

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pasca berakhirnya Perang Dunia II, Jepang menghadapi pekerjaan rumah yang besar, yakni bagaimana membangun kembali negaranya dari keterpurukan dengan melakukan langkah revitalisasi dalam pendidikan, humaniora hingga diplomasi publik, terutama di bidang kebudayaannya. Nasib ekonomi Jepang terselamatkan oleh keajaiban ekonomi Jepang pasca perang dunia ke-2 yang dipengaruhi praktik intervensionisme ekonomi pemerintah Jepang khususnya dari Departemen Perindustrian dan Perdagangan Internasional serta dorongan investasi Amerika Serikat yang keduanya dirangkup lewat *Marshal Plan* yang akhirnya mendorong terjadinya keajaiban ekonomi Jepang pasca perang^[1]. Sejak saat itu, Jepang mengalami perubahan besar-besaran yang merupakansalahsatu bentuk langkah keadaan internalnya secara menyeluruh. Jepang juga berpegang teguh akan perkembangan humanioranya. Aspek humaniora seperti kebudayaan mengakar dalam jati diri orang Jepang dan masih tetap terjaga bahkan hingga kita mengenal Jepang saat ini, walau pun tidak lepas dari keniscayaan

¹https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_economic_miracle#Background; Diakses pada tanggal 18 Mei 2018 pukul 09.30 WIB

perkembangan zaman yang bukan tidak mungkin untuk datangnya peluang beberapa fondasi budaya untuk berubah bahkan hilang sama sekali. Hal menarik lainnya, kebudayaan juga merupakan aspek yang diperhatikan sangat serius dan teliti oleh orang Jepang semenjak mereka mulai membenahi diri sejak Perang Dunia ke 2 termasuk aspek kebudayaan dari hasil karya cipta manusia seperti musik, film, animasi, arsitektur, gaya hidup, dan lain sebagainya. Satu hal yang menarik perhatian penulis untuk membahas fenomena ini adalah mengenai salah satu produk kebudayaan populer Jepang yaitu *anime*.

Animasi Jepang yang lebih dikenal sebagai *anime*^[2] sejatinya memiliki pengertian etimologi yang sama dengan pekerjaan olah visual dalam salah disiplin film yaitu animasi dengan ciri khas penggambaran objek yang terkesan komikal seperti halnya yang selama ini kita kenal sebagai *cartoon*. Namun yang menjadikan *anime* berbeda adalah produk budaya, hingga beberapa tahun kemudian di luar batas temporal dari skripsi ini, bahkan identitas nasional ini mencakup beraneka *platform* media, nilai estetika dan tentunya perilaku dari pelaku budaya populer Jepang itu sendiri. Alasannya adalah, terdapat suatu hubungan dinamis yang muncul antara produk budaya dengan pelaku yang terlibat dengan budaya yang bersangkutan hingga pada titik bahwa *anime* lebih

²Penamaan “anime” oleh media maupun produk budaya Jepang memang merupakan singkatan dari “animation” yang dapat dilihat media internasional sebagai disiplin perfileman yang melibatkan pergerakan karakter dari gambar diam menjadi “hidup” lewat manipulasi *frame rate*. Menurut Hal Macrovitiz dari bukunya, “Eye on Art : Anime” kata anime diadopsi dari bahasa Prancis “*animé*” yang pada dasarnya juga memiliki arti yang sama.

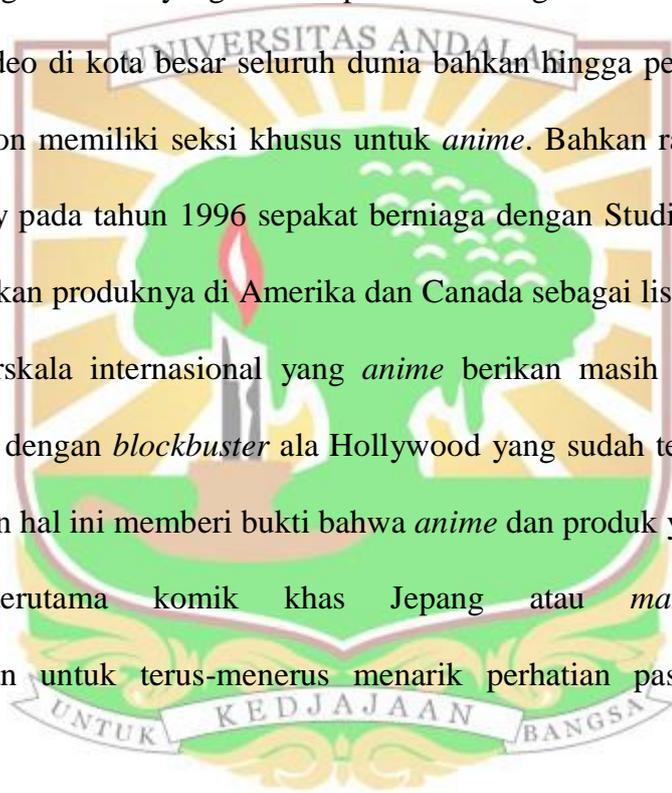
dari sekedar sesuatu yang “disaksikan”^[3]. Anime sukses dalam arti menjadi bentuk ekspresi kreatif yang berkelanjutan dan gaya yang dikenal sebagai "Jepang" yang mendunia tanpa dorongan perusahaan besar (setidaknya pada awalnya) dan dengan demikian mewakili semacam globalisasi dari bawah. Dengan kata lain, anime menunjukkan keragaman aktor yang terlibat dalam transformasi bentuk budaya kecil berskala kecil menjadi sesuatu yang menjangkau khalayak yang lebih luas dan memengaruhi orang-orang di seluruh dunia.^[4]

Satu lagi keunikan *anime* yaitu sebagai produk budaya populer yang mengakar dari tradisi budaya bernilai tinggi seperti *Kabuki* (salah satu kesenian theater) hingga *Ukiyo-e* (lukisan pahat kayu) dikombinasikan dengan pengetahuan mengenai tradisi artistik perfileman dan fotografi abad ke-20. *Anime* tidak hanya menghibur pemirsanya secara mendasar namun juga menggerakkan pola pikir seiring dengan permasalahan kontemporer yang tidak bisa tercapai oleh media lainnya. Hal lain yang membuat *anime* unik adalah produk budaya ini punya peluang untuk mendapatkan perhatian dari kalangan luas meskipun secara natural *anime* bukan dikategorikan sebagai selera *mainstream* karena para kreatornya tidak berniat membuat *anime* bisa dikonsumsi oleh sembarang orang, namun justru karena etos ini yang akhirnya menjadikannya fenomena global yang pantas diperhatikan serius, baik dari segi

³Lamarre, Thomas, *The Anime Machine : A Media Theory of Animation*, (Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009) Bagian Pendahuluan Hal. 2

⁴Condry, Ian, *The Soul of Anime : Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, (Durham & London, Duke University Press, 2013) Hal. 2

estetika maupun sosiologi^[5]. Selain sebagai sebuah produk budaya populer yang berhasil menjadi fenomena global dari segi budaya, kita juga tidak bisa melupakan bahwa *anime* juga merupakan fenomena global dari segi nilai komersil. Jika dilihat dari sisi ini, *anime* memiliki peran besar dalam *showbiz* bersifat transnasional yang tidak hanya sukses sebagai produk ekspor andalan Jepang namun juga terlihatnya peningkatan jumlah perusahaan non-Jepang terafiliasi dengan *anime* yang kecil tapi berkembang. Termasuk didalamnya jasa rental video di kota besar seluruh dunia bahkan hingga perusahaan besar seperti Amazon memiliki seksi khusus untuk *anime*. Bahkan raksasa *showbiz* seperti Disney pada tahun 1996 sepakat berniaga dengan Studio Ghibli untuk mendistribusikan produknya di Amerika dan Canada sebagai lisensor. Dampak komersial berskala internasional yang *anime* berikan masih terbilang kecil dibandingkan dengan *blockbuster* ala Hollywood yang sudah terkenal terlebih dahulu, namun hal ini memberi bukti bahwa *anime* dan produk yang ada kaitan dengannya—terutama komik khas Jepang atau *manga*—memiliki kemampuan untuk terus-menerus menarik perhatian pasar di seluruh dunia.^[6]



⁵Napier, Susan J., *Anime From Akira to Princess Mononoke : Experiencing Contemporary Japanese Animation*, (New York, PALGRAVE, 2001) Hal. 4

⁶Ibid, Hal. 8

Secara teknis, *anime* mengacu kepada sebuah pekerjaan animasi berupa film maupun acara televisi Jepang dengan dunianya yang memanjang melewati batas semu berupa bingkai di layar. Anime, seperti yang sebelumnya disebutkan, juga merupakan karakteristik dari media kontemporer dalam jaringan komersial serta aktivitas budaya yang saling berhubungan dengan cakupan industrial bahkan hingga batas nasional^[7]. Anime memiliki gaya visual yang khas, seperti yang ditunjukkan pada anime tahun 1970-an yang memiliki *tracking shots*, pengambilan gambar yang panjang bagi pembangunan sebuah shot, *panning* yang “berlebihan”, sudut pandang kamera yang tidak biasa, serta pemanfaatan *extreme close up*^[8].

Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya eksperimen pertama dalam animasi oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek hanya berdurasi sekitar 5 menit karya Oten Shimokawa yang berjudul *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* tahun 1917. Pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa “film bisu”. Karya Oten itu kemudian disusul dengan anime berjudul *Saru Kani Kassen* dan *Momotaro* hasil karya Seitaro Kitayama pada

⁷Counry, Ian, *The Soul of Anime : Colaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, (Durham and London, Duke University Press, 2013) hal. 1

⁸<http://thedailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang/>;
Di akses pukul 21.00 WIB tanggal 1 Oktober 2017

Ket : Website ini telah dirangkum penulis pada tanggal sekian dan sudah mencakup segala hal yang penulis dapatkan untuk mencari sejarah singkat *anime*. Namun, saat situs ini diakses ulang tanggal 18 Mei 2018 pukul 09.30 WIB, artikel yang menjurus pada pembahasan topik yang bersangkutan tidak ada di website tersebut, meski demikian tentu saja hingga saat ini website ini masih dapat diakses seperti biasa.

tahun 1918, yang dibuat untuk perusahaan film bernama Nihon Katsudo Shashin Nikatsu. Pada tahun 1927, Amerika Serikat lewat Disney telah berhasil membuat animasi dengan menggunakan suara yang pada saat itu hanya menggunakan musik sebagai latarnya. Jepang kemudian mengikuti langkah itu dan anime pertama dengan menggunakan suara musik adalah *Kujira* pada tahun 1927 karya Noburo Ofuji. Sedangkan anime pertama yang “berbicara” adalah karya Ofuji yang berjudul *Kuro Nyago* pada tahun 1930 dan durasi 90 detik. Salah satu anime yang tercatat sebelum meletus Perang Dunia II dan merupakan anime pertama dengan menggunakan optic track seperti yang digunakan pada masa sekarang adalah *Chikara To Onna No Yononaka* pada tahun 1932 karya Kenzo Masaoka. Dalam tahun 1943 Masaoka bersama dengan seorang muridnya, Senoo Kosei, membuat kurang lebih lima episode anime berjudul *Momotaro no Umiwashi* (Momotaro, the Sea Eagle). Mendekati akhir dari Perang Pasifik, yaitu pada bulan April 1945, Senoo telah membuat dan menampilkan kurang lebih sembilan episode anime yang merupakan karya besarnya, *Momotaro: Umi no Shinpei* (Momotaro: Devine Soldier of the Sea). Anime ini merupakan anime Jepang pertama yang berdurasi panjang, yaitu sekitar 72 menit. Keduanya adalah anime propaganda yang mengadaptasi dari cerita legenda terkenal Jepang, Momotaro, dan merupakan salah satu dari anime terpopuler pada masa tersebut. Setelah Perang Dunia II, industri anime dan manga bangkit kembali berkat Osamu Tezuka. Ia yang pada saat itu baru berusia sekitar 20 tahun membuat *Shin Takarajima* (New Treasure Island) yang muncul pada tahun 1947. Hanya

dalam beberapa tahun saja, Tezuka kemudian menjadi sangat terkenal. Ketika habis masa kontraknya dengan Toei pada tahun 1962, ia kemudian mendirikan Osamu Tezuka Production Animation Departement, yang kemudian dikenal sebagai Mushi Productions dengan produksi pertamanya film pendek berjudul Aru Machi Kado no Monogatari pada tahun 1962. Produk Mushi Production yang terkenal adalah *Tetsuwan Atom* (Astro Boy). Namun *Tetsuwan Atom* bukanlah animasi televisi buatan lokal pertama yang ditayangkan. *Mitsu no Hanashi* (Tree Tales) – *The Third Blood* yang merupakan anime TV Special adalah pertama kalinya anime ditayangkan di televisi Jepang pada tahun 1960. Setelah itu dilanjutkan dengan penayangan serial anime TV produksi Otogi-Pro berjudul *Instant Story* pada tanggal 1 Mei 1961 di stasiun televisi Fuji [Fuji Terebi]. Walaupun hanya berdurasi 3 menit, serial ini cukup mendapat popularitas serta bertahan hingga tahun 1962. Penayangan anime tersebut merupakan tanda bagi kelahiran anime TV Series produksi Jepang yang pertama. Meski demikian, *Tetsuwan Atom* adalah anime pertama yang ditayangkan secara rutin. Acara ini sangat terkenal bahkan sampai ke beberapa negara di luar Jepang (di Amerika *Tetsuwan Atom* dikenal sebagai *Astro Boy*). Sekitar tahun 1960-an, anime di televisi kebanyakan masih ditujukan untuk anak-anak. Materi cerita yang disajikan masih berkisar dalam kebaikan melawan kejahatan dan sesuatu yang lucu. Perubahan baru mulai tampak terjadi pada era 1970-an. Anime yang diangkat dari karya manga karya Monkey Punch yaitu *Lupin Sansei* [Lupin III] menjadi anime yang ditujukan bagi penonton dewasa dengan menyajikan humor-humor dewasa dan slapstick.

Karena televisi sudah mengakar sebagai media pada periode 60-an, acara televisi ini akhirnya jadi sangat digemari sehingga muncul dalam bentuk film dan bahkan serial televisinya pun dibuat menjadi dua sekuel.

Memasuki tahun 80-an, perkembangan anime masih terus berlanjut secara signifikan bahkan progresif. Hal ini dapat dipastikan semenjak dibuatnya anime pertama pada tahun 1917 dan semakin waktu berlalu, semakin banyak pula anime diproduksi lalu dikonsumsi hampir setidaknya oleh banyak audiens dari Jepang terutama pada kalangan dewasa muda pada tahun 80-an^[9]. *Anime* semakin digemari dan semakin banyak produser film yang berusaha memenuhi keinginan masyarakat. Pertumbuhan ini semakin ditunjang dengan munculnya kaset video sebagai media. Dengan adanya teknologi VCR, masyarakat bisa memperoleh anime kesayangan mereka dalam bentuk video. Hal inilah yang kemudian mendorong munculnya versi video sebuah anime yang langsung dijual kepada masyarakat tanpa harus ditayangkan di televisi terlebih dahulu. Versi video seperti ini dikenal dengan istilah OVA – Original Video Animation atau OAV – Original Animated Video. Pada era tersebutlah anime-anime dewasa mulai bermunculan.^[10] Tumbuh kembang *anime* semakin pesat dan tidak dapat dibantahkan dengandidasariakan jumlah anime yang berhasil

⁹Gilles Poitras, *Contemporary Anime in Japanese Pop Culture*; Mark W. MacWilliam (Penyunting.), *Japanese Visual Culture : Explorations in The World of Manga and Anime*, (London, M.E. Sharpe, 2008) Hal. 53

¹⁰<http://thedailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang/>;
Di akses pukul 21.00 WIB tanggal 1 Oktober 2017

diproduksi. Sebagai perbandingan, terdapat 49 film anime (artinya tidak termasuk serial televisi dan OVA) yang sukses diproduksi pada tahun 1970-an, sementara pada tahun 1980-an mencapai empat kali lebih dari pada tahun-tahun sebelumnya dengan jumlah tepatnya 220 film *anime* sukses diproduksi. Fakta ini menjadikan pertengahan hingga akhir era 80-an dikenal sebagai “Masa Keemasan Anime”.^[11] Tidak hanya produksi anime pada tengah hingga akhir tahun 80-an meningkat dari tahun-tahun sebelumnya, ada satu hal lagi yang menjadikan periode ini layak diberi gelar demikian. Era 80-an merupakan sebuah jangka waktu yang istimewa untuk *anime* karena pada era ini terlihat tidak hanya jumlah produksi anime, namun juga memberi kesan defenitif mengenai identitas anime periode 80-an yang mencengangkan terutama tema dan visi artistiknya. *Anime* pada periode ini, yang kebanyakan memiliki format OVA yang memungkinkan tiap acaranya memiliki karakteristik, plot, serta tema yang secara artistik terlihat “gila”, “dewasa” dan “mengagumkan”.^[12] Inilah yang menguatkan alasan *anime* tidak dapat mencapai mainstream karena orang yang bertanggung jawab dalam pembuatan *anime* atau yang dapat kita sebut mulai saat ini sebagai staff anime memiliki pemikiran yang menghasilkan *anime* yang eksperimental serta menyadari bahwa *anime* saat itu bukan media yang dapat dicerna semua orang.

¹¹SuperEyepatchWolf, The Impact of Akira (The Film that Changed Everything) ; <https://www.youtube.com/watch?v=IqVoEpRIaKg&t=294s> { Diakses tanggal 17 Februari 2020 pukul 03.00 WIB

¹²*Ibid*

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Tulisan ini bertopik sejarah budaya beserta representasi terhadap objek berupa *anime* yang merupakan salah satu budaya populer. Sejauh ini, skripsi lain yang pernah penulis baca dan ulas belum ada yang membahas topik bertajuk produk budaya populer seperti halnya *anime*. Untuk membatasi sejauh mana kiranya permasalahan tersebut dibahas, penulis perlu untuk membatasi bahasan akan permasalahan yang bersangkutan dengan batas temporal berupa pembahasan secara retrospek mengenai kiprah dan rekam jejak anime dari periode tahun 1988 hingga 2000 lebih tepatnya selama 12 tahun. Sebab periode waktu ini ditetapkan oleh penulis karena Jepang berada di puncak keadaan ekonomi semenjak memperbaiki diri pasca kekalahan di Perang Dunia ke-2 dan kemudian mengalami stagnasi kondisi ekonomi di awal tahun 1991. Meski dengan kondisi seperti itu, produk budaya populer ini masih tetap berkembang progresif hingga saat ini. Batasan spasial mencakup Jepang sebagai bahasan utama serta melibatkan beberapa wilayah di luar Jepang sebagai refleksi. Maka dari itu, berikut merupakan batasan masalah yang akan penulis ungkap dalam skripsi ini :

- Seperti apa identitas anime pada periode tersebut?
- Siapa saja yang terlibat baik dalam pembuatan *anime* dan orang yang berpengaruh dalam kancah animasi Jepang kala itu?
- Kapan anime muncul hingga dikenal luas di Indonesia?

- Bagaimana produk budaya seperti animasi Jepang sebagai produk budaya populer merepresentasikan keadaan historis berdasarkan batas temporal tersebut baik secara jeneral maupun personal ?

Dari batasan sederhana tersebut, penulis ingin membahas ketertarikan mengenai animasi Jepang yang dalam skripsi ini bertajuk “**Sejarah *Anime* dan Representasinya sebagai Produk Fenomenal Budaya Populer (1988-2000) : Studi Kasus AKIRA, Mononoke No Hime & Shin Seiki Evangelion**”.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan jabaran dari batasan masalah, penelitian ini ditujukan untuk melihat rekam jejak *anime* secara historis dari tahun 1988 hingga 2000 serta representasinya secara umum juga beberapa judul filem (dan acara televisi) yang akan dibahas pula dalam skripsi ini. Nantinya karya tulis ini dapat berguna di kemudian hari sebagai acuan lanjutan serta referensi di masa depan, baik bagi peneliti maupun mahasiswa pada umumnya.



D. Kerangka Teori

Telah dijelaskan pada bagian latar belakang banyak hal mengenai sejarah singkat *anime* dan pada bagian ini penulis menjabarkan pendekatan teoritis yang penulis ambil dalam tulisan ilmiah berupa skripsi kali ini. Salah satu jenis dari sejarah kebudayaan adalah sejarah kebudayaan rakyat atau lebih dikenal sebagai *pop culture*. Sejarah kebudayaan rakyat memiliki karakteristik di dalamnya berupa deskripsi analitis mengenai selera, kebiasaan, kepercayaan, sikap tingkah laku serta selera hiburan dalam masyarakat tertentu terpisah dari segmen-segmen masyarakat berupa masyarakat elit dan masyarakat luas yang dipengaruhi karakteristik tersebut. Tema sejarah ini maupun pembahasan kebudayaan masyarakat itu sendiri secara umum ditemui dari pengaruh kehidupan masyarakat yang kebanyakan berada dalam pengaruh subordinasi dibawah kekuasaan pihak-pihak yang memerintah. Tema sejarah ini mulai dibicarakan pada kurun waktu tahun 1980-an dimana para ahli sejarah menemukan bahwa topik ini saling bertentangan mengacu pada pendapat para ahli tersebut. Seorang sejarawan bernama Jeffrey Richard menyatakan bahwa kenyataan sejarah menghasilkan masyarakat elit dan masyarakat biasa. Dia menggambarkan bahwa genre (tema) ini diangkat dari komunitas yang terpuruk, melarat, dikuasai dan diperintah oleh subordinasi dari pihak yang memerintah. Peter Burke berpendapat bahwa jika sejarah kebudayaan rakyat

lebih dari sekedar alat nilai kebudayaan, karya-karya, nilai dan moral serta *influence* yang bersifat eksklusif maupun terbuka^[13].

Selanjutnya, Burke menjelaskan bahwa gagasan mengenai budaya populer (*Volkskultur*) berasal dari Jerman pada akhir abad 18. Saat itu kalangan intelektual kelas menengah adalah penemu dan penggagas berbagai lagu rakyat, cerita rakyat, tarian, ritual dan pertukangan. Hanya saja, sejarah budaya ini hanya dibahas oleh ahli antropologis, ahli cerita rakyat (*folklorist*) dan kolektor barang antik (*antiquarian*). Hingga akhirnya pada tahun 1960-an sekelompok sejarawan akademis (hanya beberapa diantaranya yang disebut sebagai Anglophone) membawa pembahasan budaya rakyat tersebut menjadi budaya populer. Salah satu contohnya adalah buku berjudul “*Making of English Working Class*” oleh Edward Thompson terbit tahun 1963. Dalam bukunya, Thompson tidak membatasi pembahasan terhadap analisis peran kelas sosial terhadap ekonomi dan politik. Melainkan lebih dari itu, dia mengamati budaya populer beriringan dengan topik yang berlangsung. Ada deskripsi jelas dalam bukunya mencakup ritual inisiasi para penggiat seni, gaya hidup masyarakat miskin, simbolisme makanan dan ikonografi huru-hara, hingga hal kecil seperti kenuikan yang dapat ditemui di toko roti. Bahkan pada tahun sebelumnya Francis Newton (salah satu nama samaran Eric Hobsbawn) menulis *The Jazz Scene*. Ini adalah sebuah buku yang tidak hanya membahas musik jazz namun juga keadaan sosial orang yang mendengarnya dan hal-hal

¹⁰Helius Sjamsuddin, *Metodologi Sejarah*, (Yogyakarta, Penerbit Ombak, 2012), Hal. 253

yang membuat jazz menjadi prominen pada zamannya. Belum lagi, dalam bukunya, genre musik ini memiliki ketertarikan bisnis juga bentuk protes terhadap keadaan sosial dan politik. Dia kemudian menyimpulkan bahwa jazz menggambarkan sebuah situasi dimana musik rakyat tidak surut, melainkan dapat mempertahankan dirinya dari lingkungan urban modern dan masyarakat industri.^[14]

Kendati demikian, tujuan dari sejarah kebudayaan tidak jauh beda dari sejarah konvensional namun lebih condong pada ketertarikan kebudayaan. Disebabkan sejarawan kebudayaan untuk sebagian besar harus percaya pada sumber non-dokumenter, akibatnya dia akan bertemu dengan orang-orang dari kelompok dan bukan perorangan serta skala waktu yang kerap relatif daripada positif.^[15] Peter Burke menambahkan bahwa sejarah budaya mengubah perhatian dari objek menjadi metode pembelajaran. Penggiatnya, para sejarawan budaya, banyak mendeskripsikan karyanya sebagai ajang pencarian makna, lainnya fokus pada praktisi akan sensasi. Mereka percaya bahwa sejarah budaya layaknya sejarah politik bisa dan seharusnya disajikan sebagai cerita. Basis sejarah budaya mendeskripsikan perhatiannya pada interpretasi simbolik kemudian dimakanai bahwa simbol, baik sadar maupun tidak, dapat ditemukan dimanapun. Baik itu dari karya seni maupun dari kehidupan sehari-

¹⁴Peter Burke, *What is Cultural History?(2nd Edition)*, (Malden,Massachusetts, Polity, 2008)Hal. 17-18

¹⁵Taufik Abdullah dkk., *Ilmu Sejarah dan Historiografi : Arah dan Prespektif*, (Jakarta, PT. Gramedia, 1985), Hal. 214

hari.^[16] Berangkat dari basis ini kemudian berlanjut kepada elemen penting dari sejarah budaya selain para penggiatnya, para sejarawan budaya, yaitu representasi.

Representasi merupakan sebuah cara dimana memaknai apa yang diberikan pada benda yang digambarkan, konsep lama mengenai representasi ini didasarkan pada premis bahwa ada ruang kosong yang memperlihatkan perbedaan antara makna yang diberikan oleh representasi dan arti benda yang sebenarnya digambarkan. Chris Barker menyebutkan bahwa representasi merupakan kajian utama dalam *cultural studies*. Lebih jelasnya, representasi sendiri dimaknai sebagai bagaimana dunia dikonstruksikan secara sosial dan disajikan kepada kita dan oleh kita di dalam pemaknaan tertentu. Representasi dipahami sebagai gambaran sesuatu yang akurat atau realita terdistorsi. Representasi tidak hanya berarti *to present* (mewujudkan), *to image* (menggambarkan) maupun *to depict* (menyuratkan). Lebih dari itu, representasi adalah sebuah cara dimana memaknai apa yang diberikan pada benda yang digambarkan. Representasi merupakan suatu proses usaha konstruksi. Karena pandangan-pandangan baru yang menghasilkan pemaknaan baru, juga merupakan hasil pertumbuhan konstruksi pemikiran manusia, melalui representasi makna diproduksi dan dikonstruksi. Ini menjadi proses penandaan, praktik yang membuat suatu hal bermakna sesuatu. ^[17]

¹⁶Ibid, Hal-3

¹⁷Mesti dkk., Cultural Representation (Re-Presentasi Budaya), <https://sosiologibudaya.wordpress.com/2013/03/13/cultural-representation-re-presentasi-budaya/> [Diakses pada tanggal 9Desember 2019 pukul 23.50]

Kemudian yang akan menjadi objek penelitian sejarah dalam tulisan ini tidak lain tidak bukan adalah *anime*. Anime terdiri dari berbagai teknik, gaya, dan mode animasi, serta genre dan alur cerita. Sebagian besar dari apa yang kita pikirkan sebagai anime berasal dari variasi pada teknik yang terkait dengan animasi terbatas, yaitu animasi di mana jumlah bingkai yang digunakan untuk membangun gerakan terbatas. Perbedaan antara sinematisme dan animetisme adalah titik tolak yang baik, karena itu tidak mencakup kategori yang akan mendorong kita untuk memulai dengan klasifikasi jenis animasi sederhana, seperti animasi penuh versus animasi terbatas, atau animasi Disney versus anime Jepang. Sinematisme dan animetisme memanfaatkan berbagai potensi gambar bergerak dengan cara tertentu. Justru karena animetisme adalah kecenderungan, cara memanfaatkan potensi spesifik dari gambar bergerak, tidak ada yang namanya animetisme murni, tidak ada *anime* murni.^[18] Kekhasan gaya anime baik sebagai media sinematografi dan seni bergambar secara tradisional berada dengan kecenderungannya untuk mengedepankan kualitas gambar animasi yang digambar tangan. Pemilihan umum ini diperertahankan dengan gigih dalam beberapa tahun terakhir meskipun ada peningkatan infiltrasi bentuk oleh grafik yang dihasilkan komputer, berbeda dengan penggarapan CGI animasi Hollywood yang merajalela dengan mengorbankan total elemen yang digambar tangan. Memang, bahkan produksi anime yang sangat bergantung pada

¹⁸Lamarre, Thomas, *The Anime Machine : A Media Theory of Animation*, (Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009) Hal. 10

teknologi digital untuk mencapai efek yang tidak dapat dicapai dengan cara yang lebih konvensional dengan bijaksana berusaha untuk mengintegrasikan alat canggih mereka dengan gambar yang dieksekusi secara manual, tidak pernah mengorbankan agensi pensil dan sikat. Dedikasi abadi anime untuk metodologi pra-digital adalah akibat wajar dari keinginannya untuk tetap setia pada seni menggambar dua dimensi bahkan saat ia terlibat dalam membawakan efek tiga dimensi. Oleh karena itu, banyak produksi yang menggunakan CGI secara luas tetap berusaha untuk mempertahankan tampilan 2D secara kumulatif atau, setidaknya, mengambil gambar 2D sebagai fondasinya.^[19]

E. Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan berbagai macam sumber literatur dari berbagai macam referensi baik itu dari buku dan artikel bahkan esai, baik itu tertulis sebagai esai konvensional maupun esai yang sudah dijadikan skrip video yang lebih dikenal sebagai *video essay*.

Beberapa diantaranya seperti buku dari Susan J. Napier berjudul “Anime : From AKIRA to Princess Mononoke”. Buku ini membahas bagaimana kiprah *anime* terutama bagaimana *anime* mendapatkan afeksi positif dari pemirsa barat (Amerika). Dari buku ini pula penulis akhirnya menetapkan batasan temporal untuk skripsi ini walaupun faktanya film AKIRA ke Princess Mononoke

¹⁹Cavallaro, Dani , *Anime Intersection: Tradition and Innovation in Theme and Technique*, (North Carolina, MacFarland, 2007) Hal.5

berjarak sembilan tahun dengan konteks AKIRA tayang pada tahun 1988 sementara Princess Mononoke tayang pada tahun 1997. Oleh penulis ditambahkan lama temporal ekstra tiga tahun karena ada beberapa hal menarik dari *anime* yang terjadi selepas tahun 1997. Dapat dikatakan bahwa buku ini menjadi referensi pertama penulis yang melahirkan ide untuk membuat tulisan ilmiah ini. Buku ini dapat membantu penulis dalam melakukan representasi terhadap beberapa *anime* terutama AKIRA dan Princess Mononoke seiringan dengan pengalaman sinematik penulis secara personal. Contohnya seperti dalam penulisan Susan J. Napier membahas mengenai studi karakter Tetsuo dalam *anime* AKIRA, sementara penulis membahas naratif dan kesinambungan karakter (yang bahkan dengan senang hati memberi nama karakter yang jelas) secara menyeluruh dari segi eksplisit dengan bantuan penjelasan implisit mengenai subteks *anime* tersebut dari sumber yang penulis kumpulkan.

Selain dari buku Susan J Napier, penulis juga menggunakan buku dari Dani Cavallaro berjudul “Anime Intersection” yang menulis tidak hanya perkembangan artistik *anime* secara singkat, namun juga membantu penulis dalam studi kasus Shin Seiki Evangelion (meskipun tetap dari penulis merepresentasikan serial televisi tersebut dalam pengalaman sinematik penulis sendiri).

Beberapa sumber lain yang membantu penulis dalam penelitian ini termasuk juga buku yang ditulis Thomas Lamarre berjudul “Anime Machine”

sebagai referensi. Tulisan dari Hal Macrovitz berjudul “Eye on Art : Anime” penulis jadikan sebagai referensi trivial dalam membantu penulis mengenai pengetahuan meta mengenai *anime*. Penulis juga menyertakan beberapa artikel yang sesuai dengan topik yang penulis ajukan serta video essay yaitu sebuah essay tertulis berbentuk video. Terakhir, untuk dasar teori mengenai budaya populer dan sejarah budaya, penulis menggunakan buku yang ditulis oleh Peter Burke berjudul “What Is Cultural History?” edisi kedua.

F. Sistematika Penulisan

Untuk membahas permasalahan yang akan diteliti, penulis akan menuangkannya dalam bentuk skripsi yang terbagi dalam lima bagian.

Bagian satu yaitu pendahuluan berupa latar belakang, batasan masalah, tujuan serta manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka analisis, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bagian dua yang merupakan isi dari skripsi menjelaskan anime secara spesifik sebagai produk budaya populer dan kiprahnya sesuai pada periode tersebut meliputi konten yang disajikan beserta media yang dilibatkan dalam anime pada periode tersebut.

Bagian ketiga juga merupakan bagian isi dari skripsi meliputi studi kasus mengenai anime pilihan penulis yaitu AKIRA, Mononoke no Hime (Princess Mononoke) dan Neon Genesis Evangelion yang memiliki nilai mendalam pada

periode tersebut serta representasinya terhadap aktivitas humaniora Jepang dari segi historis dan kultural.

Bagian keempat masih merupakan bagian isi dari skripsi yang membahas *anime* yang masuk ke Indonesia. Penulis membahas dalam bab ini diantaranya bagaimana *anime* menemukan tempatnya di Indonesia dan seperti apa kelangsungan *anime* di Indonesia dalam batasan temporal yang telah ditentukan serta judul-judul *anime* pernah ada masuk saat itu.

Bagian kelima merupakan kesimpulan permasalahan dan refleksi terhadap kelangsungan *anime* hingga saat ini yang dapat dijabarkan secara lewat observasi personal penulis.

