banyak fokus pada aspek-aspek dari film-film ini yang berkaitan dengan identitas budaya, daya tarik internasional mereka, serta proses budaya penggemar, sangat sedikit literatur akademik yang berfokus pada konten musik dalam anime. Penelitian terhadap konten musik anime menunjukkan bahwa musik berperan penting dalam menciptakan suasana dan emosi sebuah cerita. Musik dalam anime sering digunakan untuk menyempurnakan narasi visual dan verbal, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton. Berbagai jenis musik digunakan dalam anime untuk mencerminkan tema dan latar cerita, seperti musik orkestra besar untuk latar fantasi atau musik pop dan rock untuk tema modern. Studi kasus menunjukkan bahwa musik dalam anime seperti *Your Name* menambah kedalaman emosional dan meningkatkan elemen cerita. Selain itu, musik anime juga telah mempengaruhi industri musik global, dengan beberapa *soundtrack* menjadi populer di luar Jepang, seperti musik dari anime *Naruto* dan *Attack on Titan*, yang turut menyebarkan popularitas anime ke khalayak global.

スコア音楽は日本語で「映画音楽」（えいがおんがく）と呼ばれ、映画のために特別に作曲された音楽を指します。この音楽は、映画の物語や感情をサポートするために使用され、視覚的なストーリーテリングを強化します。映画音楽は通常、テーマ曲、キャラクターモチーフ、背景音楽などから構成され、映画の進行に合わせて展開されます。

Sukoa ongaku wa nihongode `eiga ongaku' to yoba re, eiga no tame ni tokubetsu ni sakkyoku sa reta ongaku o sashimasu. Kono ongaku wa, eiga no monogatari ya kanjō o sapōto suru tame ni shiyō sa re, shikaku-tekina sutōrīteringu o kyōka shimasu. Eiga ongaku wa tsūjō, tēma-kyoku, kyarakutāmochīfu, haikai ongaku nado kara kōsei sa re, eiga no shinkō ni awa sete tenkai sa remasu.

Terjemahan:

Skor Musik atau biasa disebut "musik film" dalam bahasa Jepang dan mengacu pada musik yang dibuat khusus untuk film. Musik ini digunakan untuk mendukung narasi dan emosi film, serta meningkatkan pengisahan cerita visual. Musik film biasanya terdiri dari lagu tema, motif karakter, musik latar, dll., yang berkembang seiring berjalannya film (Ishikawa, 2012)

Perpaduan elemen visual dan audio merupakan penemuan hebat untuk dinikmati sampai saat ini. Meski begitu, kehadiran musik dalam film acap kali terabaikan. Secara faktual, dalam proses pembuatan film ada departemen yang khusus mengurus musik pengiring jalannya cerita yang disebut Departemen *Music Scoring*. *Scoring* merupakan bagian penting dalam film. Ketika musik bergabung dengan visual bergerak, atmosfer cerita semakin kuat dan membentuk banyak pengalaman bagi penontonnya (Howsley, 2020).

Skor musik adalah musik latar yang dibuat khusus untuk mendukung dan meningkatkan suasana, emosi, dan narasi dalam sebuah film. Musik ini diciptakan oleh komposer dan dapat mencakup berbagai genre dan gaya musik tergantung kebutuhan cerita dan arahan sutradara. Rata-rata, sebuah film memiliki musik latar sekitar 60-90 menit, meskipun durasi ini dapat bervariasi tergantung pada kebutuhan spesifik film tersebut.

Pengaruh skor terhadap film sangat signifikan. Musik dapat meningkatkan emosi dalam sebuah adegan, membantu menceritakan kisah, memperkuat karakter, dan mengatur kecepatan dan ritme film. Misalnya, musik bertempo cepat dapat membuat suatu adegan terasa lebih seru, sedangkan musik bertempo lambat dapat menciptakan suasana lebih tenang atau melankolis. Adegan seperti aksi, romansa, ketegangan, kesedihan, fantasi, atau epik sering kali memerlukan soundtrack untuk meningkatkan dampaknya.

日本の映画音楽の分野では、久石譲（ひさいしじょう）などの作曲家が知られています。彼は、伝統的な日本の楽器と西洋の音楽スタイルを融合させ、独自の音楽世界を創り出しています。スタジオジブリの作品、例えば『となりのトトロ』や『千と千尋の神隠し』などで、久石譲は笛（ふえ）や太鼓（たいこ）といった伝統的な楽器を使用し、映画の視覚的な要素と感情の深みを増しています。

Nihon no eiga ongaku no bun'yade wa, hisaishijō (Hisa ishiji ~you) nado no sakkuyokka ga shira rete imasu. Kare wa, dentō-tekina Nihon no gakkito sei-yō no ongaku sutairu o yūgō sa se, dokuji no ongaku sekai o tsukuridashite imasu. Sutajiojiburi no sakuhin, tatoeba "tonarinototoro" ya "sentochihironokamikakushi" nado de, hisaishijō wa fue (fue) ya taiko (taiko) to itta dentō-tekina gakkito shiyō shi, eiga no shikaku-tekina yōso to kanjō no fukami o mashite imasu.

Terjemahan:

Di bidang musik film Jepang, komposer seperti Joe Hisaishi sangat terkenal. Ia menciptakan dunia musik yang unik dengan memadukan instrumen tradisional Jepang dengan gaya musik Barat. Dalam karya Studio Ghibli, seperti *My Neighbor Totoro* dan *Spirited Away*, Joe Hisaishi menggunakan instrumen tradisional seperti seruling dan taiko untuk berintegrasi dengan elemen visual film (Hisaishi, 2006)

Penelitian menunjukkan bahwa meskipun Joe Hisaishi tidak secara langsung menggunakan *hayashi* dalam karya-karyanya, ada pengaruh yang dapat diidentifikasi dalam pendekatan musiknya. *Hayashi*, yang merupakan elemen penting dalam teater tradisional Jepang seperti Noh dan Kabuki, menekankan integrasi musik dengan narasi visual. Hisaishi juga menerapkan prinsip serupa dalam film-film Studio Ghibli, di mana musiknya bukan hanya sebagai latar, tetapi menjadi elemen naratif yang membantu membangun suasana dan memperkuat emosi cerita (Sato, 2012).

Selain itu, Hisaishi sering menggunakan instrumen tradisional Jepang seperti *fue* dan *taiko*, yang juga merupakan bagian integral dari *hayashi*. Instrumen ini digunakan untuk menciptakan nuansa budaya yang otentik dan mendalam, terutama dalam film-film seperti *Princess Mononoke* dan *Spirited Away*. Penggunaan elemen-elemen ini membantu memperkuat hubungan emosional antara penonton dan cerita, serupa dengan bagaimana *hayashi* bekerja dalam konteks teater tradisional (Yoshimoto, 2015).

Secara keseluruhan, meskipun tidak ada adopsi langsung, pengaruh *Hayashi* terlihat dalam pendekatan Hisaishi terhadap integrasi musik dengan narasi visual dan penggunaan instrumen tradisional. Pendekatan ini menciptakan karya yang memiliki kedalaman emosional dan spiritual yang kuat, mirip dengan cara *hayashi* berfungsi dalam seni pertunjukan Jepang, membuat musik Hisaishi menjadi elemen penting dalam kesuksesan film-film Ghibli di seluruh dunia (Tanaka, 2018).

Penulis menemukan film-film animasi Jepang yang dipasarkan secara global, memiliki perbedaan pada bagian *scoring*. Pada penelitian ini, penulis memutuskan untuk meneliti mengenai perbedaan *scoring* film *Laputa Castle In The Sky* versi

Jepang dan versi global. Penulis memilih *Laputa Castle In The Sky* (天空の城ラピュタ/Tenkū no Shiro Rapyuta) karena terdapat perbedaan yang cukup mencolok di beberapa adegan.

Penelitian ini adalah upaya untuk mengatasi kurangnya perhatian terhadap musik anime dan memberikan beberapa analisis tentang kolaborasi Miyazaki dan Hisaishi. Analisis ini akan memberikan bukti lebih lanjut tentang proses yang terlibat dalam internasionalisasi Anime Jepang seperti yang digariskan oleh Amy Shriang Lu (2008). Secara khusus, proses internasionalisasi di mana terdapat keadaan penggabungan antara estetika Jepang dan Barat sebagai taktik komersial untuk membuat film menarik bagi penonton global.

1.2 Penelitian Yang Relevan

Sebagai bahan referensi yang akan dijadikan peneliti sebagai acuan dalam pembuatan hipotesis. Berikut ini penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu terkait dengan Hayao Miyazaki dan Joe Hisaishi dengan perannya di dalam Studio Ghibli, dan internasionalisasi anime Jepang. Beberapa penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai landasan penelitian adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Marco Bellano. (2012) dalam artikel berjudul *From Albums To Images: Studio Ghibli's Image Albums And Their Impact On Audiovisual Strategies*. Hasil analisis dari penelitian ini menunjukkan bagaimana Studio Ghibli melakukan produksi mereka dan peran Hayao Miyazaki dan Joe Hisaishi dalam pemroduksian tersebut. Menurut artikel yang ditulis oleh Marco Bellano; Hayao Miyazaki dan Joe Hisaishi memiliki peran penting dalam produksi film di Studio Ghibli. Miyazaki, sebagai sutradara dan penulis, memberikan pengarahan kreatif yang mendalam dan menuntut detail tinggi dalam setiap aspek produksi. Hisaishi, sebagai komposer musik, memulai proses penciptaan musik dengan menerima kata kunci dan storyboard awal dari Miyazaki. Ia kemudian mengembangkan album gambar (image album) yang membantu menginspirasi Miyazaki selama proses animasi. Strategi ini

memungkinkan keduanya untuk bekerja secara paralel, menciptakan harmoni antara visual dan musik. Pendekatan ini menghasilkan karya yang sangat koheren, di mana musik tidak hanya mengiringi tetapi juga memperkuat narasi film.

2. Amy Shirong Lu. (2008) dalam artikel ilmiah berjudul *The Many Faces Of Internationalization In Japanese Anime* yang menunjukkan bahwa banyak peran negara barat khususnya Amerika Serikat yang kala itu melalui The Walt Disney Company mendorong internasionalisasi dari anime-anime Jepang. Dalam artikel *The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime* oleh Amy Shirong Lu, dijelaskan beberapa bentuk internasionalisasi terhadap anime Jepang yang membantu menjelaskan politik budaya di balik produk budaya populer ini. Bentuk-bentuk internasionalisasi ini mencakup:
 - a. De-Japanisasi: Anime mengadopsi elemen-elemen non-Jepang dalam latar, konteks, desain karakter, dan narasi untuk menarik audiens internasional. Contohnya, banyak anime yang menggunakan latar belakang atau cerita yang tidak berakar kuat pada budaya Jepang, sehingga lebih mudah diterima oleh penonton global.
 - b. Internasionalisasi yang terdepolitisasi: Bentuk internasionalisasi ini digunakan sebagai taktik komersial untuk menarik penonton internasional. Dengan menghilangkan ciri-ciri khas Jepang dan menambahkan elemen universal, anime menjadi lebih dapat diterima di berbagai budaya. Contoh anime seperti "Pokémon" yang menggunakan karakter dan cerita yang tidak terkait dengan budaya spesifik mana pun.
 - c. Internasionalisasi yang ter-oksidental: Beberapa anime menggabungkan elemen-elemen Barat sebagai bentuk sentimen nasionalistik. Ini menciptakan gambaran tentang Barat yang eksotis dan menarik, sementara tetap mempertahankan dominasi budaya Jepang.

- d. Internasionalisasi yang ter-orientalisasi sendiri: Ini mencerminkan keinginan budaya untuk menempatkan Jepang sebagai negara Barat palsu di Asia. Dalam hal ini, anime dapat memperkuat stereotip tentang budaya Asia lainnya dan memperlihatkan Jepang dalam cahaya yang lebih barat.

Artikel ini menekankan bahwa internasionalisasi anime adalah hasil dari dialog budaya yang kompleks antara Jepang dan Barat, di mana anime tidak hanya meniru tetapi juga mengembangkan gaya unik yang mencerminkan dinamika sosial, ekonomi, dan budaya yang luas.

3. Phetorant. D (2020) dalam artikel berjudul *Peran Musik dalam Film Score* menunjukkan Film scoring atau skor film adalah proses penciptaan musik yang mengiringi visual dalam sebuah film untuk memperkuat suasana, menggarisbawahi emosi, dan meningkatkan pengalaman penonton. Musik dalam film tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang, tetapi juga sebagai elemen penting yang membantu menceritakan kisah dan menambah dimensi emosional pada sebuah adegan. Dalam penciptaan skor film, komposer harus memahami unsur-unsur psikologi dan musik, seperti timbre, interval, dan akor, untuk menghasilkan efek yang diinginkan. Misalnya, interval nada atau pemilihan akor yang tepat dapat menimbulkan emosi tertentu seperti kesedihan atau kegembiraan pada penonton

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di sampaikan di atas mengenai penjelasan tentang *Pengaruh Miyazaki Hayao dan Joe Hisaishi dalam Memfasilitasi Daya Tarik Global Melalui Skor Film/Musik Tema*, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya Upaya Miyazaki Hayao Dan Joe Hisaishi dalam berkembangnya Studio Ghibli di pasar global
2. Adanya proses internasionalisasi anime Jepang untuk pasar global
3. Penggunaan *hayashi (Fue & Taiko)* dalam skor film/musik tema Joe Hisaishi beserta perbedaannya menyesuaikan dengan selera penonton

Jepang dan barat.

1.4 Pembatasan Masalah

Penulis akan membahas mengenai penggunaan *hayashi (Fue & Taiko)* dalam skor film karya Miyazaki Hayao dan Joe Hisaishi baik versi Jepang dan versi Barat.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan empat permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh negara barat khususnya Amerika Serikat dalam proses internasionalisasi film-film Studio Ghibli besutan Miyazaki Hayao dan Joe Hisaishi?
2. Bagaimana penggunaan *hayashi (Fue & Taiko)* dalam film-film Studio Ghibli?

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan keterlibatan Miyazaki Hayao dan Joe Hisaishi di dalam Studio Ghibli.
2. Menjelaskan bagaimana Amerika Serikat mempengaruhi internasionalisasi film-film Studio Ghibli yang digarap oleh Hayao Miyazaki dan Joe Hisaishi.
3. Menjelaskan seperti apa hasil dari proses internasionalisasi skor-skor film Joe Hisaishi.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Anime

Menurut Ranang dalam buku *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital* anime atau yang kemudian dikenal dengan nama animasi adalah sebuah istilah yang digunakan untuk film animasi atau kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata animation yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon*. Pada dasarnya anime tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non-Jepang. Anime dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan

dalam bentuk lisan, bergerak dan dapat ditonton yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton.

1.7.2 Skor Film/Musik Tema

Menurut website *masterclass* dalam artikelnya yang berjudul *Soundtrack vs. Score: Learn About the Two Types of Film Music*,

A film score refers to the original music that accompanies a film. In most cases, movie music is written by a film composer hired for the production. The movie score heightens the film's emotion, creating an aural mood for each scene, along with sound effects and dialogue. The film's composer writes the original score, often with the help of an orchestrator. After the composition is written, the composer will work with instrumentalists or use digital composition software to record the final product. A film score is part of a film's soundtrack and can refer to any musical composition ranging from climactic moments to the background music.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis dapat menjelaskan bahwa skor film mengacu pada musik asli yang mengiringi sebuah film. Dalam kebanyakan kasus, musik film ditulis oleh seorang komposer film yang disewa untuk produksi. Skor film meningkatkan emosi film, menciptakan suasana aural untuk setiap adegan, bersama dengan efek suara dan dialog. Komposer film menulis partitur aslinya, seringkali dengan bantuan orkestra. Setelah komposisi ditulis, komposer akan bekerja dengan instrumentalis atau menggunakan perangkat lunak komposisi digital untuk merekam produk akhir. Skor film adalah bagian dari soundtrack film dan dapat mengacu pada komposisi musik apa pun mulai dari momen klimaks hingga musik latar.

1.7.3 Hayashi (*Fue & Taiko*)

Hayashi (囃子) adalah ansambel musik tradisional Jepang yang memainkan peran penting dalam berbagai bentuk pertunjukan seperti teater Noh, Kabuki, dan ritual Shinto. (seruling bambu) dan *Taiko* (drum besar) adalah dua instrumen utama dalam *hayashi*, masing-masing membawa sejarah dan filosofi yang mendalam. *Fue*, yang telah digunakan sejak zaman kuno dalam upacara keagamaan dan pertunjukan teater, dikenal dengan kemampuannya menciptakan melodi yang halus dan emosional. Suara *fue* sering kali dianggap mencerminkan kedamaian alam dan

memiliki makna spiritual yang dalam, menjadikannya penting dalam menciptakan suasana sakral dalam berbagai pertunjukan.

Taiko membawa filosofi kekuatan dan komunitas, dengan suaranya yang mendalam dan beresonansi, yang menandai ritme dan energi dalam *hayashi*. *Taiko* telah lama digunakan dalam konteks militer dan upacara keagamaan, namun dalam perkembangan *hayashi*, ia menjadi elemen ritmis yang memberikan dasar kuat bagi keseluruhan komposisi. Kedua instrumen ini sering digunakan bersama dalam *hayashi* untuk menciptakan harmoni antara melodi yang halus dan ritme yang kuat, yang merupakan karakteristik utama dari musik tradisional Jepang.

Pengaruh *hayashi*, termasuk penggunaan *fue* dan *taiko*, meluas hingga ke musik modern, termasuk dalam skor film. Joe Hisaishi, komposer terkenal yang sering bekerja dengan Studio Ghibli, telah mengadopsi elemen-elemen ini dalam karyanya, seperti di film *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke* dan *Spirited Away*. Melalui penggunaan instrumen tradisional ini, Hisaishi menciptakan suasana yang kaya dan otentik yang tidak hanya memperkaya narasi visual tetapi juga memperdalam koneksi emosional dengan audiens, menunjukkan bagaimana *hayashi* terus beradaptasi dan berkembang dalam budaya kontemporer.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan adalah Kualitatif – Deskriptif. Menurut Sugiyono (2005), beliau menjelaskan bahwa penelitian kualitatif lebih sesuai untuk jenis penelitian yang berfokus pada pemahaman fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Secara sederhana, penelitian ini dapat diinterpretasikan sebagai metode yang lebih tepat untuk mengkaji kondisi atau situasi subjek penelitian. Studi kepustakaan merupakan kajian teoretis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. (Sugiyono, 2012:291).

Metode ini berfokus pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi data berupa kata-kata, gambaran, dan konteks, tanpa mencoba mengukur variabel atau menggeneralisasi temuan secara statistik. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu fenomena, proses, atau konteks tertentu. Adapun pengumpulan data yang dibutuhkan melalui beberapa media

melalui buku, jurnal, artikel ilmiah, skripsi, internet, buku PDF yang ditemukan di internet.

1.9 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi keberlanjutan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang seni dan budaya dan bisa dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya terkait pengaruh dari Hayao Miyazaki dan Joe Hishaiishi dalam memfasilitasi daya tarik global melalui skor film.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi sebagai penambahan pengetahuan dan inspirasi tentang proses-proses penggarapan musik tema dalam film khususnya film animasi Jepang.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika pembahasan ini menggambarkan alur pembahasan penelitian mulai dari ide awal hingga kesimpulan akhir. Adapun sistematika pembahasan tersebut sebagai berikut:

Bab I: Bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah, menjelaskan tentang mengapa permasalahan tersebut dipilih. Batasan dan rumusan masalah, mengarahkan penulis memfokuskan kajian penelitiannya dan merumuskan masalah. Tujuan dan kegunaan penelitian, merupakan penjelasan nyata terhadap tujuan dari kajian penelitian dan mengungkapkan kegunaan hasil penelitian. Tinjauan pustaka, berisi uraian sistematis karya-karya terdahulu dan ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan. Landasan teori merupakan kerangka berpikir yang memandu sejarawan dalam menyelidiki masalah yang diteliti. Metode penelitian, digunakan penulis untuk menentukan langkah-langkah melakukan penelitian. Sistematika pembahasan, digunakan untuk mempermudah pembaca dalam memahami sub bab yang dijelaskan penulis. Bab ini merupakan gambaran tentang rangkaian penelitian dan dijadikan sebagai pijakan bagi

pembahasan selanjutnya.

Bab II: Bab ini akan memberikan kontekstualisasi singkat tentang anime dalam sebuah kerangka acuan internasional, memberikan sejarah singkat pengaruh Barat

Bab III: Bab ini akan menjelaskan proses musik komposisi dalam penciptaan Anime sehingga memberikan dasar mendekati praktik penilaian Hisaishi. Penulis kemudian akan menawarkan analisis substansial tentang skor untuk film Miyazaki Laputa: Castle in the Sky [Tenkuu no Shiro Rapyuta 1986] (selanjutnya disebut sebagai Laputa). Analisis ini akan berfungsi sebagai perbandingan antara skor Jepang asli, dan skor yang menyertainya rilis AS (juga disusun oleh Hisaishi). Perbandingan akan menyoroti beberapa metode alternatif dan perangkat komposisi yang digunakan Hisaishi untuk memungkinkan aksesibilitas ke khalayak global. kemudian akan membandingkan perubahan ini dengan duo ini film sebelumnya dan selanjutnya untuk menunjukkan perubahan dalam film Hisaishi teknik penilaian.

Bab IV: Bab ini akan menjelaskan Perbandingan yang sudah dijabarkan akan membawa Penulis pada kesimpulan; yaitu karya kolaboratif Miyazaki dan Hisaishi telah berubah dari waktu ke waktu, dengan efek bahwa mereka telah menjadi lebih menarik bagi khalayak global.