

**Sejarah *Anime* dan Representasinya sebagai Produk Fenomenal Budaya Populer (1988-2000) : Studi Kasus AKIRA, Mononoke No Hime & Shin Seiki Evangelion**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh*

*Gelar Sarjana Humaniora Pada Jurusan Sejarah*

*Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas*

**Oleh:**

**Gilang Adlis Masdifa/1510712002**

**Dibimbing oleh:**

**Prof. Dr. Herwandi M.Hum**



**Jurusan Sejarah**

**Fakultas Ilmu Budaya**

**Universitas Andalas**

**2021**

## ABSTRAK

Skripsi berjudul **Sejarah *Anime* dan Representasinya sebagai Produk Fenomenal Budaya Populer (1988-2000) : Studi Kasus AKIRA, Mononoke No Hime & Shin Seiki Evangelion** merupakan sebuah skripsi sejarah budaya yang mengambil topik pembahasan mengenai *anime* atau animasi Jepang pada batasan temporal yang bersangkutan. Skripsi ini oleh penulis ditujukan untuk membahas mengenai sejarah *anime* dan representasinya sebagai budaya populer serta dua film anime dan satu tayangan televisi anime sebagai studi kasus dari topik yang bersangkutan. Metode penelitian yang penulis gunakan mencakup heuristik, interpretasi dan kritik dan akhirnya historiografi. *Anime* merupakan produk budaya populer Jepang yang fenomenal disebabkan sudah memiliki pemirsanya sendiri di era 60-an, berkembang sebagai karya seni di era 70-an, mendapatkan sambutan luar biasa diseluruh dunia di era 80-an, sedikit berubah haluan di era 90-an bahkan terus berkembang hingga saat ini. *Anime* secara sederhana adalah animasi Jepang, dalam hal ini merupakan sebuah pekerjaan film yang melibatkan para animator Jepang untuk memanipulasi *framerate* yang menyebabkan gambar diam menjadi bergerak dimana setiap 12 hingga 24 gambar (*frame*) mewakili satu detik dari pergerakan tersebut. Proses ini sama halnya seperti pengetahuan dasar animasi dan *anime* umumnya memiliki 12 fps (*frame per second*) dan hampir semuanya digambar dengan tangan (*handdrawn*). Meskipun dengan kemajuan teknologi memungkinkan animator mengerjakan animasi dalam *anime* dengan komputer dan dibantu dengan penerapan CG (*computer graphic*) berbasis 3D, animator masih mengerjakan *anime* secara *handdrawn* yang memiliki estetikanya sendiri. Tiap era, *anime* memiliki identitas artistik dan naratif yang berubah yang menjadi faktor pembeda *anime* pada tiap era. Karena itulah dalam studi kasus, penulis memilih dua film *anime* dan satu serial televisi *anime* yang menunjukkan keragaman tersebut dan representasinya diantaranya yaitu : AKIRA (1988), Shin Seiki Evangelion (1995) dan Monoke Hime (1997).

Kata kunci : *Anime*, Budaya Populer, Representasi