

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime (アニメ) adalah kependekan dari *animeshon* (アニメーション) yang berasal dari kata *animation* yang merupakan istilah untuk animasi dalam bahasa Inggris. *Anime* adalah istilah untuk animasi yang muncul dari Jepang, namun arti dari kata *anime* bukan animasi yang hanya berasal dari Jepang, namun juga berarti animasi yang berasal dari negara di luar Jepang, sehingga *anime* merupakan istilah untuk kata animasi secara umum, baik dari negara Jepang maupun dari luar negara Jepang.

Animasi merupakan salah satu bentuk teknik perfilman. Dalam pembuatan film animasi, gambar dibuat seolah bergerak. Biasanya gambar tersebut dibuat dengan digambar atau mengambil gambar dengan kamera, namun dengan berkembangnya teknologi, gambar animasi dapat dibuat dengan menggunakan perangkat komputer.

Menurut Sfetcu (2014), Sejarah *anime* bermula pada awal abad ke 20, pada saat para pembuat film Jepang bereksperimen dengan teknik-teknik animasi yang sedang dieksplorasi di Prancis, Jerman, Amerika Serikat, dan Rusia. Salah satu film *anime* yang terkenal pada masanya adalah *Hakujaden* (白蛇伝) yang dikenal juga dengan judul *The tale of the wide serpent* merupakan salah satu film animasi Jepang yang populer pada masanya. Menurut Festival De Cannes (2019), *Hakujaden* adalah film *fitur* animasi berwarna Jepang pertama berstandar dunia, yang diproduksi oleh Toei Doga Studio yang sekarang adalah Toei Animation, sebuah perusahaan yang menarik banyak perhatian bukan hanya di Jepang namun di seluruh dunia pada saat itu (<https://www.festival-cannes.com>). Film *Hakujaden* tersebut merupakan awal dari film *anime* berwarna dalam sejarah film-film *anime*.

Industri film *anime* telah menjadi salah satu industri Jepang yang disukai secara

internasional. Film-film *Anime* tidak hanya ditayangkan di dalam negara Jepang, namun ditayangkan juga di negara-negara di luar negara Jepang, sehingga *anime* menjadi industri film animasi yang disukai secara internasional. Secara internasional, *anime* telah mendapatkan banyak peminat di seluruh dunia. Dengan bertambahnya peminat *anime* di dunia internasional, *anime* menjadi salah satu industri yang penting bagi negara Jepang.

Anime telah mengalami pertumbuhan besar yang menjadikan Jepang sebagai salah satu industri film animasi terbesar di dunia. Penayangan film *anime* telah menyebar ke berbagai negara dan diminati oleh penggemar *anime* di seluruh dunia. Oleh karena itu *anime* bukan hanya industri Jepang yang penting, namun juga sebagai salah satu industri Jepang yang menguntungkan bagi negara Jepang. Contoh beberapa *anime* yang terkenal dari Jepang yaitu, *Naruto*, *One Piece*, dan *Kimetsu no Yaiba*.

Industri film *Anime* juga menjadi salah satu industri Jepang yang sering melakukan kerjasama sama dengan perusahaan-perusahaan di luar negara Jepang. Seperti di Indonesia, banyak film-film *anime* yang ditayangkan di Indonesia. Penayangan film-film *anime* di Indonesia merupakan kerja sama antara *anime* dengan stasiun-stasiun televisi di Indonesia. Dengan adanya kerja sama antara industri film *anime* dengan stasiun-stasiun televisi di Indonesia tersebut, maka film-film *anime* dapat ditayangkan di Indonesia. Film-film anime yang ditayangkan di Indonesia tersebut seperti *Crayon Shin-Chan*, *Detective Conan*, dan *Captain Tsubasa*. Namun dengan adanya internet dan maraknya alat-alat elektronik seperti *smartphone* atau ponsel pintar, *PC*, dan *laptop* mengikis ketergantungan masyarakat dalam menggunakan televisi, sehingga acara yang ada di dalam televisi mulai berkurang jumlah penontonnya atau penontonnya berpindah untuk menonton dalam perangkat-perangkat tersebut.

Televisi merupakan salah satu media yang mempunyai kegunaan untuk menyaring informasi dan juga sebagai salah satu media yang menyiarkan berbagai macam konten. Salah satu konten tersebut adalah konten hiburan. Namun televisi

merupakan salah satu media yang merupakan bagian dari media lama atau “*old media*” yang juga sering disebut dengan media tradisional “*traditional media*”, yang merupakan sistem media yang paling sering digunakan sebelum datangnya internet. Media tersebut mencakup media-media seperti media elektronik, yang mencakup televisi dan radio, dan media cetak seperti, majalah, dan koran. Teknologi berbasis media ini digunakan secara massal di seluruh dunia, sehingga media-media ini merupakan kumpulan media yang paling sering digunakan sebelum mulai maraknya media digital.

Namun dengan munculnya media baru, mulai adanya peralihan dari media lama atau media tradisional ke media baru “*new media*” atau sering juga disebut dengan “*digital media*” atau media digital . Sehingga penggunaan media-media tradisional yang beralih ke media digital atau media baru. Peralihan tersebut dipengaruhi oleh berkembangnya dunia teknologi, di mana internet merupakan komponen utamanya. Peralihan dari media tradisional ke media digital membuka peluang dan juga kesempatan pada industri-industri di seluruh dunia, salah satunya adalah industri perfilman.

Streaming adalah pengiriman data dari satu jaringan komputer ke suatu perangkat elektronik dan ditampilkan dalam format yang ingin diakses seperti tulisan, video atau gambar. *Streaming* sudah menjadi salah satu cara untuk menonton konten lewat alat elektronik seperti laptop dan telepon genggam. Konten tersebut bisa Anda tonton di mana saja dan kapan saja selama Anda terhubung dengan internet. *Streaming* membuka jalan baru bagi berbagai macam industri di dunia, salah satunya pada industri perfilman.

Industri film *anime* telah mengalami transisi dari menayangkan film-filmnya di DVD dan televisi ke dalam platform *streaming*. Film-film *anime* dalam platform *Streaming* ditayangkan dengan menggunakan internet, sehingga memungkinkan untuk film-film *anime* ditonton di mana saja dan kapan saja, selama masih terhubung dengan internet dan perangkat elektronik seperti telepon genggam, laptop dan

komputer.

Industri film *anime* telah terjun ke dalam penggunaan *streaming* dalam menayangkan film-filmnya. Dengan menayangkan film-filmnya lewat *streaming*, industri film *anime* telah bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan yang dapat menayangkan film-film *anime* lewat platform perusahaan-perusahaan tersebut, salah satu perusahaan tersebut adalah Netflix

Netflix merupakan salah satu perusahaan yang menggunakan metode *streaming* dalam usahanya. Netflix adalah perusahaan yang berasal dari Amerika Serikat yang didirikan oleh Marc Randolph dan Reed Hastings. Netflix telah beroperasi di berbagai negara, dengan jumlah negara tersebut mencapai 190 lebih negara. Netflix menggunakan model bisnis langganan. Konten-konten Netflix dapat diakses dengan berlangganan Netflix. Untuk berlangganan Netflix dapat dilakukan dengan membayar biaya langganan.

Selain penayangan film-film dalam platformnya, Netflix juga dikenal dengan konten-konten khusus mereka yang dinamakan *Netflix Original*. Dalam *Netflix Original* telah diproduksi film dan seri yang terkenal. Dalam perjalanan usahanya, Netflix telah bekerja sama dengan berbagai macam Industri, baik dari industri perfilman atau industri yang bergerak di bidang lain. Netflix juga bekerja sama dengan industri film *anime* dalam penayangan dan pembuatan film-film *anime*, seperti film-film *anime* dalam *Netflix Original*.

Dengan adanya penayangan film *anime* dalam layanan *streaming* berlangganan Netflix menimbulkan perubahan baru, seperti dari menonton film *anime* dari perangkat televisi ke layanan *streaming* berlangganan Netflix. Perubahan tersebut seperti harus berlangganan untuk dapat menonton film *anime* lewat Netflix. Hal tersebut mengubah cara menonton film *anime*. Contohnya pada pelanggan Netflix yang hanya ingin menonton satu atau dua film *anime* lewat Netflix dalam waktu satu bulan. Walaupun film *anime* yang ingin ditonton lewat Netflix tersebut hanya berjumlah satu atau dua film saja, biaya untuk berlangganan Netflix tetap sama.

Selain harus berlangganan juga ada faktor biaya dimana untuk berlangganan Netflix perlu membayar biaya langganan dengan harga yang sudah ditentukan. Kualitas dan pelayanan Netflix juga mempengaruhi minat pelanggan Netflix dalam menonton film-film *anime* lewat Netflix. Sehingga Netflix mempengaruhi minat pelanggan pada film *anime* yang ditayangkan dalam Netflix.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menelaah lebih jauh mengenai bagaimana pengaruh layanan *Streaming* berlangganan Netflix dalam menarik minat pelanggan pada film *anime* lewat penayangan film-film *anime* dalam Netflix serta apa saja pengaruh-pengaruh tersebut.

1.2 Penelitian yang Relevan

Dalam Sub bab ini terdapat penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini yang menjadi bahan acuan atau bahan perbandingan atau pelengkap pada penelitian ini. Berikut adalah penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Jurnal dengan judul Dampak Kepopuleran *Anime* Naruto, One Piece, Bleach Terhadap Minat menonton Masyarakat Indonesia Melalui Platform Layanan *Streaming* Video oleh Lestari Dara Cinta Utami Ginting, Lila Pelita Hati, dan, Nurhabsyah dari Universitas Sumatera Utara pada tahun 2023. Fokus pada penelitian ini adalah ingin menjelaskan mengenai bagaimana kepopuleran dan penerimaan *anime* Naruto, One Piece, Bleach pada masyarakat Indonesia melalui platform layanan *Streaming* video. Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa metode kualitatif dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah jalan cerita, gambar yang menarik serta penggemar sudah mengikuti *anime* Naruto, One Piece, Bleach dari kecil, dan tak jarang juga ketiga *anime* tersebut menjadi *trending* topik di sosial media yang membuat masyarakat Indonesia antusias menonton *anime* tersebut bahkan jika harus berlangganan melalui platform layanan *Streaming* video tersebut.

2. Skripsi dengan judul Peran Aplikasi BStation Terhadap *Streaming Anime* Ilegal Jepang Di Indonesia 2022-2023 yang dibuat oleh Muhammad Robby Arfani dari Universitas Nasional yang dibuat pada tahun 2024. Fokus pada penelitian ini adalah untuk menjelaskan peran aplikasi Bstation dalam mengurangi pembajakan dan *Streaming anime* ilegal Jepang di Indonesia. Pada penelitian ini data yang digunakan dari buku artikel dan jurnal yang terkait dengan perusahaan Bstation dan *Streaming* ilegal yang terjadi di Indonesia. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Kualitatif deskriptif . Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah baik pemerintah maupun Bstation, keduanya berkomitmen untuk mengurangi dan melindungi hak cipta *anime* di Indonesia dengan berbagai upaya.
3. Skripsi yang dibuat oleh Wafiq Ariza pada tahun 2024 dari Universitas Islam Sumatera Utara dengan Judul Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Film *Anime* Dari Kegiatan *Streaming* dan *Download* Gratis Di Internet Pada Situs Ilegal Layarkaca21 Ditinjau Dari Undang-undang Nomor 28. Fokus pada penelitian ini pada pelanggaran pada film-film *anime* oleh situs ilegal layarkaca21. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perlindungan hukum terhadap penyebaran film *anime* pada situs *Streaming* ilegal Layarkaca21 berdasarkan undang-undang hak cipta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan yuridis normatif dengan menggunakan peraturan perundang-undangan sebagai objek utamanya. Hasil dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa berdasarkan undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, pemilik hak cipta atas karya film *anime* memiliki perlindungan yang sudah dijamin atas pelanggaran hak cipta *streaming* dan *download* gratis pada situs ilegal Layarkaca21 dan berdasarkan undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, pemilik hak cipta juga dijamin atas hak moral, hak ekonomi, yang dapat mereka gugat nantinya ketika kedatangan kasus pelanggaran hak cipta.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang telah dikumpulkan adalah sebagai berikut :

1. Adanya perubahan menonton film *anime* dari televisi ke layanan *streaming* berlangganan Netflix.
2. Harus menjadi pelanggan untuk dapat menonton film-film *anime* lewat layanan *streaming* berlangganan Netflix .
3. Adanya faktor biaya berlangganan untuk dapat menonton film *anime* di Netflix
4. Kualitas dan pelayanan dalam menonton film *anime* lewat Netflix mempengaruhi minat pelanggan untuk menonton film-film *anime* lewat Netflix.
5. Film *anime* dalam Netflix mempengaruhi minat pelanggan pada film *anime*

1.4 Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatas masalah pada penelitian ini difokuskan pada pengaruh Netflix dalam menarik minat pelanggan pada film *anime*, pengaruh apa saja yang dimiliki Netflix dalam menarik minat pelanggan pada film *anime* dan apakah film-film dan layanan yang diberikan oleh Netflix memiliki dampak positif terhadap minat pelanggan pada film *anime*.

1.5 Perumusan Masalah

1. Bagaimana Netflix mempengaruhi minat pelanggan pada film *anime* ?.
2. Pengaruh apa saja yang dimiliki Netflix dalam mempengaruhi minat pelanggan pada film *anime* ?.

3. Apakah film-film *anime* dan layanan yang diberikan dalam Netflix memiliki dampak positif terhadap minat pelanggan Netflix pada film *anime* ?.

1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana Netflix mempengaruhi minat pelanggan pada film *anime*.
2. Untuk mengetahui pengaruh apa saja dalam Netflix yang mempengaruhi minat pelanggan terhadap film *anime*.
3. Untuk mengetahui apakah film-film *anime* dan layanan yang diberikan Netflix memiliki dampak positif terhadap minat pelanggan pada film *anime*.

1.7 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, landasan teori yang digunakan adalah landasan teori mengenai animasi, film, dan *Streaming*.

1.7.1 Animasi

Animasi berasal dari kata *anima* yang memiliki arti jiwa atau hidup. Menurut Kaijun (2023)

すなわち、アニメーションは本論において「人間の主観における反本質的な個性投影によるモノの劇作法的な擬人化」と定義されるが、これを引き起こすためには依然として動きや外観デザインなど、様々な手法が必要とされている。

Terjemahan:

Dengan kata lain, animasi dalam makalah ini adalah (personifikasi suatu objek yang didramatisasi melalui proyeksi individualitas yang anti esensial pada subjektivitas manusia

Menurut Sfetcu (2014), animasi merupakan suatu ilusi optik gerak yang diciptakan oleh gambar elemen statis atau diam yang diputar secara berurutan.

1.7.2 Film

Menurut Sfetcu (2014), Film adalah suatu istilah yang mencakup gambar bergerak sebagai proyek individual, dan dalam metonimi, bidang tersebut secara umum

1.7.3 Streaming

Menurut Spilker dan Colbjørnsen (2020), *streaming* adalah suatu ungkapan yang sering digunakan terkait dengan layanan media baru dan internet, sebagai pengambilan data konten digital dan transmisi yang diproses secara jarak jauh dan disimpan.

1.8 Jenis dan Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Menurut Handoko, Wijaya, dan Lestari (2024), metode penelitian kualitatif didasarkan pada pemahaman mendalam dan interpretatif terhadap fenomena. Menurut Syapitri, Amalia, dan Aritonang, (2021), desain penelitian deskriptif adalah penelitian dengan tujuan untuk melihat gambaran suatu fenomena yang terjadi di dalam suatu populasi tertentu.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara pembagian kuesioner melalui google form yang dibagikan kepada pelanggan Netflix. Menurut Gainau (2016), “Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

1.9 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua macam manfaat yang diharapkan dapat berguna sebagai sumber informasi maupun ilmu, yaitu manfaat teoretis yang berupa manfaat berdasarkan teori-teori dalam penelitian ini yang digunakan sebagai

pengembangan teori dari tema penelitian ini, dan manfaat praktis, yang berupa manfaat yang memiliki dampak secara langsung pada pengembangan ilmu berdasarkan tema yang dibahas.

1.9.1. Manfaat Teoretis

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengaruh layanan *streaming* berlangganan Netflix dalam menarik minat pelanggan film *anime*, serta menjadi bahan referensi bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan terkait topik yang diteliti pada penelitian ini

1.9.2. Manfaat Praktis

Dengan pemahaman dari penelitian ini diharapkan menambah wawasan akan bagaimana pengaruh layanan *streaming* berlangganan Netflix dalam menarik minat pelanggan pada film *anime*.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika pada penelitian ini terbagi menjadi 4 bab. Penjelasan mengenai 4 bab tersebut adalah sebagai berikut.

Bab I: merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II: memuat data dari penelitian terkait pengertian mengenai *anime*, media tradisional, media digital, film, Televisi, *Streaming*, VOD (*Video On Demand*), SVOD (*Subscription Video On Demand*) dan Netflix.

Bab III: Memuat hasil analisis data mengenai pengaruh Netflix dalam menarik minat pelanggan pada film *anime*.

Bab IV: Memuat simpulan dari hasil analisis dari data mengenai pengaruh Netflix dalam menarik minat pelanggan pada film *anime*.