

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang memiliki keterkaitan yang erat dengan animasi Jepang, yang dikenal dengan sebutan anime. Anime telah menjadi bagian penting dari budaya populer Jepang dan memiliki pengaruh yang merata di seluruh dunia. Anime sangat digemari di Jepang dan memiliki basis penggemar yang besar. Anime diproduksi dalam berbagai genre, seperti aksi, petualangan, komedi, drama, fantasi, romansa, dan lain-lain. Terdapat anime yang ditujukan untuk berbagai kelompok usia dan minat, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Anime dianggap sebagai bentuk hiburan utama di Jepang dan dapat ditemukan dalam berbagai format, seperti serial TV, *film*, *OVA (Original Video Animation)*, *manga* (komik Jepang), permainan video, dan berbagai produk lainnya. Industri anime di Jepang memberikan kontribusi yang signifikan bagi perekonomian negara.

Anime memiliki peran penting untuk membentuk identitas budaya Jepang. Anime sering kali mencerminkan aspek-aspek budaya Jepang, seperti panorama, kebiasaan, hidangan, dan aturan-aturan sosial. Anime juga telah memberikan pemahaman global tentang budaya Jepang dan mempromosikannya ke pariwisata Jepang. Anime tidak hanya terkenal di dalam Jepang saja, melainkan juga di seluruh penjuru dunia. Anime telah menarik perhatian para penggemar di luar Jepang, dan terdapat komunitas penggemar anime yang selalu aktif di berbagai negara. Beberapa anime yang terkenal, seperti "*Naruto*," "*One Piece*," "*Dragon Ball*," dan "*Pokémon*" telah mendapatkan popularitas global yang besar yang menjadikannya Industri anime Jepang terkenal karena kualitas produksinya yang tinggi. Anime sering kali memiliki animasi yang indah, desain karakter yang kreatif, dan alur cerita yang menarik. Jepang juga memiliki sejumlah besar studio animasi terkenal yang menghasilkan anime dengan standar produksi yang tinggi. Anime juga memiliki pengaruh yang signifikan pada industri kreatif lainnya di Jepang.

Contohnya adalah *cosplay* (berkostum sebagai karakter anime), industri musik Jepang (*J-Pop* dan *J-Rock*), permainan video, dan industri film.

Banyak anime yang diadaptasi menjadi film *live-action*, *drama TV*, atau permainan video. Jepang terdapat banyak acara dan festival anime yang diadakan secara rutin. Acara-acara ini menjadi tempat bagi penggemar anime untuk berkumpul, berbagi minat, membeli barang-barang terkait anime, dan bertemu dengan pembuat anime, pengisi suara, dan tokoh terkenal di industri ini. Namun, penting untuk diingat bahwa anime juga merupakan bentuk media dan hiburan yang bervariasi. Ada anime yang berkualitas tinggi dengan cerita mendalam dan tema kompleks, sementara ada juga anime yang lebih bersifat hiburan ringan. Seperti halnya dengan bentuk hiburan lainnya, pemilihan dan pengapresiasian anime adalah subjektif dan tergantung pada preferensi individu.

Terlepas dari preferensi pribadi, anime tetap menjadi salah satu ciri khas budaya populer Jepang yang telah mendapatkan pengakuan global dan memainkan peran penting dalam mempromosikan bahasa dan kebudayaan Jepang di seluruh dunia.

Seiichi Junrei (聖地巡礼), atau bisa juga disebut dengan *Anime Pilgrimage*, *Seiichi Junrei* ialah salah satu bentuk wisata konten (*contents tourism*) yang populer. *Seiichi Junrei* ini melibatkan kegiatan wisata ke tempat-tempat yang dianggap sebagai latar belakang dari suatu Anime, *Manga*, atau *Film*. Penggemar budaya pop Jepang, terutama penggemar anime dan *manga*, sangat tertarik dengan *Seiichi Junrei* dan mereka sering melakukan perjalanan ke lokasi yang diilhami oleh karya-karya tersebut. Mereka mengunjungi tempat-tempat nyata seperti kota, bangunan, dan pemandangan yang menjadi latar belakang atau inspirasi bagi kisah dalam anime atau *manga* tertentu. Sebagai contoh, penggemar anime yang berkunjung ke kota Akihabara di Tokyo, Jepang, mungkin akan menemukan banyak toko yang menjual barang-barang anime dan manga. Menurut (Hutauruk, 2019), *Seiichi Junrei* juga dapat disebut sebagai "ziarah ke tempat suci atau situs suci" karena penggemar

seringkali mengunjungi tempat-tempat yang dianggap suci atau penting dalam karya-karya tersebut.

Selain itu, ada pula tempat-tempat yang digambarkan dalam anime seperti tempat perayaan festival, sekolah-sekolah, atau tempat-tempat khusus lainnya yang menjadi tujuan bagi penggemar untuk mengunjunginya. *Seiichi Junrei* telah menjadi industri pariwisata yang signifikan di Jepang, dengan pemerintah lokal dan industri pariwisata setempat berusaha mempromosikan tempat-tempat tersebut sebagai daya tarik wisata. Penggemar dari dalam dan luar Jepang sering melakukan perjalanan untuk mengunjungi tempat-tempat yang dijadikan sebagai lokasi penting dalam cerita anime dan *manga* favorit mereka.

Dewasa ini tempat untuk melakukan *Seiichi Junrei* telah banyak seiring dengan jumlah karya yang populer. Kota Awara di Prefektur Fukui adalah salah satu tujuan *Seiichi Junrei* karena populernya Anime *Chihayafuru* setelah tayang pada tahun 2011. Banyak penggemar Anime *Chihayafuru* datang ke Kota Awara untuk mengunjungi berbagai lokasi yang digambarkan di Anime tersebut.

Gambar 1 kota Awara di Anime dan dunia nyata



(sumber : <https://www.chihaya-awara.com/locations/>)

Chihayafuru (ちはやふる) adalah Anime yang diadaptasikan *Manga/Komik* yang berjudul sama *Chihayafuru* yang ditulis dan digambarkan oleh Yuki Suetsugu dan diserialisasikan di majalah *Be Love* di Jepang. yang bersinopsiskan sebagai berikut, berkisah antara 3 orang sahabat bernama Chihaya, Taichi dan Arata. Ketiga sahabat tersebut menyukai permainan *Kyogi*

Karuta. Sayangnya Arata harus berpisah dan pergi meninggalkan sekolahnya karena ikut dengan keluarganya.

Seiring perjalanan waktu, perkembangan *Kyogi Karuta* di sekolah tersebut sangat pesat sehingga Chihaya yang tetap mengingat Arata, harus bisa bertemu dengan Arata kembali. Oleh sebab itu, bersama dengan teman-teman yang lain mendirikan klub khusus pecinta *Karuta*. Chihaya berharap bisa bertemu dengan Arata pada sebuah kompetisi.

Berdasarkan antologi Seratus Penyair Ogura, permainan kartu yang mempelajari puisi ini membutuhkan daya ingat yang sangat baik, kelincahan, dan daya tahan yang luar biasa dari para pemainnya. Penuh harapan, Chihaya bergabung dengan Perkumpulan Shiranami bersama dengan Arata dan Taichi yang baru saja berdamai, memulai perjalanan yang mengasyikkan untuk memperebutkan gelar yang diberikan kepada pemain wanita peringkat atas—Ratu *Karuta*.

Sejak sekolah menengah, Chihaya semakin jauh dari Taichi yang tidak memihak dan terpisah dari Arata. Namun, untuk meningkatkan kemampuannya, Chihaya memutuskan untuk membuat klub *karuta* di sekolah menengahnya. Dengan bantuan Taichi, pemain veteran lainnya, dan beberapa pendatang baru yang bersemangat, Klub Mizusawa *Karuta* yang baru didirikan Chihaya mengincar kemenangan di kejuaraan nasional Kuil Omi.

1.2 Penelitian yang Relevan

1. Jurnal dengan judul Pengaruh Anime *Love Live! Sunshine!!* Terhadap pariwisata Kota Numazu. Yang ditulis oleh Rafael Yosua Aryo Parlindungan Hutauruk dari universitas Indonesia, Jurnal ini dibuat di tahun 2022. Penelitian ini menjelaskan pengaruh atau dampak dari anime yang berjudul *Love Live! Sunshine!!* Terhadap sektor pariwisata kota Numazu. Dalam penelitian ini juga akan menjelaskan berbagai upaya promosi yang dilakukan dengan memanfaatkan anime terhadap wilayah kota Numazu. Persamaan penulis dengan jurnal yang dibuat oleh Rafael Yosua Aryo Parlindungan Hutauruk ini adalah persamaan dampak atau pengaruh dari suatu anime yaitu, dari latar tempat atau kota yang digambarkan dalam anime tersebut dan upaya-upaya pemerintahan kota sekitar yang memanfaatkan kepopuleran anime *Love Live! Sunshine!!*.
2. Jurnal dengan judul Pengaruh anime *Yuru camp* terhadap pariwisata prefektur Yamanashi. Yang ditulis oleh Alisa Nur Rachmawati dari universitas Indonesia, makalah ini dibuat di tahun 2019. penelitian akan meneliti pengaruh anime *yuru camp* terhadap prefektur Yamanashi. Apa saja upaya pemerintahan prefektur Yamanashi buat untuk mempromosikan anime *yuru camp* pada tahun 2018. *Yuru Camp* adalah anime yang bertema kemah dan kegiatan outdoor pada musim dingin. Anime ini menstimulus penontonnya untuk berkunjung ke prefektur Yamanashi. Penelitian ini akan membahas mengenai upaya yang dilakukan guna mengembangkan pariwisata Yamanashi serta dampak dari kerjasama tersebut. Persamaan penulis dengan makalah yang dibuat oleh Alisa Nur Rachmawati adalah upaya pemerintahan kota Yamanashi yang memanfaatkan kepopuleran anime *yuru camp* untuk mengembangkan pariwisata Yamanashi, serta dampak dari kerja sama tersebut.

1.3 Identifikasi Masalah

1. Adanya Anime *Chihayafuru* yang dapat meningkatkan wisatawan untuk berkunjung ke kota Awara.
2. Terdapat dampak negatif pada anime *Chihayafuru* pada kota Awara.
3. Terdapat dampak positif pada anime *Chihayafuru* pada kota Awara.
4. Adanya pendapat pada anime *Chihayafuru* saat mengudara terdapat dampak wisatawan dalam negeri dan luar negeri yang ingin berkunjung ke kota Awara.
5. Terdapat bentuk ketenaraan pada kota Awara karena mengudaranya anime *Chihayafuru*.
6. Adanya upaya pemerintah kota Awara memanfaatkan kepopuleritasan anime *Chihayafuru*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, agar penelitian tidak meluas maka penulis membatasi penelitian ini hanya pada anime *Chihayafuru* dan memakai situs resmi kota Awara.

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pendapat masyarakat kota Awara pada anime *Chihayafuru* saat mengudara di Jepang?
2. Bagaimana upaya pemerintah kota Awara memanfaatkan kepopuleritasan anime *Chihayafuru*?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pendapat masyarakat kota Awara pada anime *Chihayafuru* saat mengudara di Jepang.
2. Untuk mengetahui upaya pemerintah kota Awara memanfaatkan kepopuleritasan anime *Chihayafuru*.

1.7 Landasan Teori

Salah satu tanda pengaruh anime *Chihayafuru* adalah bertambahnya jumlah turis yang berkunjung ke kota Awara. Informasi sebelum dan sesudah anime *Chihayafuru* menjadi populer tentang jumlah pengunjung wisata dapat membantu mengelompokkan dan mengevaluasi pengaruhnya pada industri pariwisata kota Awara. Anime yang terkenal seperti *Chihayafuru* dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ekonomi lokal. Faktor-faktor yang dapat dipakai untuk menganalisis pengaruh ekonomi adalah data penjualan produk-produk merchandise yang terkait dengan anime di kota Awara, pemasukan dari industri pariwisata setempat, serta pertumbuhan bisnis dan industri lokal.

1.7.1 Pariwisata konten (*contents tourism*)

Menurut Takayoshi Yamamura (2014), pariwisata konten yaitu pariwisata dengan bertujuan mempromosikan perjalanan wisata dan industri yang terkait dengan memanfaatkan konten budaya populer seperti anime, *film*, *drama*, *novel*, *manga*, *game*, dan sebagainya. Melalui promosi ini, para penggemar akan melakukan perjalanan ke lokasi-lokasi di Jepang terkait dengan konten yang mereka sukai. Pemerintah Jepang memanfaatkan langkah promosi ini untuk meningkatkan industri wisatawan Jepang dengan menggunakan kota-kota yang muncul pada budaya populer dalam konteks penelitian ini adalah anime

1.7.2 Pariwisata budaya

Menurut Ismayanti (2010) jenis pariwisata ini didasarkan pada gabungan tempat, adat istiadat, seni upacara, dan pengalaman yang mencerminkan suatu bangsa atau etnis dengan masyarakatnya, yang menunjukkan keragaman (*diversitas*) dan identitas (*karakteristik*) dari masyarakat atau bangsa yang terkait.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yaitu dengan menjelaskan anime *Chihayafuru* dengan sumber data yang telah

terkumpul pada situs resmi kota Awara selaku latar tempat atau latar belakang dari anime *Chihayafuru*. Adapun metode yang digunakan adalah metode etnografi menurut Marshall Sahlins menjelaskan bahwa metode etnografik adalah Memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang etnografi, Sahlins menegaskan betapa pentingnya mempertimbangkan konteks sejarah dan budaya dalam memahami masyarakat. Metode etnografi yang ia ajukan meliputi pengamatan partisipatif, wawancara, analisis linguistik, dan penelitian arsip. berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian ini akan menggunakan penelitian arsip atau data yang sudah ada untuk menjadi data utama penelitian penulis. Memfokuskan pada data kota Awara melalui situs resmi kota Awara. Upaya anime *Chihayafuru* dan kota Awara adalah membuat acara tahunan yang disebut dengan “*ちはやふる week*” yang diselenggarakan di kota Awara dari tahun 2014.

1.9 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini akan terdapat 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1.9.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian dari Anime *Chihayafuru* dapat memengaruhi budaya kota Awara dan identitas kota Awara. Bagi Wisatawan yang akan datang ke kota Awara khususnya untuk wisatawan Indonesia dapat dijadikan acuan keadaan dari kota Awara

1.9.2 Manfaat Praktis

Melalui penelitian sangat berkaitan dengan pariwisata dan budaya-budaya dari kota Awara tersebut yang menjadikan hasil penelitian akan bisa menjadi acuan untuk orang Indonesia yang mau bekerja di bidang pemandu wisata di kota Awara.

1.10 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan terdiri dari empat bab, yaitu sebagai berikut:

Bab 1, menjelaskan tentang latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian

Bab 2, menjelaskan anime, kota awara, definisi dari teori-teori yang relevan,

Bab 3, menganalisis dan membahas pendapat pemerintah kota Awara dan upaya pemerintah kota Awara.

Bab 4, kesimpulan, memaparkan secara singkat hasil dari penelitian ini.

