

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia, sebagai makhluk hidup, memiliki beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi untuk bertahan hidup mulai dari kebutuhan fisiologis maupun kebutuhan psikologis. Kebutuhan psikologis tidak kalah pentingnya dengan kebutuhan lainnya. Kebutuhan psikologis, atau kebutuhan mental dan emosional, sangat penting karena hal ini dapat mempengaruhi kesejahteraan keseluruhan individu. Kesehatan psikologis yang baik memungkinkan seseorang untuk mengatasi stres, bekerja secara produktif, dan membuat kontribusi yang berarti dalam komunitas mereka. Menurut *National Alliance on Mental Illness* (NAMI) memenuhi kebutuhan psikologis membantu dalam pencegahan gangguan mental seperti depresi dan kecemasan. NAMI menekankan pentingnya perhatian terhadap kesehatan psikologis untuk mencegah dan mengobati gangguan mental secara efektif.

Kebutuhan psikologis ini membuat manusia membutuhkan sebuah hiburan yang penting dalam pola hidup. Menurut Freud (1908) hiburan berfungsi sebagai mekanisme pelarian dari realitas yang sering kali penuh tekanan dan konflik. Melalui hiburan, individu dapat mengalihkan perhatian mereka dari masalah sehari-hari dan menemukan kelegaan sementara dari ketegangan emosional. Dengan adanya kebutuhan psikologis ini manusia menggunakan beberapa media untuk memenuhi kebutuhan tersebut salah satunya adalah dengan mengunjungi restoran, café, maupun menonton film/serial yang diminati oleh individu.

Hubungan antara hiburan dan kuliner cukup erat dan saling melengkapi, karena keduanya sering menjadi bagian dari pengalaman yang menyeluruh. Hal ini membentuk adanya sebuah *theme café* yang menggabungkan pengalaman kuliner dengan elemen hiburan untuk menarik pelanggan. *Theme cafe* adalah jenis kafe yang didesain dengan konsep khusus, menciptakan suasana unik yang menarik pelanggan melalui dekorasi, menu, dan pengalaman yang berbeda dari kafe biasa.

Pine & Gilmore (1999) menggambarkan bahwa tempat seperti *theme cafe* menawarkan pengalaman yang berbeda yang menggabungkan hiburan dan konsumsi. Mereka menjelaskan bahwa tempat-tempat ini memberikan nilai tambah dengan menciptakan memori dan pengalaman yang unik bagi pelanggan.

Akihabara Café adalah salah satu kafe yang ada di Indonesia dengan keunikan tersendiri yaitu kafe yang memiliki tema *toys and hobbies* yang diminati oleh semua umur. Kafe ini merupakan hasil kerjasama antara Akihabara Café dengan Multitoys (toko mainan, hobi, dan *games*). Dengan keunikan tema tersebut menghasikan munculnya sebuah *theme café* yaitu café yang mengandalkan sebuah tema untuk meningkatkan daya tarik dan menciptakan pengalaman unik bagi para penggemar. Hal ini membuat adanya ketertarikan penggemar untuk tidak hanya menyantap makanan namun juga mengabadikan pengalaman mereka saat datang ke kafe tersebut. Akihabara Café memiliki beberapa cabang kafe di Kelapa Gading Jakarta Utara, Mall of Indonesia (MOI), dan QBIG BSD City Tangerang. Awalnya, Akihabara Café sama saja dengan seperti umumnya yang mehidangkan makanan western dan Jepang seperti udon, katsu curry, dan soba. Namun café ini juga mempertimbangkan adanya *pop culture* di Jepang yang diminati oleh masyarakat Indonesia contohnya seperti anime. Hal ini membuat Akihabara café mengadakan kolaborasi dengan waktu terbatas antara kafe ini dengan *franchise* anime *Jujutsu Kaisen* kafe ini menjadi lebih diminati oleh penggemar.

*Jujutsu Kaisen* adalah sebuah manga dan serial anime yang diciptakan oleh Gege Akutami. Manga ini pertama kali serialisasi di majalah Weekly Shonen Jump sejak Maret 2018 oleh Shueisha, sementara adaptasi anime-nya diproduksi oleh studio MAPPA dan tayang perdana pada bulan Oktober 2020 (<https://www.crunchyroll.com/series/GRDV0019R/jujutsu-kaisen>). *Jujutsu Kaisen* telah mendapatkan pujian luas dari para kritikus dan penggemar karena plotnya yang menarik, aksi yang seru, serta karakter-karakter yang kompleks dan beragam. Serial ini telah menjadi salah satu manga dan anime paling populer di Jepang dan di seluruh dunia, dengan penjualan yang kuat dan penggemar yang setia. Kesuksesannya telah menghasilkan berbagai adaptasi, termasuk adaptasi film animasi, permainan video, dan *merchandise*. Dengan demikian, *Jujutsu Kaisen*

telah menjadi salah satu karya penting dalam dunia budaya pop Jepang modern, memperkuat posisinya sebagai salah satu *franchise* terkemuka dalam genre aksi supernatural.

Dalam penelitian ini penulis tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh popularitas anime *Jujutsu Kaisen* terhadap Akihabara Café di Mall of Indonesia (MOI) Jakarta Utara. Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena Akihabara café di MOI adalah satu-satunya cabang yang melakukan kolaborasi dengan serial animasi *Jujutsu Kaisen*.

## 1.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan kajian penulis diambil dari hasil penelitian:

1. Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta.) oleh Prista Ardi Nugroho dan Grendi Hendrastomo yang membahas tentang pengaruh adanya anime sebagai *pop culture*/budaya populer dari Jepang terhadap komunitas anime di Yogyakarta. Prista dan penulis sama-sama menyelidiki sebab dan akibat kepopuleran anime di masyarakat, dengan perbedaan fokus pada objek penelitian dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.
2. Pengaruh Popularitas *Brand Ambassador* NCT DREAM dan Emotional Value Terhadap Minat Beli Ulang Mie Instan Lemonilo pada Generasi Muda di Jakarta oleh Khoirul Mar'ati, Ananda, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Berdasarkan penelitian sebelumnya, kesamaannya terletak pada penerapan teori popularitas, sementara perbedaannya adalah objek penelitian.
3. Pengaruh *Servicescape* Terhadap *Revisit Intention* yang Dimediasi oleh *Perceived Service Quality* dan Media Sosial yang ditulis oleh Ririn Sharita, Sarmila Sarmila, Retno Setiyowati, Yonathan Palinggi, dan Mawardi Mawardi. Berdasarkan penelitian sebelumnya kesamaan terletak pada pengaruh *servicescape* dalam theme café, sementara perbedaannya adalah objek penelitian.

Penulis menggunakan ketiga jurnal tersebut sebagai referensi materi penelitian dengan objek penelitian yang berbeda dengan penelitian sebelumnya serta melihat sebab dan akibat kepopuleran anime *Jujutsu Kaisen* terhadap konsumen Akihabara Café yang ada di Mall of Indonesia (MOI) Jakarta Utara.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa,

1. Kepopuleran sebuah serial animasi dapat menjadi penentu utama dalam menarik minat penggemar untuk mengunjungi *theme café* terkait.
2. Keberhasilan *theme cafe* menarik perhatian target konsumen yang seharusnya tertarik dengan serial animasi menjadi kunci dalam mengevaluasi kesesuaian minat yang diharapkan dari penggemar kafe
3. Pengalaman penggemar di *theme cafe* menjadi krusial untuk menilai kepuasan mereka terhadap tema dan suasana yang disajikan, serta mengidentifikasi adanya kekecewaan terkait dengan eksekusi konsep yang diterapkan café.
4. Tingkat partisipasi penggemar dalam berbagai aktivitas di *theme cafe* dipengaruhi oleh kepopuleran serial animasi. Peningkatan partisipasi dapat dicapai melalui pengembangan kegiatan atau fasilitas khusus.
5. Adanya keberlanjutan *theme cafe* terkait dengan fluktuasi popularitas serial animasi perlu dipertimbangkan. Perancangan strategi yang tepat dapat menjaga minat masyarakat dan relevansi *theme cafe* dalam jangka waktu yang lebih panjang.

### **1.4 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti mempersempit cakupan penelitian untuk menganalisis pengaruh popularitas anime *Jujutsu Kaisen* terhadap Akihabara Café di Mall of Indonesia (MOI) Jakarta Utara. Penelitian ini menggunakan analisis pustaka dan teori yang relevan sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dilakukan.

## 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, rumusan masalahnya disusun sebagai berikut:

1. Apa saja yang mempengaruhi kepopuleran *Jujutsu Kaisen*?
2. Bagaimana minat penggemar anime terhadap Akihabara Cafe yang mengangkat tema *Jujutsu Kaisen*?
3. Apa dampak yang terlihat dari pemilihan tema *Jujutsu Kaisen* dalam Akihabara Café?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari analisis topik yang diambil adalah:

1. Untuk melihat seberapa besar dampak kepopuleran anime *Jujutsu Kaisen* dalam minat mengunjungi *theme café*.
2. Untuk mengetahui seberapa besar minat penggemar untuk berkunjung ke *theme café Jujutsu Kaisen*.
3. Untuk mengetahui dampak yang terlihat dalam pemilihan tema *Jujutsu Kaisen* Akihabara Café.

## 1.7 Landasan Teori

### 1.7.1 *Theme Cafe*

Jenis kafe yang memiliki konsep atau tema tertentu yang diterapkan secara konsisten dalam desain interior, menu, suasana, dan layanan untuk menciptakan pengalaman yang unik bagi pelanggan. Menurut para ahli, definisi dan konsep ini dapat bervariasi, menurut Brown (2019) *theme café* merupakan konsep bisnis di mana suasana, layanan, dan produk disesuaikan dengan tema khusus yang bisa berupa budaya tertentu, era waktu, film, karakter kartun, atau lainnya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman unik yang mendorong pelanggan untuk kembali lagi. Menurut Kotler dan Armstrong (2018) *Theme cafe* adalah sebuah kafe

yang menggunakan elemen dekoratif, menu, dan suasana yang diatur berdasarkan tema tertentu untuk menciptakan pengalaman yang unik dan berbeda bagi pelanggan. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian dan menciptakan pengalaman yang mengesankan yang akan membuat pelanggan kembali.

### **1.7.2 Populer**

Menurut para ahli, "populer" merujuk pada sesuatu yang dikenal luas, diterima, atau diminati oleh banyak orang dalam suatu masyarakat atau kelompok tertentu. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan tingkat ketenaran atau penerimaan yang luas dari suatu entitas, baik itu orang, produk, acara, ide, atau fenomena lainnya. Menurut Rogers (2003) Populer adalah sesuatu yang berhasil mencapai adopsi luas dalam masyarakat atau di antara kelompok orang tertentu. Dalam konteks difusi inovasi, sesuatu dianggap populer ketika berhasil melewati tahap adopsi awal dan menjadi diterima secara luas di populasi.

### **1.7.3 Visual arts**

Menurut Bell (1914), seorang kritikus seni Inggris, memperkenalkan konsep "*significant form*" dalam seni visual. Dia berargumen bahwa seni visual adalah tentang bentuk dan susunan elemen visual yang dapat menimbulkan respons estetik dari penikmatnya, terlepas dari representasi objek nyata.

### **1.7.4 Servicescape**

*Servicescape* adalah konsep yang merujuk pada lingkungan fisik di mana layanan disampaikan, yang mencakup semua elemen fisik yang memengaruhi persepsi dan pengalaman pelanggan. Hoffman dan Turley (2002) mengidentifikasi bahwa elemen-elemen *servicescape* dapat dikategorikan menjadi lima area utama: faktor eksterior (seperti parkir dan arsitektur bangunan), faktor interior (seperti desain dan dekorasi), tata letak dan desain interior, tanda, simbol dan artefak, serta kondisi lingkungan. Mereka menekankan bahwa elemen-elemen ini dapat mempengaruhi persepsi dan perilaku pelanggan.

## **1.8 Manfaat Penelitian**

### **1.8.1 Manfaat Teoritis**

Mengetahui pengaruh popularitas anime *Jujutsu Kaisen* terhadap Akihabara Café di Mall of Indonesia (MOI) Jakarta Utara dan dampaknya.

### **1.8.2 Manfaat Praktis**

Manfaat dari penelitian sederhana ini bisa dijadikan sebagai sumber referensi bagi bahan penelitian yang akan datang berikutnya khususnya mengenai pengaruh adanya popularitas sebuah tema terhadap *theme café*.

## **1.9 Metode Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan penelitian metode penelitian yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini adalah metode analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2014:21) metode analisis deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi untuk memberikan penjelasan tentang dampak pengaruh popularitas anime *Jujutsu Kaisen* terhadap Akihabara Café di Mall of Indonesia (MOI) Jakarta Utara.

Selain metode analisis deskriptif, penulis juga menggunakan studi kepustakaan. Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mencari informasi melalui buku, jurnal, artikel, dan literatur yang ada hubungannya dengan masalah yang bersangkutan. Disamping itu penulis juga memperoleh data melalui media online seperti website yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti serta pengamatan langsung.

## **1.10 Sistematika Penulisan**

Sebelum ke pembahasan lebih lanjut, akan penulis uraikan sistem penyajiannya, yaitu:

## BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistem Organisasi Penelitian.

## BAB 2: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai informasi dan teori-teori yang terkait yang dikumpulkan dari Pustaka yang merupakan referensi yang memuat kutipan dari buku, artikel, majalah, koran, jurnal, atau bahkan dari catatan perkuliahan yang menyangkut tentang sejarah theme café, kepopuleran, fungsi dan perkembangannya.

## BAB 3: ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menceritakan tentang hasil dan pembahasan dari pengolahan data penelitian yang telah dilakukan sehingga diperoleh hasil penelitian yang menjawab perumusan masalah.

## BAB 4: KESIMPULAN

Berisi evaluasi bab-bab sebelumnya dan kesimpulan yang ditarik dari hasil analisis serta pembahasan berdasarkan data-data yang diperoleh dari bab sebelumnya