

BAB I

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Anime

Ranang A.S (2010) memberikan pengertian *anime* sebagai “Animasi khas Jepang (*Japanese Animation*) berasal dari kata *animeshon*, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga, yaitu komik khas Jepang. Jadi anime dapat diartikan sebagai animasi Jepang dengan teknik penggambaran tokoh yang unik dan menarik, namun dengan setting latar tempat dan cerita yang cenderung kompleks dan kreatif sehingga penontonnya diajak untuk berfantasi lebih luas tentang kehidupan dunia.

Anime memiliki satu hal yang pasti yakni, dasar-dasar teknik animasi yang tidak berubah serta beberapa *anime* masih digambar secara manual menggunakan tangan, meski beberapa proses telah dibantu oleh komputer. Scene dalam anime terlihat seperti diambil oleh kamera. Karakter yang tidak bergerak dapat ditampilkan dari berbagai sudut dan di saat bersamaan background berubah menyesuaikan dengan pergerakan kamera (Kallen A.S, 2015).

Berbeda dengan animasi asal Amerika, di mana *background* cenderung tidak bergerak, sementara kamera yang bergerak mengikuti tokoh yang bergerak dari ujung ke ujung layar tanpa henti. Hal tersebut menciptakan pengulangan visualisasi *background* yang sama secara terus menerus dalam satu adegan. Dalam hal ini, pengulangan tersebut menciptakan animasi tanpa *sense of place* sama sekali, serta dapat memancing sugesti *audiens* untuk menganggap adegan tersebut tidak digarap dengan

sempurna. *Anime* sekarang ini telah menjadi komoditas internasional, semakin menarik perhatian banyak akademisi maupun praktisi dari berbagai bidang maupun negara.

MacWilliams (2011) menyebut ada dua urgensi penelitian mengenai *anime*. Alasan pertama, *anime* merupakan bagian kunci dalam budaya visual populer di Jepang. Di tengah besarnya peran media massa (*masu-komi*) dalam masyarakat Jepang, *anime* dan juga *manga* (komik Jepang) menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Jepang yang sudah sangat serba visual saat ini. Alasan kedua, *anime* berperan penting dalam pembentukan *mediascape global*, baik cetak maupun elektronik.

Sontag (2003) sebagaimana dikutip dalam McWilliams (2011) menyebut Jepang sebagai “*image world*” dimana media hiburan Jepang yang sangat visual dikonsumsi oleh tidak hanya masyarakat Jepang sendiri, namun juga kini oleh masyarakat global. Namun demikian, seperti yang diungkapkan dalam buku ini, masih terdapat beberapa kendala yang kerap ditemui dalam penelitian anime, seperti misalnya keterbatasan akses terhadap sumber data dan masalah perbedaan sudut pandang.

Sebagian besar publikasi dan sumber-sumber primer tentang anime pada awalnya, hanya tersedia dalam bahasa Jepang, termasuk yang dipublikasikan di jurnal *anime* terbitan Asosiasi Studi Anime di Jepang, *Japanese Journal of Animation Studies*. Hal ini menyebabkan para peneliti tentang *anime* non-penutur Bahasa Jepang merasa kesulitan. Di samping bahasa sumber, masalah perbedaannya sudut pandang juga merupakan tantangan yang dihadapi oleh para peneliti *anime* yang sebagian besar berasal dari latar belakang pendidikan yang spesifik, misalnya kajian film dan media, kajian budaya, ilmu komunikasi dan sebagainya, yang notabene kurang memiliki pengetahuan tentang konteks sosial budaya Jepang (Hu, 2013).

Perkembangan studi Anime di Jepang ini tidak terlepas dari kehadiran *Japan Society for Animation Studies* (JSAS, *Nihon Animeshon Gakkai*). Awalnya, *Anime* di Jepang tidak pernah dikaitkan dengan sesuatu yang ilmiah. Seringkali *anime* hanya dipandang sebagai sebuah karya seni yang tidak bisa diberi label ‘ilmiah’, meskipun pada masa itu tidak sedikit *Anime* yang dimanfaatkan sebagai rujukan primer maupun sekunder dalam penelitian-penelitian ilmiah (Koide, 2013).

Namun demikian, seiring dengan meningkatnya jumlah penelitian mengenai *anime*, sejumlah peneliti dan praktisi media seperti Masashi dan Hiroshi mulai tergerak untuk mendirikan apa yang kini dikenal sebagai JSAS pada bulan Juli tahun 1998. Kehadiran JSAS ini juga diikuti oleh *penerbitan Japanese Journal of Animation Studies* pada bulan Oktober di tahun yang sama.

Memasuki tahun 2000, mulai dibuka departemen dan program studi khusus animasi di lingkungan pendidikan tinggi di Jepang, antara lain di *Tokyo Polytechnic University, Tokyo Zokei University, Kyoto Seika University dan Tokyo University of the Arts*. Menariknya, Ketua JSAS saat itu bahkan diminta rekomendasinya sebagai syarat perizinan pembukaan program studi animasi ke MEXT (Kementerian Dikbud, Olahraga, dan IPTEK Jepang) (Budianto, 2015).

Anime merupakan sebuah karya sastra yang dapat dijadikan sebagai media informasi, mempunyai beragam cerita yang menarik dengan menggunakan alur, penokohan yang berbeda dari film lain menambah daya tarik tersendiri bagi kebanyakan penggemar anime. Cerita didalamnya juga mengandung berbagai informasi pengetahuan, seperti halnya mengetahui berbagai budaya Jepang yang telah mendunia.

Namun, apabila *anime* dikonsumsi dengan intensitas tinggi (berlebihan), maka banyak pula pengetahuan yang akan didapat. Selain itu, secara tidak langsung informasi tersebut akan lambat laun merubah menjadi beberapa pola pikir, afektif, dan perilaku sebelumnya. Menurut Bandura (2011) dia mengatakan bahwa sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Seseorang belajar dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian divalidasi dengan cara menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-ulang kembali. Melalui jalan pengulangan ini akan memberikan kesempatan kepada orang tersebut untuk Mengekspresikan tingkah laku yang dipelajarinya (Trianto, 2007).

Oleh karena itu Bandura seorang behaviorit moderat penemu teori *social learning/observational learning* menjelaskan setiap proses belajar terjadi dalam urutan tahap peristiwa yang meliputi:

- a. Tahap perhatian (*attentional phase*) Pada tahap ini umumnya memusatkan perhatian pada obyek materi atau perilaku model yang lebih menarik terutama karena keunikannya dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah diketahui.
- b. Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*) Pada tahap berikutnya, informasi berupa materi dan contoh perilaku akan ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori.
- c. Tahap reproduksi (*reproduction phase*) Pada tahap reproduksi, segala bayangan atau citra mental (*imagery*) atau kode simbolis yang berisi informasi pengetahuan yang telah tersimpan akan diproduksi kembali.

- d. Tahap motivasi (*motivation phase*) Tahap terakhir adalah tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai reinforcement (penguat) bersemayannya segala informasi dalam memori. (Chusnawati, 2014)

1.1.1 Sejarah Singkat Perkembangan Anime Di Jepang

Sejarah pertumbuhan *anime* di Jepang diawali oleh *First Experiment in Animation* yang dibuat oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi & Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Meskipun animasi yang didapatkan hanyalah berupa animasi singkat yang bisu dan saat pembuatannya sendiri yang membutuhkan saat sangat lama. Tidak banyak informasi tentang *anime* pada jaman itu, apalagi banyaknya berkas yang musnah dampak gempa bumi yang melanda pada Tokyo dalam tahun 1923. Pada tahun 1927, Ofuji meniru animasi Amerika menggunakan memakai musik latar. *Anime* tersebut diberi judul “Kujira”. Ofuji juga menciptakan *anime* singkat (1 menit 30 detik) menggunakan obrolan yang berjudul “Kuro Nyago” dalam tahun 1930. Generasi *anime* yang dikenal kini merupakan “Tetsuwan Atom (Atom Boy)” karya Tezuka Osamu yang diproduksi dalam tahun 1962. Atom Boy mengalahkan *anime* televisi lokal pertama, Mitsuo no Hanashi The Third Blood meningkatkan ketenaran *anime*.

Anime lain yang populer dalam jaman itu diantaranya Tetsujin 28 (Shotaro Kaneda, 1966), Gundam (Tomino Yoshiyuki, 1979), Lupin III (Monkey Punch, 1967). Seiring menggunakan perkembangan *anime*, Manga (komik) juga ikut menerima loka pada hati pembaca. Kedua produk hiburan tadi saling mendukung karena terdapat *anime* yang ceritanya berdasarkan menurut cerita dari manga.

1.1.2 *Anime* Berdasarkan Jenis Produksi

Secara garis besar, berdasarkan jenis produksinya anime terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

a) *Movies*

Jenis ini hanya dijumpai pada bioskop dan cenderung mewakili *anime* dengan biaya produksi paling tinggi dan juga secara merupakan jenis *anime* dengan kualitas gambar paling bagus.

b) *Original Video Animation*

Biasa disebut OVA. Mirip dengan serial mini paling tidak berjumlah 2 episode dan paling banyak mencapai 20 episode. OVA juga dikenal dengan sebutan lain OAV (*Original Animated Video*). Sebagai aturan yang umum, OVA cenderung juga berkualitas gambar yang tinggi mendekati kualitas movie.

c) TV Seri.

Jenis TV seri ini diindikasikan dan ditayangkan di televisi secara terjadwal. Umumnya kualitas *anime* TV seri lebih rendah dari OVA dan Movie. Hal ini dikarenakan dana produksinya diminimalkan mungkin agar episodenya menjadi banyak daripada difokuskan dalam satu film atau serial berdurasi pendek. Kebanyakan *anime* TV seri itu berdurasi 23 menit. Bisa menjadi 30 menit apabila ditambahkan dengan iklan-iklan televisi. Ada juga TV seri yang satu episodenya itu hanya berdurasi 12 menit sehingga dalam satu jam tayang bisa menayangkan 2 episode sekaligus. Anime TV seri biasanya berjalan secara musiman. Satu musim penuh biasanya sebanyak 24 episode atau dapat juga berjalan 12 episode. Sehingga dengan rata-rata jumlah episodenya itu, kebanyakan anime TV seri itu jumlah episodenya merupakan kelipatan dari 13. Tetapi ada pula dari OVA yang sepanjang setengah musim seperti *Tenchi Muyo*.

1.1.3 Anime Berdasarkan Genre

a. *Action*

Menampilkan pertarungan, kekerasan, kekacauan gerakan cepat dan benturan fisik. Seringkali tokoh dalam genre ini memiliki luka yang banyak karena benturan antar karakter.

b. *Comedy*

Genre anime yang berunsur lawakan baik itu dari tingkah laku cerita maupun pembicaraan antar karakter di dalamnya. Biasanya terlihat ringan dan cenderung memiliki humor atau satir yang biasanya mengandung akhir bahagia atas konflik yang ditampilkan. Genre ini sering berkaitan erat dengan genre romance.

c. *Drama*

Genre yang mengkategorikan kisah kehidupan dengan mengungkapkan secara kompleks, penuh emosional dan konflik batin.

d. *Fantasy*

Cerita yang tidak mungkin ada di dunia nyata, genre ini hanya bercerita fiktif dan penuh imajinatif artinya, hanya sekedar imajinasi. Biasanya menceritakan legenda kuno

e. *Horror*

Genre tentang sebuah emosi menyakitkan tentang ketakutan, keputusasaan, repulsi; menggigil karena teror dan kebencian; perasaan yang diinspirasi oleh sesuatu yang menakutkan dan mengejutkan.

f. *Psychological*

Biasanya berhubungan dengan filosofi pikiran, dalam banyak kasus melibatkan psikologi abnormal.

g. Romance

Semua kisah yang melibatkan cinta antara 2 orang atau lebih (harem) yang ingin cintanya terwujud atau menjaga cintanya dengan orang yang disayangnya.

h. Science Fiction

Karya yang melibatkan fenomena terkait teknologi atau ilmu lain yang berlawanan dengan ilmu modern.

i. Adventure

Genre Anime maupun Manga tentang menjelajahi tempat-tempat, lingkungan dan situasi yang baru. Biasanya dikaitkan dengan karakter yang memiliki perjalanan panjang ke tempat-tempat yang jauh dan mengalami hal-hal yang menakutkan. Tujuan dari penjelajahan ini biasanya untuk menggapai misi atau menyelesaikan misi.

j. Slice of Life

Genre ini menggambarkan kejadian sehari-hari tokoh utama. Tantangan yang terjadi dapat ditemukan pada kehidupan nyata dan terjadi pada masa sekarang.

k. Ecchi

Merupakan batas antara hentai dan nonhentai, biasanya dibuat untuk menarik sekelompok penggemar tertentu.

l. Supernatural

Biasanya berkisar seputar kekuatan atau kejadian luar biasa dan tidak dapat dijelaskan yang dapat mengalahkan hukum alam. Karakter dalam genre ini biasanya melibatkan paranormal, vampir hantu, mayat hidup dan setan. Biasanya juga karakter utamanya ini mempunyai kekuatan dari makhluk supernatural tersebut.

m. Mystery

Biasanya muncul peristiwa yang tidak dapat dijelaskan dan pemeran utamanya berusaha mencari tahu apa yang menyebabkannya.

n. Mecha

Karya yang melibatkan dan biasanya memfokuskan pada berbagai tipe mesin robot raksasa.

o. Martial Arts

Merupakan genre anime yang memiliki unsur bela diri didalamnya.

p. Superpower

Genre anime dimana tokoh utamanya memiliki kekuatan yang lebih dibanding manusia pada umumnya.

1.1.4 Anime Berdasarkan Target Penonton

Anime juga dapat dikategorikan menurut target penontonya antara lain :

a. Shoujo

Anime Shoujo diperuntukkan untuk penonton remaja perempuan. Contohnya: Fruits Basket, Sailor Moon, Cardcaptor Sakura.

b. Shounen

Dipertunjukkan untuk penonton remaja laki-laki. Contohnya One Piece, Dragon Ball Z, Naruto, Bleach, Black Cat, Digimon.

c. Seinen

Target penontonya adalah laki-laki dewasa. Contohnya Oh My Goddeess!, Cowboy Bebop, Akira.

d. Josei

Target penontonya wanita dewasa. Contohnya Gokusen or Honey and Clover Hataraki Man.

e. Kodomo

Dalam bahasa Jepang yang artinya “anak-anak”. Sesuai namanya, anime ini ditunjukkan untuk penonton anak-anak. Contohnya Hello Kity, Hamtaro.

1.2 Pengaruh

Berikut ini akan dijelaskan mengenai pengertian kata pengaruh. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua (1997) kata pengaruh yakni “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang”. Pengaruh adalah “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang” (Depdikbud, 2001). WJS.Poerwardaminta berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain (Poerwardaminta, 1997).

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada pada suatu hal.

1.3 Situs

Menurut Riasti (2013) website merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Website disebut juga site, situs, situs web atau portal. Merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah website adalah home page, sedangkan halaman demi halamannya

secara mandiri disebut web page, dengan kata lain website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia.

Website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna Internet. Pengguna Internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga membuat potensi pasar semakin berkembang terus (Abbas, 2013).

1.4 Sikap

Saifudin Azwar (2010) mengatakan bahwa sikap dapat diartikan sebagai suatu reaksi atau respon yang muncul dari seseorang individu terhadap objek yang kemudian memunculkan perilaku individu terhadap objek tersebut dengan cara-cara tertentu. Gerungan (2004) juga mengartikan sikap atau attitude sebagai suatu pandangan atau perasaan seorang individu terhadap objek tertentu. Walaupun objeknya sama, namun tidak semua individu mempunyai sikap atau pandangan yang sama, hal itu dapat dipengaruhi oleh keadaan individu, pengalaman, informasi dan kebutuhan masing-masing individu berbeda. Sikap seseorang terhadap objek akan membentuk perilaku individu terhadap objek. Eko (2009) menyampaikan bahwa sikap adalah suatu proses penilaian yang dilakukan oleh seorang individu terhadap suatu objek. Objek yang disikapi individu dapat berupa benda, manusia atau informasi. Proses penilaian seorang terhadap suatu objek dapat berupa penilaian positif dan negatif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai sikap, maka dapat disimpulkan bahwa sikap adalah suatu reaksi atau respon berupa penilaian yang muncul dari seorang individu terhadap suatu objek. Sikap juga dapat dikatakan sebagai suatu perwujudan adanya kesadaran terhadap lingkungannya. Proses yang mengawali terbentuknya sikap adalah adanya objek disekitar individu memberikan stimulus yang kemudian mengenai alat indra seorang individu, informasi yang ditangkap mengenai objek kemudian

diproses di dalam otak dan memunculkan suatu reaksi. Penilaian yang muncul, positif atau negatif dipengaruhi oleh informasi sebelumnya, atau pengalaman pribadi individu.

1.4.1 Faktor-Faktor Pembentuk Sikap

Sikap manusia tidak terbentuk sejak dia dilahirkan. Sikap manusia terbentuk melalui proses sosial yang terjadi selama masa hidupnya, dimana seseorang mendapatkan informasi dan pengalaman. Proses tersebut dapat berlangsung di dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Saat terjadi proses sosial terjadi hubungan timbal balik antara individu dan sekitarnya. Adanya interaksi dan hubungan tersebut kemudian membentuk pola sikap individu dengan sekitarnya. Azwar (2010) menguraikan faktor pembentuk sikap yaitu: pengalaman yang kuat, pengaruh orang lain yang dianggap penting, pengaruh kebudayaan, media masa, lembaga pendidikan dan lembaga agama, pengaruh faktor emosional. Eko (2009) juga menjelaskan mengenai pembentukan sikap, Yaitu:

1. Pengondisian klasik

Proses pembentukan ini terjadi ketika suatu stimulus atau rangsangan selalu diikuti oleh stimulus yang lain, sehingga rangsangan yang pertama akan menjadi isyarat bagi rangsangan yang kedua.

2. Pengondisian instrumental

Yaitu apabila proses belajar yang dilakukan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan maka perilaku tersebut akan diulang kembali, namun sebaliknya apabila perilaku mendatangkan hasil yang buruk maka perilaku tersebut akan dihindari.

3. Belajar melalui pengamatan atau observasi.

Proses belajar ini berlangsung dengan cara mengamati orang lain, kemudian dilakukan kegiatan serupa.

4. Perbandingan sosial

Yaitu membandingkan orang lain untuk mengecek pandangan kita terhadap suatu hal tersebut benar atau salah.

Pembentukan sikap seorang individu juga dipengaruhi oleh adanya interaksi dengan sekitarnya melalui proses yang kompleks. Gerungan (2004) menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap seorang individu yang berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal pembentuk sikap adalah pemilihan terhadap objek yang akan disikapi oleh individu, tidak semua objek yang ada disekitarnya itu harus disikapi. Objek yang disikapi secara mendalam adalah objek yang sudah melekat dalam diri individu. Individu sebelumnya sudah mendapatkan informasi dan pengalaman mengenai objek, atau objek tersebut merupakan sesuatu yang dibutuhkan, diinginkan atau disenangi oleh individu kemudian hal tersebut dapat menentukan sikap yang muncul, positif maupun negatif.

Faktor eksternal pembentuk sikap itu mencakup dua pokok yang membentuk sikap manusia, yaitu:

1. Interaksi kelompok

Pada saat individu berada dalam suatu kelompok pasti akan terjadi interaksi. Masing-masing individu dalam kelompok tersebut mempunyai karakteristik perilaku. Berbagai perbedaan tersebut kemudian memberikan informasi, atau keteladanan yang diikuti sehingga membentuk sikap.

2. Komunikasi

Melalui komunikasi akan memberikan informasi. Informasi dapat memberikan sugesti, motivasi dan kepercayaan. Informasi yang cenderung diarahkan negatif akan membentuk sikap yang negatif, sedangkan informasi yang memotivasi dan menyenangkan akan menimbulkan perubahan atau pembentukan sikap positif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembentukan sikap dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berupa pengalaman pribadi dan keadaan emosional. Pengalaman terhadap suatu objek yang memberikan kesan menyenangkan atau baik akan membentuk sikap yang positif, pengalaman yang kurang menyenangkan akan membentuk sikap negatif. Sedangkan faktor emosional, lebih pada kondisi secara psikologis seorang individu, perasaan tertarik, senang, dan perasaan membutuhkan akan membentuk sikap positif, sedangkan perasaan benci, acuh, dan tidak percaya akan membentuk sikap negatif.

Sedangkan faktor eksternal pembentuk sikap, mencakup pengaruh komunikasi, interaksi kelompok, dan pengaruh kebudayaan.

1.4.2 Komponen Pembentuk Sikap

Sikap yang ditunjukkan seorang individu terhadap objek, mempunyai struktur yang terdiri dari beberapa komponen. Saifudin Azwar (2010) menjelaskan komponen dalam struktur sikap yaitu:

1. Komponen kognitif

Yaitu suatu kepercayaan dan pemahaman seorang individu pada suatu objek melalui proses melihat, mendengar dan merasakan. Kepercayaan dan pemahaman yang terbentuk memberikan informasi dan pengetahuan mengenai objek tersebut.

2. Komponen afektif

Yaitu komponen yang berhubungan dengan permasalahan emosional subjektif individu terhadap sesuatu.

3. Komponen perilaku atau konatif,

Yaitu komponen kecenderungan berperilaku seorang individu terhadap objek yang dihadapinya.

Sikap individu perlu diketahui arahnya, negatif atau positif. Untuk mengetahui arah sikap manusia dapat dilihat dari komponen-komponen sikap yang muncul dari seorang individu. Sarlito dan Eko (2009: 154) juga menjelaskan bahwa sikap adalah konsep yang dibentuk oleh tiga komponen yaitu kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif berisi pemikiran dan ide-ide yang berkenaan dengan objek sikap, misalnya meliputi penilaian, keyakinan, kesan, atribusi, dan tanggapan mengenai objek sikap. Komponen afektif merupakan komponen yang meliputi perasaan atau emosi seseorang terhadap objek sikap. Komponen afektif pada sikap seseorang dapat dilihat dari perasaan suka, tidak suka, senang atau tidak senang terhadap objek sikap. Sedangkan komponen konatif, dapat dilihat melalui respon subjek yang berupa tindakan atau perbuatan yang dapat diamati.