

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi dari Jepang atau yang biasa disebut anime pada masa sekarang ini sekarang ini semakin populer untuk berbagai kalangan. Perkembangan media sosial yang semakin masif mempengaruhi banyak khalayak untuk dapat mencari hiburan untuk dikonsumsi. Media anime sendiri memiliki beberapa jenis dan *genre*, sehingga dapat digolongkan ke berbagai kategori.

Anime adalah media gambar bergerak dua dimensi yang diciptakan secara digital, yang kata ini sendiri diserap dari bahasa Inggris yaitu *animation*, yang berarti istilah ini bisa digunakan untuk semua animasi yang berasal dari Jepang. Di Jepang sendiri, anime adalah istilah yang memayungi semua jenis animasi tanpa memandang asal negara yang membuat animasi tersebut. Di dunia barat, anime lebih terkenal sebagai aliran animasi yang seutuhnya dibuat di Jepang (Aeschliman, 2007). Anime biasanya berformat sebagai serial TV atau sebagai film yang dirilis di bioskop. Banyak film-film animasi Jepang yang sukses sejak tahun 1980-an.

Salah satu film animasi Jepang yang sukses adalah film animasi yang berjudul "Akira". Akira sendiri adalah film yang dirilis tahun 1988, yang disutradarai oleh Katsuhiro Otomo. Film animasi ini meraih kesuksesan hingga meraih keuntungan sebesar 25 juta dolar. Janet Maslin, salah satu jurnalis dari The New York Times berkata bahwa, penggambaran dari film ini yang bernuansa Neo-Tokyo berlatar di waktu malam sangat terlihat detail, yang memperlihatkan seolah-olah jendela di gedung-gedung terlihat berbeda satu sama lainnya. Adegan film ini yang berlatar malam terlihat sangat bersinar dengan warna yang sangat kuat dan berenergi (1990). Film Akira sendiri dapat dimasukkan sebagai *genre cyberpunk*. Menurut Stephen Graham (2004), cerita dari *cyberpunk* cenderung untuk menampilkan perselisihan antara kecerdasan artifisial, peretas, dan perusahaan besar kapitalis yang menindas kelompok lainnya, dan selalu berlatar di masa depan. Hal yang paling menonjol dalam media yang membawakan latar *cyberpunk* adalah kemajuan teknologi yang tidak pernah ada pada masa sekarang. Film ini berlatar pada masa depan tahun 2019 (dari tahun 1988 ketika film ini dirilis) di sebuah kota yang

bernama Neo-Tokyo. Akira bercerita tentang seorang pemuda yang bernama Shotaro Kaneda, seorang pemimpin geng motor dan memiliki teman yang bernama Tetsuo Shima, yang memiliki kemampuan telekinesis sehingga menjadi gangguan besar bagi kota Neo-Tokyo. Kaneda sendiri menjadi tokoh yang ditampilkan pada kedua poster resmi pada film ini.

Pada poster film, untuk menarik perhatian dan mempengaruhi penonton, maka poster film dibuat untuk memberikan gambaran umum cerita dari film tersebut. Poster film haruslah berfungsi sebagai bentuk persuasif yang nantinya berisikan pesan-pesan yang subliminal serta gambar ilustratif yang bertujuan agar penonton tertarik untuk menikmati film (Arsyad, 2007). Dari poster inilah, tujuan atau pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film dapat tersampaikan dengan efektif dan efisien. Maka poster adalah salah satu elemen penting untuk media promosi film.



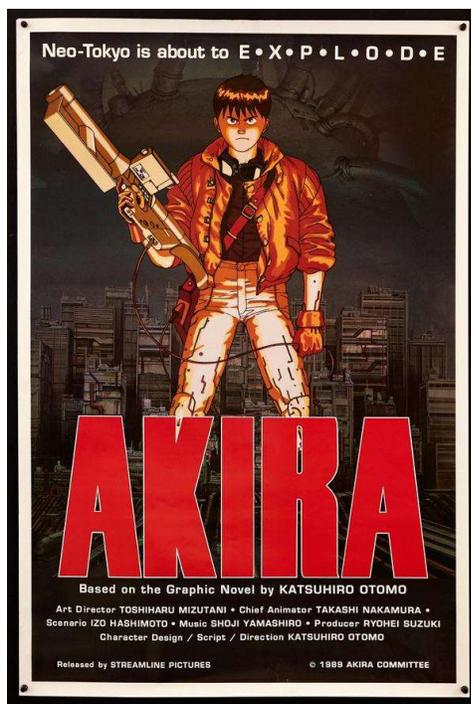
Gambar I.1 Poster Akira Versi 2001

Sumber: <https://www.cinematerial.com/movies/akira-i94625/p/guix8cs2> (Diakses pada 13/01/2021)

Akira memiliki beberapa variasi poster untuk promosinya, namun untuk objek yang diteliti hanya dipilih dua variasi yaitu poster Akira versi tahun 2001 dan tahun 1989. Poster pertama yang diteliti adalah versi rilis ulang 2001 internasional yang juga serupa dengan poster Akira versi Jepang tahun 1988. Perbedaan pada versi Jepang 1988 terletak pada bahasa teksnya (bahasa Inggris di versi 2001 dan bahasa Jepang

pada versi 1988), sedikit di *color grading* dan teks latin judul Akira (pada poster 1988 teks latin berwarna hitam dibanding judul latin poster Akira yang berwarna putih pada versi 2001). Perbedaan lainnya, tidak ada *tagline* pada poster versi 1988. Selain pada perbedaan tersebut, poster Akira versi 1988 dan 2001 memiliki visual dan komposisi yang sama. Poster keduanya adalah poster Akira versi 1989 yang dirilis di Amerika Serikat. Alasan memilih poster versi 2001 untuk poster pertama dibandingkan versi 1988-nya, karena pada versi 2001 memiliki *tagline*, sehingga bisa dibandingkan dengan versi 1989-nya yang juga memiliki *tagline*. Poster versi 2001 juga mewakili versi 1988-nya dari segi visual dan komposisi sehingga bisa dibandingkan perbedaannya dengan yang versi 1989.

Pada kedua posternya sama-sama menampilkan karakter Kaneda. Kedua poster ini menampilkan ciri-ciri yang futuristis. Namun secara konsep kedua poster berbeda dari berbagai elemen seperti objek pendukung, latar dan warnanya. Tokoh Kaneda divisualkan dari belakang pada poster pertama sedangkan pada poster kedua digambarkan dari depan. Pada poster ini terdapat bentuk retakan di jalan pada latarnya. Terdapat perbedaan juga pada objek pendukung, yang di mana pada poster pertama divisualkan dengan motor, sedangkan visual pada poster kedua adalah senjata laser. Visualisasi yang terlihat secara umum menggambarkan kejadian dari narasi film Akira. Selain penggambaran narasi film, visualisasi poster dan narasi film Akira itu sendiri juga dapat diduga menggambarkan satu peristiwa tertentu yang dialami negara Jepang. Selain itu, poster film Akira juga menampilkan kemegahan dan kemajuan negara Jepang pada bidang teknologi dan ekonomi, yang dimana kaitannya erat dengan *genre cyberpunk* sendiri yang membawa isu yang serupa, sehingga visualisasi dari poster ini diharapkan dapat menjadi gambaran dari keadaan masyarakat Jepang yang sesungguhnya. Visualisasi pada poster Akira juga menampilkan warna yang berbeda pada poster pertama dan kedua.



Gambar I.2 Poster Akira Versi 1989

Sumber: <https://filmartgallery.com/products/akira> (diakses pada 13/01/2021)

Analisis dari poster film Akira adalah suatu cara penelitian yang dilakukan untuk mengetahui makna visual yang tergambar pada posternya. Analisis dilakukan dari ditemukannya perbedaan dari tokoh Akira pada poster satu dan dua. Penggambaran lainnya adalah terdapat satu retakan pada latar yang ada pada poster pertama serta penggambaran visual yang terdapat unsur kemajuan teknologi serta hubungannya dengan karakter masyarakat Jepang. Oleh karena itu penelitian ini ditujukan untuk menelaah lebih komprehensif kepada tanda-tanda pada objek visual yang ada pada poster film Akira. Dari semua penjabaran di atas, penelitian pada dua poster Akira penting diteliti untuk ditelusuri maknanya, karena bersinggungan dengan narasi yang berhubungan dengan kemasyarakatan seperti unsur *cyberpunk*, karena *genre* ini menarik minat masyarakat yang luas. Urgensi pada penelitian poster ini ditujukan untuk mendapatkan makna dari perbedaan kedua poster karena dibedakan berdasarkan penonton dan tahunnya, yang pada poster versi 2001 khusus internasional dan versi 1989 untuk versi Amerika Serikat. Perbedaan yang diteliti ditujukan karena adanya perbedaan penonton, yang pada poster versi 2001

bernuansa terang sedangkan pada poster 1989 lebih gelap. Perbedaan ini ditujukan dari persepsi target penonton pada tiap negara yang berbeda. Dari perbedaan ini maka audiens dapat memahami representasi budaya Jepang yang dibawa ke ranah internasional.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari Latar Belakang sebelumnya, maka berikut ini adalah beberapa permasalahan yang ditemukan:

- Terdapat perbedaan pada kedua poster yang berkaitan dengan perbedaan audiens dan waktu rilis film.
- Terdapat tanda visual tertentu yang diduga berhubungan dengan satu peristiwa.
- Terdapat visualisasi dari poster Akira yang diduga bersinggungan dengan budaya kemasyarakatan Jepang.
- Terdapat unsur kecanggihan yang diduga bersinggungan dengan narasi *cyberpunk*, sehingga perlu diketahui kebenarannya serta hubungannya dengan poster secara keseluruhan.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

- Bagaimana pemaknaan dari tanda yang ada objek visual di poster Akira versi 2001 dan 1989, hingga dapat menampilkan visualisasi poster yang berkaitan dengan narasi *cyberpunk* serta terkait karakter masyarakat dan budaya Jepang?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dikhususkan untuk mengecilkan ruang lingkup penelitian agar lebih fokus dan spesifik serta tidak keluar dari konteks yang ada, sehingga penelitian ini hanya mengkhususkan kepada:

- Dibatasi pada unsur visual yang ada di dalam poster dua versi poster film Akira, yaitu judul, *tagline*, visual tokoh, tipografi, warna, latar dan ilustrasi yang tertera pada poster untuk dikaitkan dengan karakter Akira dan Kaneda, motor, *genre cyberpunk* serta pada unsur budaya dan masyarakat Jepang.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- Mengetahui adanya pemaknaan dari tanda yang terdapat pada komponen visual poster anime Akira, yang didasari pada visualisasi yang ada di dalam poster yang bersinggungan dengan karakter dan budaya masyarakat Jepang serta ideologinya, agar dapat ditemukan benang merah antara pemaknaan kedua poster dengan budaya Jepang dan mendapati maknanya dengan semiotika.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- Mengetahui dan menguji adanya makna dari tanda visual yang ada pada poster film Akira.
- Analisis dari makna dan tanda dari penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk penelitian lainnya yang juga meneliti pemaknaan dari karya poster.

1.7 Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian

Penelitian yang membahas tentang poster film serta anime telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya yang banyak membahas tentang unsur visual dari poster-poster film atau animasi yang menganalisis berbagai elemen visual yang ada di dalam suatu poster. Khusus untuk penelitian ini, maka penelitian ini berbasis dari:

- Prihanto (2018) *Makna Pesan Yang Terkandung Dalam Poster Film Ziarah*. Penelitian ini membahas tentang makna-makna yang terkandung di dalam poster film Ziarah. Poster film Ziarah menggambarkan visualisasi dari budaya Indonesia. Persamaan pada penelitian ini adalah mencari makna dari poster dengan menggunakan semiotika model Roland Barthes. Perbedaannya adalah pada objek poster yang diteliti adalah film *live action*, sehingga analisis pada poster menggunakan cara dan pandangan yang berbeda.
- Resphaty (2013) *Kritik Sosial Dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao*. Penelitian ini membahas tentang pengaruh film animasi Spirited Away yang mengandung pesan dan kritik sosial terhadap keadaan masyarakat yang kapitalis dan konsumtif. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama meneliti karya anime, perbedaannya adalah dari segi media yang diteliti. Penelitian *Kritik Sosial Dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao* membahas dari segi media film animenya secara keseluruhan, sedangkan penelitian ini hanya membahas pada posternya.

Posisi penelitian yang diambil dari penelitian ini mengambil sudut pandang dari visualisasi simbol yang ada di poster film Akira melalui pendekatan semiotika. Pada objek yang diteliti juga berbeda dari dari dua penelitian di atas. Pada penelitian ini melengkapi penelitian yang sudah ada melalui pendekatan yang berkaitan dengan budaya dan ideologi serta unsur *cyberpunk*. Penelitian ini juga melengkapi penelitian sebelumnya dari pendekatan ilustrasi visual pada poster.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan analisa yang menggunakan teori semiotika. Teori semiotika digunakan untuk mencari dan meneliti tanda-tanda yang ada di dalam poster serta maknanya. Dengan metode ini, unsur-unsur visual dan hal lainnya dalam objek bisa diteliti lebih dalam, komprehensif dan lebih spesifik. Teori semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika dari Roland Barthes.

Berikut ini metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data:

1. Observasi

Observasi yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah mengobservasi dua poster utama resmi pada film Akira serta adegan dan jalan cerita dari film Akira. Objek tersebut objek utama yang segala unsur yang terkandung di dalamnya dapat diteliti dan dimaknai.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan untuk mencari berbagai sumber-sumber dan teori yang berhubungan dengan poster, fungsi poster dalam tatanan sosial, fenomena serta cara fikir masyarakat Jepang dan masyarakat secara umum dan juga teori-teori yang berhubungan dengan kritik sosial yang dibawa dalam suatu karya Poster.

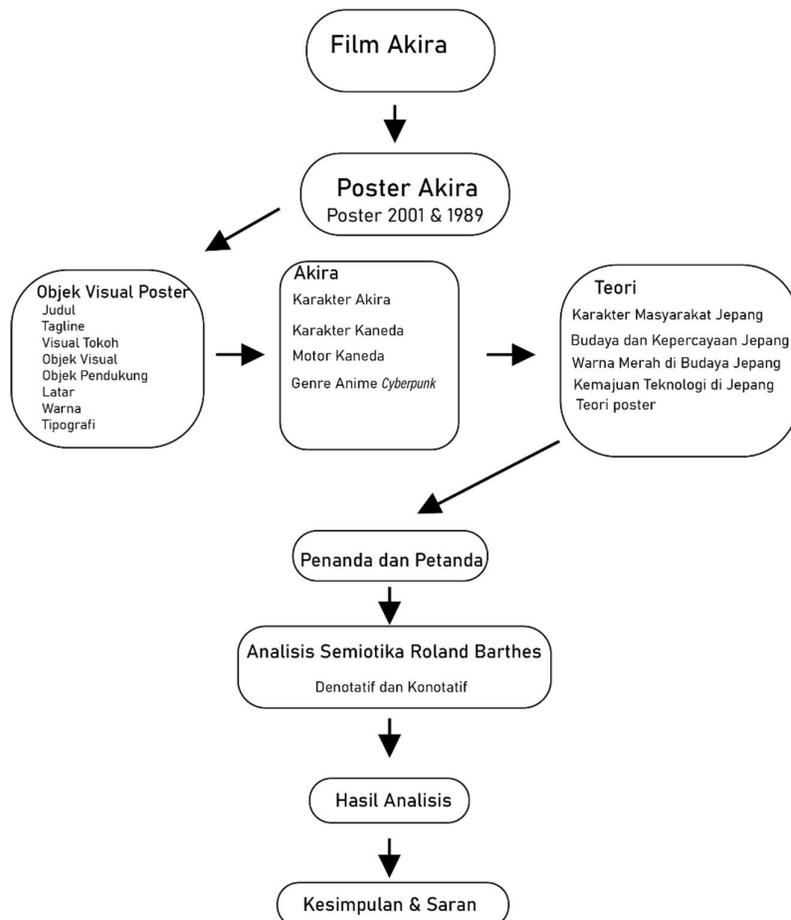
1.8.1 Metodologi

Pada penelitian ini, metode yang digunakan untuk menelaah poster film anime Akira adalah menggunakan metodologi semiotika. Ilmu metodologi semiotika adalah salah satu cabang ilmu yang meneliti mengenai tanda serta pemaknaannya. Semiotika adalah salah satu ilmu yang membahas tanda-tanda yang terdapat pada suatu karya untuk membahas bahwa segala sesuatu yang menyinggung mengenai tatanan dan fenomena sosial pada masyarakat adalah salah satu bentuk tanda (Preminger, 2001:89 dalam Sobur, 2002:96)

Semiotika yang digunakan untuk analisis pada penelitian ini adalah semiotika model dari Roland Barthes. Teori semiotika Roland Barthes sendiri berangkat dari semiotika yang digagas oleh Ferdinand Saussure. Perbedaan mendasar pada semiotika Ferdinand Saussure dan Roland Barthes adalah jika Saussure hanya membahas mengenai penanda dan petanda saja, sedangkan Roland Barthes mencakup penanda dan petanda serta makna denotatif dan konotatifnya. Teori ini digunakan untuk menganalisis lebih detail pada komponen visualisasi yang ada pada poster film anime Akira dari makna denotatif dan konotatifnya.

1.9 Kerangka Penelitian.

Kerangka penelitian dari penelitian ini adalah:



Gambar I.3 Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumen Pribadi

1.10 Sistematika Penulisan

Agar alur penelitian ini dapat dipahami dengan benar, maka alur dari penelitian ini disusun secara lima bab secara bertahap.

Berikut ini adalah alur sistematika penulisannya:

- Bab I Pendahuluan

Pada Bab ini membahas secara umum latar belakang dan permasalahan dari objek penelitian yaitu membahas anime secara umum dan penjelasan dari film Akira, dan dilanjutkan dengan menjelaskan lebih detail pada rumusan masalah, serta menentukan identifikasi masalah yang ada. Langkah selanjutnya dijelaskan rumusan masalah dari hasil identifikasi dan juga menetapkan pembatasan masalah serta tujuan dan manfaat yang ada dari penelitian ini. Pembahasan selanjutnya adalah menjelaskan metode pemilihannya yaitu menjelaskan alasan pemilihan teori yang digunakan, dan juga memberi informasi tentang penelitian terdahulu dan menentukan posisi penelitiannya. Pembahasan terakhir adalah menjabarkan kerangka penelitian ada dan sistematika penulisan ini.

- Bab II Tinjauan Pustaka Poster Film Anime Akira 2001 dan 1989

Bab ini membahas landasan teori utama yaitu mengenai poster dan anatominya, lalu menjelaskan sejarah dari poster yang berkenaan dengan hubungan antara poster dan fungsinya dalam menyampaikan suatu gagasan. Pembahasan selanjutnya membahas penjelasan anime dan *genre-genre*-nya, serta menjelaskan hubungan *genre cyberpunk* di anime yang membawa kritik pada masyarakat Jepang. Pada bab ini juga menjelaskan bagaimana anime menjadi refleksi pada karakter masyarakat Jepang, sifat masyarakat Jepang dan teknologi yang berkembang di Jepang. Pembahasan terakhir adalah membahas teoritis yang berkenaan dengan semiotika Roland Barthes.

- Bab III Objek Penelitian Poster Film Anime Akira 2001 dan 1989

Bab ini membahas mengenai penjelasan film Akira secara umum, mengenai pembuat Akira, sinopsis dan penjelasan karakter dan wataknya yang

berhubungan dalam poster Akira. Pembahasan pada bab ini juga membahas motor yang ditampilkan dalam poster.

- Bab IV Analisis Semiotika Pada Poster Film Anime Akira 2001 dan 1989
Bab ini adalah analisis yang berkenaan dengan visualisasi yang ada pada poster, menjelaskan makna dari objek-objek yang ada pada poster dengan Semiotika dan pemaknaan yang berhubungan dengan karakter masyarakat Jepang dan narasi *cyberpunk*.
- Bab V Kesimpulan dan Saran
Bab ini menjabarkan kesimpulan dari hasil analisis yang sudah dijabarkan pada Bab IV. Pada bagian ini menjelaskan hasil capaian dan poin-poin yang sudah ditemukan pada analisis sebelumnya. Dari kesimpulan yang terakhir adalah saran, yang berisikan saran untuk kekurangan dari penelitian ini untuk dapat diteliti lebih lanjut.