

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang memiliki budaya pop culture yang banyak diminati di berbagai negara di dunia. Salah satu budaya pop culture yang sangat terkenal adalah anime yang berasal dari bahasa Inggris ‘animaton’. Kata anime sendiri merupakan istilah untuk menggambarkan animasi kartun Jepang (Odell, 2013). Adapun definisi mengenai anime, Ng (2002) menyatakan bahwa anime adalah salah satu produk media yang didasarkan pada narasi fiksi, berperan sebagai alat untuk menyampaikan makna yang dapat berdampak pada persepsi dunia dan filosofi hidup masyarakat.

Budaya Populer, dinilai sebagai medium yang tepat dan efektif untuk memperkenalkan budaya. *Anime* dan *manga* telah menjadi industri dan budaya yang populer di seluruh dunia. Budaya populer ini dianggap menjadi salah satu sektor yang paling inovatif dan responsif dari media yang ada di Jepang. *Anime* dan *manga* memiliki sifat dapat memberikan porsi tentang bagaimana ia mampu memproduksi makna-makna melalui bentuk naratifnya (Haryanti, 2018).

Pada abad ke-18, pembuatan sebuah animasi dimulai pada media kertas dengan teknik menggunakan serangkaian gambar diam dan dijadikan satu sehingga menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak, teknik ini diperkenalkan oleh James Stuart Blackton yang dinamakan dengan nama *stop motion animation*. Dalam proses pembuatannya, dia membutuhkan sekitar 24 gambar diam untuk mengolah sebuah animasi berdurasi 1 detik sehingga membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak untuk membuat sebuah animasi berdurasi panjang. Lalu pada tahun 1906 film animasi pertama di dunia diperkenalkan dengan judul “*Humorous Phase of*

Funny Faces” yang diciptakan oleh kartunis surat kabar New York, James Stuart Blackton dan seorang penemu terkemuka dunia Thomas Alva Edison, mereka berkolaborasi dan mengkombinasi antara sebuah gambar diam dengan fotografi (Ruslan, 2016).

Pada tahun 1913 adalah awal mula perkembangan animasi di Asia khususnya di Jepang. Diawali dengan dilakukannya *First Experiments in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro (Ruslan, 2016). Kemudian diikuti film animasi berdurasi pendek yang mengawali sejarah dan "evolusi" animasi Jepang.

Anime sendiri pertama kali ditayangkan di Indonesia itu pada stasiun TV pertama di Indonesia yaitu TVRI Yogyakarta pada tahun 1974. Kemudian disiarkan pada TVRI Nasional dari tahun 1979 hingga sampai tahun 1989. Lalu penayagan anime oleh TVRI ini diberhentikan, lalu dilanjutkan lagi oleh stasiun TV Swasta yaitu RCTI pada tahun 1991. Selain Doraemon, anime yang ditayangkan sebelum tahun 90an adalah Omukashi Kumu-kumu. Pada waktu diambil alih hak siarnya oleh stasiun TV Swasta lain, penayagan anime di Indonesia ini semakin tumbuh dan berkembang. Masa kejayaan anime di Indonesia adalah pada awal tahun baru 2000an dengan kehadiran TV 7 yang menayangkan berbagai macam anime. Anime-anime yang populer pada tahun 2000-an sendiri diantaranya merupakan Naruto, Bleach, One Piece, Dragon Ball, Tsubasa, Shinchon dll (Rifai, 2015).

Menonton anime merupakan aktivitas yang menghibur dan dapat menghilangkan rasa bosan terutama untuk kalangan anak muda dan orang dewasa. Bagi kebanyakan orang, menonton anime dapat menimbulkan efek atau kebiasaan tertentu bila frekuensi menontonnya sudah terlalu tinggi. Dalam kurun waktu 2 tahun belakangan ini penayagan anime secara legal melalui sebuah website resmi bernama

iqiyi dan channel youtube resmi bernama *muse Indonesia* dan *muse Asia* telah resmi hadir di Indonesia, yang dimana kehadirannya ini menciptakan semakin banyaknya orang yang menonton, menyukai dan membahas topik tentang anime, terutama pada kalangan para remaja maupun orang dewasa. Sejak dimulainya kehadiran channel youtube resmi dan website resmi yang menayangkan anime secara legal dalam beberapa tahun belakangan ini, anime yang ada setiap musimnya ini selalu muncul sebagai *trending topic* pembahasan di beberapa media sosial di Indonesia.

Meskipun di satu sisi, keberadaan animasi sangat menghibur namun anime sebagai media yang mencerminkan realitas dan dipengaruhi oleh pandangan dan nilai di dunia nyata, di sisi lain, sebagai media, nilai-nilai yang disampaikan oleh animasi, sebagai imbalannya, mempengaruhi orang (Yoshida, 2008). Seperti hasil penelitian Zanitri dkk (2018) yang meneliti pengaruh menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda menemukan bahwa terdapat pengaruh antara menonton anime terhadap perilaku imitasi Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda (Zanitri, Hairunnisa & Wibowo, 2018).

Karena kehadirannya anime legal ini membuat anime semakin banyak disukai, ditonton dan sering dibahas dalam topik pembicaraan di media sosial membuat penulis tertarik untuk meneliti pengaruh kehadiran anime secara legal terhadap perilaku penontonnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Genre anime apa yang paling disukai oleh anak muda?

2. Bagaimana tanggapan anak muda terhadap kehadiran anime yang ditayangkan dalam situs legal?
3. Apakah ada pengaruh setelah menonton anime yang ditayangkan dalam situs legal terhadap perilaku penonton?
4. Berapa rata-rata durasi mereka menonton anime yang ditayangkan dalam situs legal?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah pembahasan penelitian hanya berfokus pada pengaruh kehadiran anime yang ditayangkan dalam situs legal serta pembatasan ruang lingkup penelitian pada sebuah akun media sosial di twitter dengan nama akun JPFbase. Dengan sasaran responden anak muda hingga orang dewasa berusia mulai dari 15 sampai 25 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dengan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui genre anime apa yang paling disukai oleh anak muda penonton anime di Indonesia.
2. Mengetahui bagaimana tanggapan anak muda terhadap kehadiran anime yang ditayangkan dalam situs legal.
3. Mengetahui pengaruh apa yang muncul setelah menonton anime yang ditayangkan secara legal.
4. Mengetahui berapa lama rata-rata durasi mereka menonton anime yang ditayangkan dalam situs legal.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk para akademisi dan peneliti selanjutnya dalam penulisan karya tulis ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana tanggapan yang muncul pada anak muda penonton anime di Indonesia setelah anime ditayangkan dalam situs legal telah resmi hadir.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan yang muncul pada anak muda di Indonesia setelah beberapa anime ditayangkan dalam situs legal. Kehadiran anime dalam situs legal ini tentu nya memberikan harapan baru agar para penonton anime bisa bertambah banyak tanpa harus menonton melalui situs yang ilegal.

1.6 Sistematika Pembahasan

Penelitian ini disusun berdasarkan sistematika agar terurut dengan rapi dengan urutan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat uraian penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terdapat teori yang berguna sebagai acuan peneliti dan contoh penelitian serupa terdahulu yang menjadi landasan acuan penulis dalam melakukan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan, sumber data teknik pengumpulan data, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis memaparkan terkait temuan hasil penelitian serta pembahasannya dan juga keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini terdapat pemaparan hasil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan saran untuk penelitian selanjutnya.