

BAB V

KESIMPULAN

Saat tahun 2000 dimulai, segala aspek yang membuat *anime* mendapatkan karakternya sendiri pada era 90-an—terlebih selepas kesuksesan *Ghost in The Shell* tahun 1995—dibawa terus melaju untuk beberapa tahun ke depan. Mulai bermunculan setelahnya ide baru mengenai *anime* sebagai produk komersial yang sukses namun belum untuk segala kalangan (dan seharusnya memang seperti itu adanya). Namun apa yang membuat *anime* menjadi fenomena global tetap nyata dan jujur tentunya. Konvensi *anime* di luar Jepang banyak mengadakan acara yang dihadiri ratusan ribu orang dengan visi yang sama, mereka melihat sesuatu dalam *anime* dan tergugah hatinya. Visi artistik yang ekspresif tetap setia sebagai ciri khas *anime* (tidak jauh beda dengan animasi pada umumnya namun dengan kriteria tersendiri), walaupun menyajikan energi yang berbeda saat masa keemasannya pada pertengahan hingga akhir era 80-an. Jepang kemudian semakin menerima *anime* sebagai identitas kulturalnya yang patut diperhitungkan dengan semakin banyaknya cara untuk menikmati dan menrepakan *anime*. Untuk di Jepang, maju beberapa tahun kemudian, *anime* dapat dinikmati dalam format BluRay, yang kemudian menjadi indikator kesuksesan komersial sebuah seri *anime* terutama *anime* yang tayang di televisi. Di luar Jepang, akses untuk menikmati *anime* sedikit dipermudah salah satunya dengan kemunculan *fansub*, yaitu salah satu cara

menikmati anime dengan disediakan satu episode anime yang di-*encode* ulang untuk kemudian ditambahkan subtitle oleh para penggemar *anime*.

Untuk orang-orang yang terlibat didalamnya, baik mereka yang memproduksi maupun penggemarnya, *anime* merupakan produk budaya populer maupun media hiburan yang berhasil menembus batas layar. Benar adanya bahwa era 90-an disebut sebagai dekade hilang untuk Jepang, namun keberadaan *anime* menunjukkan bahwa dari yang hilang ada yang gemilang. Hanya saja mesti ada seseorang yang melihat dan menceritakannya. Seperti cerita tentang naik turun yang terlihat dari kejayaan diikuti momen tragis hingga saat-saat bergelora penuh selebrasi terekam dari batasan temporal yang penulis tetapkan. Contohnya terlihat dari kedigdayaan AKIRA dan julukan “Golden Era of Anime” untuk kiprah *anime* era 80-an secara keseluruhan, diikuti masa dimana tampilan artistik *anime* semakin progresif namun tidak lagi eksperimental seperti pada era sebelumnya terlebih lagi era 80-an, beberapa ikon budaya Jepang seperti Tezuka Osamu meninggal, Anno Hideaki pada masa-masa produksi Evangelion yang mengemban beban sebagai sutradara serta cerita di balik penyutradaraan *anime* televisi tersukses sepanjang masa ini, bahkan saat yang bergelora lewat kesuksesan Ghost in The Shell, Evangelion, Mononoke Hime dan Cowboy Bebop. Tentang prestasi yang diperoleh Hayao Miyazaki, Evangelion oleh Hideaki Anno dan akhirnya awal mula judul-judul raksasa Shonen Jump—perusahaan penerbitan manga paling populer di Jepang—seperti One Piece dan Naruto mulai tayang di akhir tahun 90-an yang nantinya menjadi ikon *anime* yang dikenal sebagai “The Big

Three”bersama dengan Bleach di tahun 2003. Semua itu memiliki cara dan estetika tersendiri dalam mengisi sudut cerita dalam sejarah Jepang itu sendiri.

Saat ini , dalam kurun waktu 2010 hingga sekarang, *anime* tetap berada pada kondisi naik turun namun progresif seperti halnya era-era pendahulunya. Naiknya, tidak hanya mempertahankan statusnya sebagai sebuah fenomena global semenjak era 80-an, namun juga sebagai produk budaya populer yang terus memiliki nilai komersil tinggi. Layanan streaming—seperti Crunchyroll, Netflix, Hulu, Amazon Prime dan lain lain—sudah mulai menyiarkan *anime* di seluruh dunia. Konvensi *anime* maupun pop kultur Jepang baik di negaranya sendiri maupun di luar negeri dipadati oleh lautan manusia. Produksi *anime* makin meningkat karena banyaknya permintaan penayangan *anime* tidak hanya di Jepang namun di seluruh dunia terutama di Indonesia maupun di negara barat. Sedangkan turunya, ada stagnansi dalam proses kreatifitas terlihat dari visi artistik yang monoton semenjak Sword Art Online mengudara tahun 2012 hingga terungkap betapa kerasnya kehidupan para staff *anime* terutama para animatornya dari segi ekonomi. Tidak dapat terhindari bahwa suatu saat beberapa studio *anime* berakhir mengalami kebangkrutan. Hal ini benar-benar terjadi pada studio *anime* Manglobe pada akhir tahun 2015. Studio *anime* yang terkenal dengan *anime* “Ergo Proxy” ini bangkrut dan sedihnya lagi saat itu mereka sedang dalam proses produksi *anime* layar lebar salah satu dari trilogi adaptasi novel karya Project Itoh yang berjudul “Genocidal Organ”.

Disamping dari kondisi *anime* yang progresif namun stagnan dan konsisten tersebut, selalu ada hal yang bisa diulur lebih jauh lagi mengenai media hiburan yang satu ini bahkan dari penglihatan dan pendekatan akademis. Akademisi seperti Jonathan Clement, Ian Condry, Hal Macrovitz, Susan J. Napier hingga Dani Cavallaro memiliki ketertarikan dalam membahas beberapa judul *anime* berdasarkan bidangnya masing masing. Oleh penulis sendiri, hampir semua buku yang mereka tulis untuk penulis kutip di tulisan ini tidak hanya sekedar akademisi, namun juga fans *anime* yang mempelajari produk budaya populer Jepang ini secara antusias. Rayna Denison, dalam bukunya “Anime: A Critical Introduction” yang bersisi tentang kritik genre perfileman dengan topik *anime*, mengalamatkan orang-orang tersebut sebagai *fan-scholar*, sebutan yang utopis namun tulus untuk mereka yang terisi wawasannya namun tidak hilang asanya pada produk budaya yang fenomenal ini. Akhirnya, *anime* bukan hanya sekedar diketahui sebagai sebuah genre maupun disiplin perfileman berupa animasi namun juga dipahami sebagai fenomena budaya bermakna luas didasari dalam konteks. Sebab, *anime* merupakan satu dari banyak budaya populer dari Jepang yang memperlakukan penggemarnya layaknya mereka mempunyai hati dan pikiran.

いつか「愛している」の話し方と意味が理解できます

とりあえず、さようなら