

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA POSTER FILM ANIME AKIRA 2001 DAN 1989

II.1 Landasan Teori Poster

Salah satu penunjang penting yang bertujuan untuk mempromosikan sebuah film adalah poster film itu sendiri, yang dimana poster film bertujuan untuk mengenalkan atau mempromosikan suatu film yang akan ditayangkan. Poster sendiri adalah sebuah wadah yang bertujuan untuk memajang gagasan, ciptaan, atau menampilkan gambaran peristiwa yang bisa dilihat banyak orang. Poster dapat berisikan elemen visual maupun berupa tulisan, atau juga sepenuhnya gambar atau sepenuhnya berupa teks. Sebuah poster dirancang agar dapat menarik khalayak masyarakat serta informatif.

Menurut Tinarbuko (2007), fungsi poster adalah untuk menyampaikan satu pesan yang bercabang dua. Tujuannya adalah untuk menyampaikan bentuk pesan, hal-hal yang penting agar dapat meraih informasi yang didapat oleh masyarakat sebanyak dan seefektif mungkin. Poster secara umum ditampilkan dengan ukuran yang besar agar dapat dinikmati semua kalangan. Poster berisikan gambar ilustratif dan juga beberapa teks baik teks judul maupun komersil. Selain itu poster juga dapat digunakan untuk fungsi estetis yang berhubungan dengan seni.

Poster dapat ditujukan untuk berbagai kegunaan, dari film, acara, musik, hingga gerakan politis yaitu propaganda dan menyampaikan keluhan di muka umum. Poster modern pertama sudah ada sejak tahun 1840-1850-an ketika industri percetakan menyempurnakan warna dari litografi sehingga dapat memungkinkan untuk poster dicetak lebih banyak (Eskilon, 2012).

Poster film sendiri biasanya menggunakan unsur ilustrasi ataupun menggunakan teknik *digital imaging* di masa modern. Di dalam poster terdapat gambar utama yang menampilkan karakter utama. Terdapat teks yang menampilkan judul utama dari film yang akan diputar. Selain itu ditampilkan nama sutradara, pemain dan kru film lainnya serta tanggal diputarnya film.

II.1.1 Ilustrasi Pada Poster

Dalam setiap jenis poster, unsur atau objek yang ada di dalamnya bisa ditampilkan dalam berbagai bentuk, namun satu poster memiliki objek utama yaitu visual gambar atau ilustrasi serta tipografi (Rustan, 2008, h. 108). Di dalam poster dapat memadukan ilustrasi dan teks hingga sedemikian rupa sesuai fungsinya. Menurut Soedarso (1990), ilustrasi adalah gambar yang bertujuan untuk menampilkan suatu konsep atau buah pemikiran seperti yang biasanya ada dalam cerita pendek. Konsep pemikiran tersebut dituangkan ke dalam karya agar dapat menampilkan satu gagasan yang menarik.

Ilustrasi juga dapat menerangkan satu konsep atau sebuah makna dari pemikiran atau tujuan lain agar dapat membuat khalayak yang melihatnya dapat memaknai gagasan tersebut (Rohidi, 1984). Menurut Kusrianto (2007,19h.140), Ilustrasi bertujuan untuk memperjelas alasan atau suatu maksud yang menggunakan gambar yang dibuat dengan teknik menggambar. Dari visualisasi tersebut bertujuan untuk menarik massa yang banyak untuk dapat memahami gagasan tersebut.

Dari penjelasan di atas, fungsi ilustrasi ini juga dapat diterapkan di poster terutama pada poster film. Mengetahui fungsi ilustrasi bertujuan untuk lebih dapat memahami makna yang terkandung pada poster film Akira.

II.1.2 Anatomi pada Poster Film

Unsur-unsur yang ada dalam poster film terdiri dari beberapa elemen yang menunjang semua komposisi poster secara keseluruhan menurut Saputra (2004) dan Baksin (2003) yaitu:

- **Judul/Headline**

Judul atau *headline* berguna sebagai indikator utama dari elemen poster secara keseluruhan. Poster sebagai elemen penunjang yang bertujuan untuk menarik perhatian khalayak dan sebagai informasi awal dari inti poster secara keseluruhan. Judul dari poster berukuran besar dari semua elemen poster agar mudah dibaca oleh penonton.

- ***Sub Headline/Tagline***
Tagline yang ada di poster film bertuliskan premis singkat dari suatu film yang akan ditampilkan.
- **Teks**
Teks di poster film menggunakan tipografi yang mudah dibaca dan sesuai kaidah-kaidah tipografi. Aspek yang harus diperhatikan dalam teks adalah keterbacaan, mudah dilihat serta sesuai estetika (Walter,1986).
- **Tanggal Main**
Poster film berisikan tanggal main dari film yang akan diputar, biasanya berukuran besar.
- **Ilustrasi**
Ilustrasi pada poster film adalah bagian yang paling penting. Pada visualisasi yang ada dalam poster biasanya menggambarkan karakter utama berukuran paling besar, dan di sekelilingnya terdapat karakter pendukung lainnya. Visualisasi lainnya yang ada di poster adalah latar yang relevan dengan alur cerita film. Ilustrasi pada poster film juga menggunakan berbagai gaya visual yang disesuaikan dengan tema film.
- ***Credit***
Pada poster film ditampilkan nama-nama kru, dari produser, sutradara, kameraman, hingga aktor-aktris utama

II.1.3 Tataletak

Menurut Rustan (2010), tataletak bisa dielaborasi sebagai unsur-unsur desain dalam satu bentuk bidang yang menjadi bagian dari satu bentuk media yang mendukung gagasan dari konsep yang dibawakannya. Berikut ini adalah prinsip tataletak yang relevan dengan poster Akira menurut Rustan (2010, h.74) yaitu:

1. Penekanan
Penekanan atau empasis dapat dilihat dari adanya satu objek yang kontras dibanding objek lain yang ada pada suatu karya visual. Penekanan pada suatu objek visual berguna untuk menentukan alur baca.

2. Alur Baca

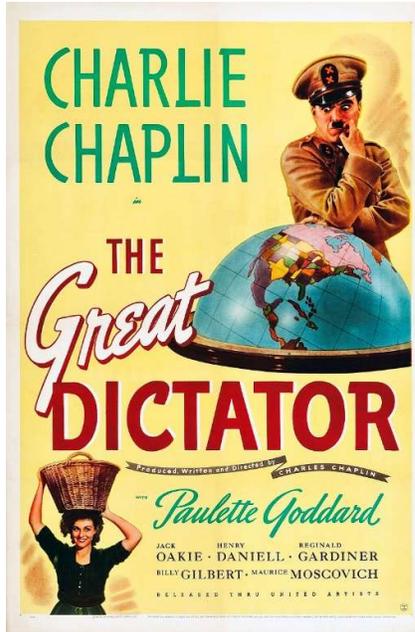
Alur baca adalah kecenderungan bagi khalayak memulai membaca suatu karya dari objek yang lebih dominan.

3. Keseimbangan

Pada suatu karya desain terdapat dua jenis keseimbangan yaitu keseimbangan simetrikal dan keseimbangan asimetrikal. Karya visual yang memiliki keseimbangan simetris selalu tegak lurus dengan posisi objek berada di posisi yang relatif sejajar, sedangkan keseimbangan asimetrikal memiliki komposisi visual yang miring dan tidak sejajar pada objeknya.

II.2 Poster Sebagai Refleksi dari Karakter Sosial Masyarakat Pada Waktu Tertentu

Poster sebagai salah satu media visual yang efektif dalam menyampaikan pesan, banyak digunakan sebagai seni untuk menyampaikan realita sosial yang terjadi pada masyarakat. Pada poster film, walaupun berfungsi sebagai media promosi, poster film juga menjadi salah satu bagian dari jenis poster secara keseluruhan. Poster film dan film sudah banyak digunakan sebagai media propaganda. Film bermuatan perang dan politik adalah beberapa aliran film yang ditujukan untuk menarik kesadaran kepada masyarakat dan meraih massa pendukung sebanyak-banyaknya. Salah satunya adalah film Charlie Chaplin yang berjudul "*The Great Dictator*" yang memparodikan Hitler dan Jerman Nazi-nya.



Gambar II.1 Poster *The Great Dictator*

Sumber:[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Great_Dictator_\(1940\)_poster.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Great_Dictator_(1940)_poster.jpg)
(diakses pada tanggal 01/07/2021)

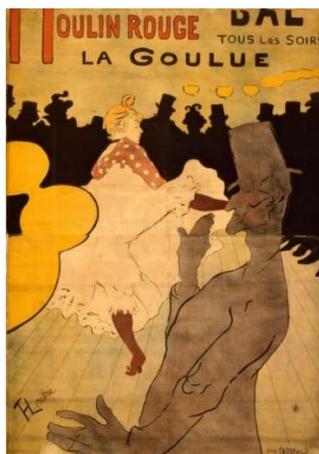
Guilty Novin (2014) berkata bahwa poster sebagai kritik sosial dikenalkan oleh seniman seperti Henri de Toulouse-Lautrec, Theophile Steinlen, dan Leonetto Cappiello. Leonetto dianggap sebagai pembawa berita dan analisis di era itu dengan menggunakan pendekatan visual. Topik yang dibawa adalah kesusahan yang dialami kaum pekerja proletar yang dieksploitasi, fenomena prostitusi, dan fenomena pemabuk. Menurut Novin, para seniman itu menjadikan poster buatan sebagai harapan untuk menelaah realita yang terjadi di masyarakat dan menarik kesimpulan dari poster yang dibuat dan juga berharap tatanan sosial dapat berubah jika terpengaruhi poster. Karya poster tersebut dianggap agak ofensif, namun selain ofensif juga dapat menjadi refleksi sederhana dari kemanusiaan dan romantisasi dari masalah-masalah yang terjadi di masyarakat sehari-hari.

Menurut Kusrianto (2007), poster berangkat dari berkembangnya teknologi yang dipahami masyarakat pada satu waktu tertentu, sehingga poster memiliki berbagai aliran yang mengikuti perkembangan zaman. Poster modern sudah ada sejak abad sembilan belas yang banyak gaya poster memiliki gaya yang serupa walaupun

memiliki konsep yang berbeda-beda. Industri litografi berkembang hingga dapat menyempurnakan warna yang lebih akurat pada pencetakan gambar yang nantinya akan diproduksi secara massal dengan harga terjangkau. Konsep litografi beberapa negara barat pun banyak yang mulai meniadakan penyensoran yang ada pada poster-poster tertentu, dan setelah pasar yang semakin bebas maka poster yang berorientasi kepada konsumen di perkotaan semakin besar (Guffey, 2015).

Poster sejak lama dijadikan media untuk penyampaian gagasan atau ideologi yang berhubungan dengan masyarakat luas. Poster yang digunakan untuk kegunaan dengan skala yang masif mulai ada sejak abad ke 18. Pada tahun 1796, teknik litografi diciptakan oleh Alois Senefelder dan mulai diadopsi beberapa tahun kemudian hingga membuat pencetakan poster menjadi mudah dan murah. Dari pembuatan poster yang semakin mudah dan dapat disebar dengan cepat untuk menggaet banyak audiens, maka penggunaan poster sebagai media komunikasi visual dapat digunakan untuk menyebarkan atau mempengaruhi masyarakat untuk meraih simpatik dan menarik massa dengan ideologi tertentu. Hal ini terjadi karena penyempurnaan proses litografi yang dapat menampilkan banyak warna yang dikembangkan pada tahun 1880.

Dari penyempurnaan litografi ini, terciptalah beberapa poster litografi yang berpengaruh besar dan sukses adalah karya poster dari Henri de Toulouse-Lautrec. Salah satu karyanya adalah sebuah poster yang bernama *Moulin Rouge: La Goulue*. Poster litograf ini menampilkan penari cabaret di sebuah klub. Poster tersebut adalah cerminan dari masyarakat Prancis pada saat itu yang menyukai hiburan malam.



Gambar II.2 Poster *Moulin Rouge: La Goulue*

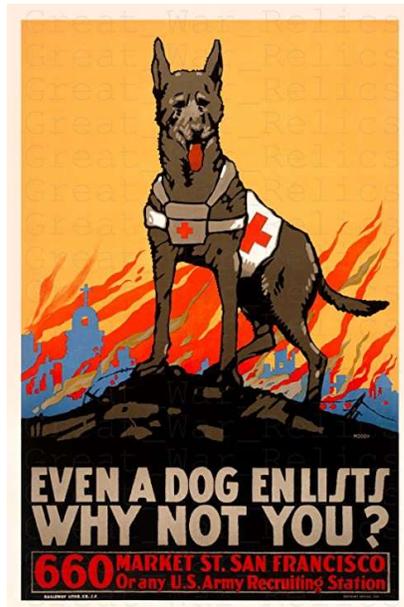
Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Henri-de-Toulouse-Lautrec-Moulin-Rouge-La-Goulue-1891-Lithographic-poster_fig2_263215315 (diakses pada tanggal 26/05/2021)

Memasuki abad 20, perkembangan poster sebagai penggambaran karakter masyarakat terus berkembang. Poster digunakan sebagai media propaganda lazim digunakan mulai pada era perang dunia ke I (28 Juli 1914 – 11 November 1918). Poster-poster propaganda di era itu bertujuan untuk mempersuasi masyarakat tentang kesadaran untuk berpartisipasi dalam perang, baik dalam keikutsertaan, atau untuk mengumpulkan dana untuk kepentingan bersama dalam perang. Selain itu, poster propaganda pada saat itu juga ditujukan untuk kepentingan provokatif dengan cara membuat poster propaganda yang mengolok-olok negara musuh (Demm dan Sterling, 2005).



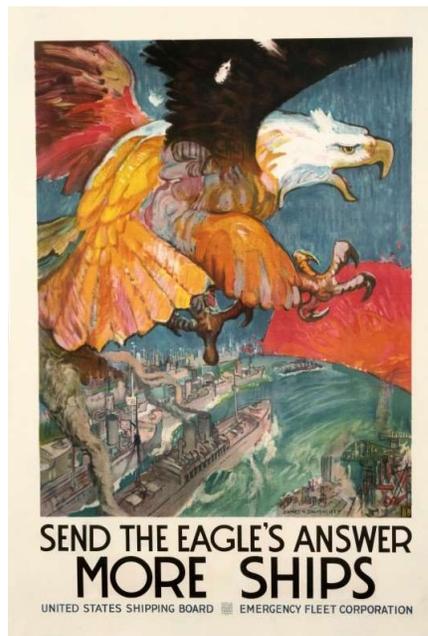
Gambar II.3 Poster *an all-Russian Voluntary Workday*

Sumber: <https://www.internationalposter.com/product/1-may--an-allrussian-voluntary-workday/> (diakses pada tanggal 15/05/2021)



Gambar II.4 Poster *Even a Dog Enlists Why Not You?*

Sumber: <https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/33836> (diakses pada 03/06/2021)



Gambar II.5 Poster *Send The Eagle's Answer, More Ships*

Sumber: <https://www.internationalposter.com/product/send-the-eagle-answer/?i=0&c=2b9efc14-c7b1-4f75-9798-ee3079c76590&&sw=&bw=&sh=&bh=&m=in&s=&o=0> (diakses pada 17/06/2021)



Gambar II.6 Poster *Let Us Build a Dirigible Fleet in Lenin's Name*
Sumber: Matthew Cronin. Koleksi Dari Svetlana dan Eric Silverman (diakses pada 19/05/2021)

Poster propaganda pada Perang Dunia I menjadi media untuk adu gagasan serta media persuasif yang sarat dengan ideologi. Poster yang ada di negara Uni-Soviet membawa pesan utopis dari ideologi komunis yang mengedepankan kekuatan kaum proletar untuk merebut alat produksi. Poster-poster tersebut divisualkan dengan memperlihatkan semangat rakyat kecil yang berapi-api, lalu ditampilkan ilustrasi dari tokoh besar seperti Lenin agar lebih banyak pengikutnya yang merasa terinspirasi olehnya. Pada poster propaganda di negara sekutu seperti Amerika Serikat, poster propagandanya lebih mengedepankan unjuk kekuatan, dengan penggambaran yang bersifat hiperbolis atau menggunakan pendekatan antropomorfis yang tujuannya untuk menggambarkan kekuatan Negara Amerika di bidang militernya yang termasuk maju di saat itu.

Penjabaran poster-poster di atas berhubungan erat dengan penggunaan media poster sebagai alat untuk menyebarkan ideologi tertentu, terutama pada poster-poster propaganda di atas yang membawa muatan politis dan juga kultural sebagaimana Akira sendiri yang juga diduga memiliki narasi yang membawa muatan ideologis

dan kemasyarakatan, sehingga dari mempelajari poster-poster propaganda tersebut dapat menjadi acuan untuk meneliti poster Akira lebih dalam.

II.3 Film

Film adalah salah satu bentuk karya seni yang sangat populer. Film sendiri menjadi bagian penting dari sejarah perkembangan hiburan umat manusia. Film adalah kumpulan berbagai gambar yang dibuat untuk dapat bergerak serta bertujuan untuk disaksikan di layar lebar, serta untuk menampilkan gagasan visual, narasi, pandangan, perasaan serta suasana yang dibawa kumpulan gambar bergerak. Film pada era modern menggunakan suara sebagai elemen yang meningkatkan imersivitas (Andrei, 2013). Penjelasan di atas bertujuan untuk dapat memahami gagasan awal yang ada di dalam poster dengan melihat narasi film secara utuh. Narasi film yang utuh dapat memberikan gagasan awal untuk dapat meneliti poster film yang ditampilkan.

II.4 Anime

Anime adalah salah satu *genre* atau bagian dari perkembangan Animasi. Anime sebagai mana teknik visual di negara lain adalah salah satu bentuk film kartun dari Jepang. Namun anime sendiri memiliki berbagai ciri khas atau gaya visual tertentu yang membedakannya dengan jenis animasi kartun lainnya. Anime secara seutuhnya adalah animasi yang benar-benar dibuat dari Jepang (Gilles, 1999) Cerita anime secara umum disadur dari berbagai macam karya manga dan diadaptasi ulang ke dalam bentuk animasi dua dimensi. Namun ada juga beberapa anime yang ceritanya asli dibuat khusus untuk ke dalam film atau serial saja.

Anime sendiri terdiri dari berbagai bentuk. Secara durasi, anime bisa dibagi menjadi tiga format menurut laman jejaring umich.edu (2001) yaitu:

1. Serial Anime/Serial TV

Anime serial adalah anime berseri yang memiliki beberapa episode yang ditayangkan setiap minggu. Satu serial anime ditayangkan dalam beberapa musim. Satu musim anime ditayangkan 13-24 episode per musimnya. Serial anime umumnya ditayangkan di televisi, namun pada era sekarang serial anime juga ditayangkan pada layanan daring *streaming*.

2. Film Anime

Film anime adalah cerita anime yang durasinya mempunyai durasi selayaknya film-film konvensional lainnya serta tetap ditayangkan di bioskop seperti film konvensional juga. Cerita di film anime terbagi antara cerita yang orisinal atau cerita yang menjadi kontinuitas dari suatu serial anime. Film Akira berformat film penuh.

3. OVA

OVA atau singkatan dari *Original Video Animation* adalah format anime yang tidak terikat secara langsung dari anime. OVA biasanya berdurasi antara 30 menit sampai satu jam. Format ini membuat kreator anime dapat lebih leluasa untuk meningkatkan kualitasnya dibanding serial yang memiliki banyak episode.

II.4.1 Genre Anime

Dari segi *genre*, anime pun memiliki banyak *genre*-nya masing-masing. Secara demografi garis besar, anime terbagi demografinya antara anak-anak (*kodomo*), perempuan (*shoujo*), laki-laki remaja (*shounen*) dan laki-laki dewasa (*seinen*). berikut ini adalah beberapa *genre* anime menurut dafunda.com (2018):

A. *Action*: Anime yang berfokus pada cerita aksi, biasanya memiliki banyak adegan baku tembak atau aksi menggunakan senjata tajam seperti pedang. *Genre* ini juga sering mengedepankan perjuangan dan persahabatan. Salah satu

contoh beberapa anime action adalah Black Lagoon, Bleach, Attack on Titan. Akira juga termasuk dalam *genre* ini.

- B. *Romance*: *Genre* ini berfokus pada cerita percintaan antar dua sepasang. Biasanya menampilkan konflik antara dua karakter serta jatuh banggunya. Contohnya adalah Clannad, Bakemonogatari, Kimi no Nawa.
- C. *Comedy*: *Genre* anime yang mengedepankan lelucon dan komedi. Contohnya adalah Gintama, Haruhi Suzumiya dan Saiki Kusuo.
- D. *Adventure* : *Genre* Anime yang bercerita tentang petualangan besar. Biasanya menceritakan persahabatan dan cerita petualangan dari satu tempat ke tempat lain yang jauh. Contohnya adalah JoJo's Bizarre Adventure, One Piece, Goblin Slayer dan Hunter X Hunter.
- E. *Slice Of Life* : *Slice of life* berfokus pada cerita yang bernuansakan kehidupan sehari-hari. *Genre* ini dapat lebih berkesan karena narasi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah Mob Psycho, K-On, Blend S, dan Clannad
- F. *Supranatural*: *Genre* Anime yang bercerita tentang kekuatan magis. Contohnya seperti Death Note, Helsing, Tokyo Ghoul
- G. *Sport* : Anime yang bercerita tentang tentang olahraga, contohnya seperti Tsubasa, Kuroko no Basket, dan Initial D
- H. *Psychological*: Anime yang bernuansa psikologis dan lebih membawa sifat dan mental karakter. Contohnya adalah Evangelion, Psycho-Pass, Ghost in The Shell, Steins Gate. Akira pun juga membawakan narasi *genre* ini.

II.5 *Cyberpunk*

Cyberpunk adalah salah satu jenis dari karya seni fiksi ilmiah yang berlatar di masa depan distopia, yang di mana latar dalam cerita *cyberpunk* memiliki unsur campuran yang memiliki teknologi tinggi, namun di saat yang sama juga terjadi kemiskinan dan kesusahan (Bruce, 1986). Menurut Donald M. Hasler, narasi *cyberpunk* berisikan pencapaian teknologi dan sains yang sangat maju, yang di dalamnya terdapat penggunaan kecerdasan artifisial, yang semuanya saling

berdampingan dan memberikan warna yang kontras antara satu sama lain dalam kehidupan sosialnya (2008, 65-77).

II.6 *Genre Cyberpunk* di Anime Sebagai Bentuk Kritik Sosial

Anime sebagai salah satu media visual bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja, tapi juga sebagai medium yang menggambarkan realita serta penyampaian satu ideologi atau kritik. Aliran *cyberpunk* pada anime banyak digunakan di banyak media dan karya untuk menyampaikan suatu pesan tertentu. Elemen *cyberpunk* yang ada di pada karya-karya di Jepang banyak yang menggunakan karakter yang sering berubah bentuk secara ekstrim. Karya-karya tersebut memiliki unsur yang kuat, terutama dari unsur kemajuan teknologi yang kuat, dan beberapa unsur lainnya seperti adanya narasi yang menggambarkan penindasan, perubahan genetik serta penjualan seksualitas yang tinggi (Player, 2011).

Unsur-unsur *cyberpunk* yang ada di atas menjadi basis bagi suatu cerita yang diangkat menjadi suatu anime untuk dapat menjadi landasan kritik bagi masyarakat Jepang yang tatanan sosialnya bersinggungan dengan hal-hal tersebut. Dalam suatu karya yang berlatar *cyberpunk*, sering kali digambarkan tokoh utama yang berjuang melawan tatanan sosial yang sudah terbentuk kuat oleh para elit. Karakternya diceritakan bahwa karakter *cyberpunk* memiliki kemampuan untuk meretas suatu pasar utama dengan di jalur yang utama serta di luar jalur. Di dalam narasi *cyberpunk*, perusahaan besar yang futuristik dapat digambarkan sebagai elit yang cendekiawan dan para pemikir yang handal, namun karena kemampuannya yang sudah tinggi dan maju itu membuatnya menjadi eksploitatif dan menggunakannya untuk kepentingan dan keuntungan para cendekiawan itu sendiri (Bell, 2001:24).

Wanodya, Pujiati, dan Astutiningsih (2015) menyatakan bahwa *cyberpunk* adalah salah satu *genre* fiksi ilmiah yang secara langsung banyak memiliki unsur teknologi yang maju, yang di dalamnya menampilkan suatu realitas yang sangat kuat yang menjadi pondasi bagi suatu karya fiksi di era modern. Hiperralitas sendiri sangat bersinggungan dengan karakter masyarakat yang berhadapan dengan teknologi yang digunakan setiap hari. Hiperrealitas di *cyberpunk* menjadi kritik dengan

menggambarkan keadaan masyarakat yang mengalami kecanduan teknologi dan lupa pada fungsi dari teknologi yang sesungguhnya.

Dari pernyataan di atas, *genre cyberpunk* erat kaitannya dengan karakter masyarakat Jepang yang canggih dalam teknologi. Keadaan masyarakat dalam dunia *cyberpunk* termasuk satu bentuk distopia, yang mana adalah kebalikan dari utopia. Kondisi masyarakat utopia yang menjadi antitesis dari distopia adalah kondisi masyarakat yang ideal dan sempurna di masa depan dibanding dengan kondisi masyarakat kontemporer pada masa sekarang (Sargent cs, 2005), sehingga kondisi masyarakat yang utopis adalah kondisi yang kurang realistis dan praktikal. Pada makna distopia adalah kondisi masyarakat yang jauh dari ideal, digambarkan dengan kondisi masyarakat yang penuh permasalahan dan ketidaksempurnaan, dan bentuk peradaban yang dipimpin oleh pemimpin yang otoriter, sehingga keadaan distopia menjadi keadaan yang dianggap lebih realistis. Distopia adalah kondisi masyarakat yang semuanya terlihat hancur, dan hal ini disebabkan oleh masyarakat itu sendiri dari berbagai kondisi seperti perang, perubahan iklim serta kesenjangan ekonomi (Mualim, 2017). Akira menjadi salah satu anime yang mempopulerkan narasi *cyberpunk* ke khalayak arus utama, dan mempengaruhi Anime lain setelahnya seperti *Ghost In The Shell*, *Alita Battle Angel*, *Cowboy Bebop* dan *Serial Experiments Lain* (Spencer, 2018). Anime-anime tersebut menampilkan kondisi masyarakat yang sesuai dengan penggambaran *cyberpunk* yang menampilkan keadaan distopia tak menentu.

Penjabaran dari *genre cyberpunk* ini relevan dengan Akira sendiri yang di dalamnya banyak menyinggung kondisi masyarakat yang tidak sempurna dan banyak ketidakadilan, serta penguatan unsur teknologi yang canggih. Narasi *cyberpunk* terkait dengan karakter masyarakat Jepang, yang dapat terefleksikan dengan narasi *cyberpunk*. *Genre cyberpunk* perlu diketahui untuk dapat memahami poster Akira lebih dalam. Pendalaman ini dibutuhkan untuk analisis pada poster yang lebih akurat, terutama pada unsur visual yang menampilkan kecanggihan teknologi.



Gambar II.7 Poster *Ghost in The Shell*

Sumber: <https://www.amazon.com/Original-One-Sheet-Poster-directed-MAMORU/dp/B07GV589WR> (diakses pada 27/05/2021)



Gambar II.8 Poster *Alita Battle Angel*

Sumber:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_Angel_\(OVA\)#/media/File:BAOAV_DVD.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_Angel_(OVA)#/media/File:BAOAV_DVD.jpg)
(diakses pada 17/05/2021)

II.7 Anime Sebagai Refleksi Dari Karakter Masyarakat Jepang

Anime adalah salah satu *genre* atau bagian dari perkembangan animasi. Anime sebagai mana teknik visual di negara lain adalah salah satu bentuk film kartun dari Jepang. Namun anime sendiri memiliki berbagai ciri khas atau gaya visual tertentu yang membedakannya dengan jenis animasi kartun lainnya. Anime secara seutuhnya adalah animasi yang benar-benar dibuat dari Jepang (Poitras, 1999). Cerita anime secara umum disadur dari berbagai macam karya manga dan diadaptasi ulang ke dalam bentuk animasi dua dimensi. Namun ada juga beberapa anime yang ceritanya asli dibuat khusus untuk ke dalam film atau serial saja.

Napier (2005:8) menjelaskan bahwa ketika mendalami anime, maka dapat terlihat di permukaan bahwa anime mengandung unsur-unsur yang sarat akan tradisionalisme dalam bentuk budaya modern. Hal ini mengisyaratkan bahwa anime bukanlah suatu kartun semata namun juga dapat menggambarkan karakter masyarakat Jepang yang sesungguhnya.

Donaghy dan Isern (2012:10) mengatakan bahwa setiap animasi yang ditampilkan membawa suatu narasi untuk masyarakat agar dapat memahami setiap fenomena dan peristiwa yang terjadi di seluruh dunia, sehingga anime dapat menjadi media yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tertentu yang tidak hanya menampilkan yang ada di permukaan saja, namun juga membawa pesan yang tersembunyi yang berhubungan langsung dengan fenomena yang ada di masyarakat. Anime tidak hanya menampilkan hal yang imajinatif saja namun juga mengajak masyarakat untuk melihat realita dari kehidupan dengan media anime.

Beberapa anime banyak yang sarat akan kritik sosial untuk menanggapi realita yang terjadi di masyarakat luas. Salah satunya adalah anime *Great Teacher Onizuka* yang menggambarkan keadaan dari kurikulum pendidikan Jepang yang terkesan kaku dan tidak dapat menjawab semua kebutuhan bagi siswa-siswi Jepang. Anime lainnya yang sarat akan realita dari peristiwa besar yang dialami negara Jepang adalah anime *Grave of the Fireflies*, yang bercerita tentang dua saudara perempuan yatim piatu yang menjadi korban dari bom Hiroshima-Nagasaki.

Anime lainnya yang menggambarkan karakter masyarakat Jepang adalah *Spirited Away* yang merupakan anime yang dibuat oleh Hayao Miyazaki. Menurut Napier (2005:180), anime *Spirited Away* menggambarkan sebuah kritik dari keadaan masyarakat Jepang yang memiliki sifat konsumtif yang tinggi. Jadi anime tidak hanya dipandang sebagai hiburan semata, namun juga bentuk dari pembuat anime untuk mengedukasi masyarakat serta menanggapi sifat konsumtif masyarakat Jepang.

II.8 Karakter Masyarakat dan Budaya Jepang

Karakter masyarakat Jepang dapat dilihat dari kemajuan teknologi yang sangat masif dan juga diikuti dengan kemajuan ekonomi yang sangat pesat. Dengan kemajuan ekonomi dan teknologi yang sangat cepat, karakter masyarakat Jepang sigap dalam mengikuti perkembangannya hingga semua lini dalam struktur masyarakat. Golongan masyarakat yang lebih komunal dan lebih tradisional akan tergusur digantikan dengan golongan masyarakat modern yang lebih individualis dan kapitalistik. Unsur kapitalis yang mengutamakan kekuatan industrialisasi menggantikan peran manusia dengan mesin-mesin yang lebih canggih, sehingga masyarakat Jepang rentan dengan depresi dan mudah merasa tersaingi (Fukutake,1988:10).

Dari segi kepercayaan, masyarakat Jepang yang mayoritas beragama Shinto memiliki kepercayaan tertentu yang berkaitan dengan kesadaran sebagai manusia. Kepercayaan yang berkaitan yang utama adalah kepercayaan pada Dewi Amaterasu sebagai Dewi Matahari yang memberikan cahaya dan pencerahan ke seluruh umatnya. Kepercayaan ini berkaitan dengan negara Jepang yang menjadikan matahari atau cahaya sebagai simbol dari negara Jepang. Dewi Amaterasu juga terkait dengan penciptaan dari tidak ada menjadi ada (Wright, 2019).

Dari keadaan inilah, rakyat Jepang membuat *coping mechanism* yang dituangkan ke berbagai karya dan media. Karakter masyarakat Jepang yang cepat mengikuti perkembangan zaman dapat terlihat di berbagai media dan karya visual yang mengedepankan visualisasi dari fenomena sosial yang dialami masyarakat Jepang.

Karakter Masyarakat Jepang menurut Danasasmita (1983) dalam Fadli (2007) adalah:

1. Orang Jepang cenderung menghargai bantuan dari orang lain, orang Jepang akan membungkuk dan mengucapkan terima kasih dan menganggap hal itu sangat penting
2. Orang Jepang cenderung menghargai jerih payah dari hasil karya dan kerja orang lain
3. Orang Jepang cenderung menyemangati orang lain yang sudah berusaha
4. Orang Jepang cenderung memiliki semangat juang yang tinggi, dan tidak puas begitu saja serta punya tekad yang kuat

Jadi Bangsa Jepang memiliki sifat seperti di atas karena budaya *Bushido* yang mengedepankan kedisiplinan dan keteraturan yang tinggi. Dari hal ini lah budaya Jepang dapat menjadi negara yang lebih maju (Fadli, 2007). Menurut Fatonah (2017), Sifat dari masyarakat Jepang sangat menggambarkan norma dan kesopanan yang tinggi, yang mengedepankan moral yang kuat, yang dapat terlihat dari pada sikap orang Jepang sehari-hari yang sangat sopan santun, bertutur secara halus, serta ramah tamah terhadap orang lain. Karakter orang Jepang lainnya adalah sangat menghormati hak orang lain. Masyarakat Jepang adalah masyarakat yang sangat patuh pada kepada hukum, serta sangat menghargai waktu dan bersifat jujur. Oleh karena itu, sifat masyarakat Jepang penting untuk diketahui agar dapat menghubungkan benang merah dari anime yang dibuat orang Jepang dengan sifat dan karakter orang Jepang sehari-hari.

II.9 Makna Warna Merah Dalam Kebudayaan Jepang

Menurut Oon no Yasumaaro dalam buku sastra Jepang lama yang berjudul *Kojiki* (1987:100), Akai (赤い) bermakna riil, terlihat jelas dan dapat terlihat oleh kasat mata. Warna yang paling terlihat kuat dan berjaya adalah warna merah, yang menyimbolkan api dan darah. Simbolisasi dari warna merah adalah api dan darah yang merona, hal ini dapat terlihat dari penggabungan dua kata yaitu dai (大) yang

berarti megah dan besar serta hi (火) yang berarti api. Jadi dapat dikatakan sebagai simbol yang berarti api yang menyala secara kuat.

Dari sisi psikologi, warna merah dapat diartikan sebagai kemashyuran, kewibawaan, kejayaan, dan kekuatan dan dalam psikologi yang berkenaan dengan harapan yaitu makmur, merasa nyaman dan aman, serta subur. Selain itu merah juga dapat diartikan sebagai bentuk penyampaian emosi yang melibatkan gairah hidup, kesuksesan serta pengalaman yang bertahun-tahun. Pemaknaan dari warna merah ini adalah untuk dapat lebih memahami penggunaan warna merah yang ada dalam poster film Akira.

II.10 Perkembangan Teknologi di Jepang

Negara Jepang memiliki perjalanan yang lama dalam mengalami perkembangan teknologi yang membuat negara Jepang menjadi maju. Dari mengalami kekalahan saat perang dunia kedua, hingga mengalami kemajuan pesat dan menjadi salah satu negara dengan pendapatan tertinggi yang ada. Salah satu penyebab yang membuat Jepang menjadi negara maju adalah persaingan ketat antar negara. Hal ini yang menyebabkan negara Jepang semakin kuat dalam mengembangkan teknologi.

Pernyataan di atas didukung oleh studi yang dilakukan oleh Robert M. Solow. Yang meneliti bahwa faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi adalah penguatan dan pengumpulan modal, ketenagakerjaan serta perkembangan teknis yaitu teknologi. Dari penelitian tersebut disebutkan bahwa 87.5% hasil dari kenaikan ekonomi dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, sedangkan hanya 12.4% yang disebabkan oleh banyaknya pekerja serta modal. Dari studi ini dapat dinyatakan bahwa kemajuan teknologi adalah hal yang sangat krusial bagi perencanaan pembangunan ekonomi berskala panjang (Solow, 1957:312-320).

Dilihat dari sejarah negara Jepang, perkembangan dari teknologi dapat dilihat sejak era Restorasi Meiji pada tahun 1868-1912. Pada masa ini negara Jepang membangun landasan utamanya dalam memulai modernisasi dari negara tersebut. Hal-hal yang ingin dicapai oleh pemerintah era Meiji menguatkan industri, memodernkan sektor keuangan, perubahan sistem politik dari era feodal ke era yang

lebih demokratis serta penguatan di sektor militer yang semakin kuat. Pada periode ini juga negara Jepang mulai mengadopsi beberapa kultur dan elemen dari barat. Pada perang dunia kesatulah negara Jepang terlihat digdaya karena berhasil menang melawan Rusia pada tahun 1904-1905. Hingga akhirnya saat perang dunia kedua pada tahun 1939-1945 Jepang mengalami kekalahan karena kota Hiroshima dan Nagasaki yang diledakkan oleh sekutu. Peristiwa tersebut yang membawa dampak besar pada perkembangan negara Jepang selanjutnya. Dari kondisi negara yang hancur, Jepang mulai membangun negaranya dengan mengedepankan skala industri yang lebih masif, dari sektor otomotif, perkapalan, listrik, dan kereta api. Pada bidang lainnya, Jepang mengurangi pengembangan di sektor militer dan dipindahkan pada ekonomi dan industri untuk masyarakat luas serta penguatan pada infrastruktur. Hingga akhirnya pada tahun 1950-1980-an Jepang mengalami kemajuan di sektor teknologi dan ekonomi secara pesat. Pada waktu sekarang Jepang unggul pada bidang otomotif, dan teknologi robot dan pengembangan kecerdasan buatan.

II.11 Teori Semiotika Roland Barthes

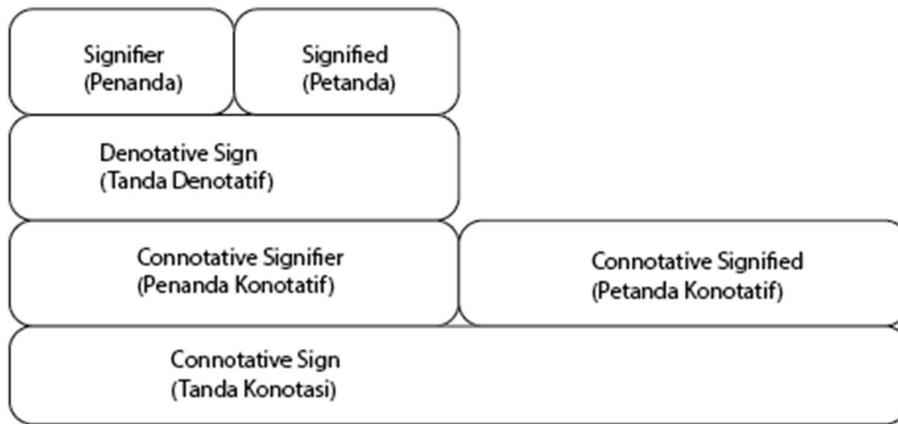
Semiotika dapat dikatakan sebagai suatu cabang pengetahuan yang digunakan untuk menganalisis simbol dan tanda-tanda yang ada dalam suatu karya. Tanda yang ada dipelajari untuk memahami segala hal yang tidak hanya terlihat di permukaannya saja, namun juga untuk memahami bagaimana suatu objek dapat berkomunikasi (Barthes, 1988:179 dalam Kurniawan, 2001;53).

Penelitian ini menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes karena teori ini komprehensif untuk dapat menggali lebih dalam makna-makna yang terkandung dalam objek. Menurut Barthes, semiotika digunakan untuk mempelajari bagaimana kemampuan manusia dalam memahami suatu hal. Untuk mencari makna maka tidak hanya untuk menyampaikan pesan saja. Dalam hal ini, pemaknaan dari rambu-rambu di masyarakat tergantung pada pegangan ideologis dan norma sosial yang berlaku di masyarakat.

Semiotika dari Roland Barthes mengedepankan pemikiran utama dari pribadi manusia itu sendiri untuk dapat memaknai suatu tanda. Makna yang ada tidak berarti dapat dikomunikasikan. Semiotika Roland Barthes sendiri berangkat dari pemikiran semiotika Ferdinand De Saussure. Semiotika Saussure sendiri adalah tanda semiotika yang membahas penanda dan petanda dan Barthes mengembangkannya lebih jauh lagi dengan pemaknaan denotatif dan konotatif.

Berikut ini adalah tabel Peta Tanda dari Semiotika Roland Barthes:

Tabel II.1
Peta Tanda Semiotika Roland Barthes



Dari peta di atas dapat dilihat bahwa tanda denotasi didasarkan pada penanda dan petanda, dan juga tanda denotasi adalah penanda konotasi juga. Jadi, di dalam semiotika Barthes, konotatif tidak hanya memiliki makna pelengkap tapi juga memiliki dua dari bagian tanda, sedangkan denotasinya adalah melambangkan keberadaanya.

II.12 Pesan Subliminal

Pesan tersembunyi atau subliminal biasanya digunakan oleh pemasaran atau beberapa media lainnya untuk mempengaruhi khalayak tanpa disadari apa yang dilakukan oleh pemberi pesan. Pesan tersembunyi dapat menggunakan pesan kilat, gambar tersembunyi atau petunjuk halus yang mempengaruhi penonton di luar kesadaran. Pesan tersembunyi di bidang visual adalah pesan atau simbol yang tersintas dengan cepat dari yang terlihat oleh manusia tanpa disadari oleh masyarakat. Jadi pesan tersembunyi tidak dapat ditangkap dengan sempurna oleh kesadaran penuh manusia atau diluar jangkauan alam sadar (Daniel, 2018).