

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat di setiap negara memiliki pandangan tersendiri terhadap citra negara lain dan negara itu sendiri. Seperti dalam rumusan R.G. Collingwood yang berisi Augustinus memandang sejarah Romawi dari titik pandang orang Kristen purba, Tillemont dari titik pandang orang Prancis abad ke 17, Gibbon dari titik pandang orang Inggris abad ke 18, Momsen dari titik pandang orang Jerman abad ke 19. Dalam hal ini tidak dapat ditentukan mana titik pandang yang benar, karena masing-masing titik pandang adalah satu-satunya titik pandang yang mungkin bagi orang yang memakainya. Hal-hal yang cukup mempengaruhi titik pandang tersebut adalah sejarah negara dan pengetahuan akan suatu negara.

Masyarakat Indonesia umumnya memandang Jepang dengan sosok tentara Jepang pada perang dunia II. Hal ini disebabkan karena sosok tentara Jepang saat menjajah Indonesia pada perang dunia II cukup kuat dan masih membekas hingga saat ini. Hal ini terlihat pada saat orang Indonesia menirukan orang Jepang, sosok yang ditiru biasanya adalah sosok tentara Jepang.

Namun bagi negara-negara barat yang pada perang dunia II merupakan kawan maupun lawan, Jepang lebih dipandang sebagai suatu negara yang memiliki kebudayaan yang unik. Hal pertama yang biasanya terpikirkan oleh mereka saat mendengar Jepang biasanya adalah salah satu ciri khas budaya Jepang

seperti *ninja* (忍者) , *samurai* (侍) , dan lain-lain. Hal ini disebabkan karena diantara negara-negara lain yang merupakan kawan maupun lawan Jepang memiliki sosok yang paling berbeda. Dari postur tubuh, kebudayaan, pola pikir, dan lain-lain.

Masyarakat Indonesia pun memandang masyarakatnya sendiri sebagai masyarakat yang ramah berdasarkan sejarah. Tetapi negara lain belum tentu melihat Indonesia dengan cara yang sama. Seperti masyarakat Amerika yang melihat sosok Indonesia sebagai negara yang masih terbelakang dan penduduknya hidup di hutan. Sosok tersebut muncul karena itulah citra Indonesia berdasarkan pengetahuan yang mereka tahu.

Penggambaran citra negara lain oleh suatu negara, salah satunya dapat dilihat dari film yang diproduksi oleh negara tersebut. Contoh yang paling mudah dapat kita lihat pada acara televisi di Indonesia. Bagaimana penggambaran tokoh dari negara lain digambarkan, merupakan *stereotype* negara tersebut menurut masyarakat Indonesia. Hal seperti ini cukup umum di berbagai negara. Film yang tokoh-tokohnya dibuat untuk menonjolkan *stereotype* dari negara-negara yang diwakilkannya pun tidak sulit untuk ditemukan.

Penggambaran tokoh dalam film biasanya lebih mudah dalam film animasi, karena tidak harus mencari pemeran yang cocok dengan tokoh yang ingin digambarkan. Ada *anime*, yaitu film animasi dari Jepang yang memiliki tema serupa berjudul Hetalia. *Anime* Hetalia menjadikan negara sebagai tokoh. Jadi, tokoh dalam *anime* Hetalia memiliki nama seperti 日本 yang berarti Jepang, ドイツ yang berarti Jerman, オーストリア yang berarti Austria, ハンガリー

yang berarti Hungaria, ポーランド yang berarti Polandia, フランス yang berarti Prancis, ロシア yang berarti Rusia, dan lain-lain. Dengan masing-masing tokoh merepresentasikan sebuah negara, mereka pun digambarkan memiliki sifat dari *stereotype* negara tersebut di Jepang.

Cerita dalam *anime* Hetalia adalah cerita yang berdasarkan sejarah dan penggambaran sifat atau kebiasaan dari tokoh-tokohnya. Setiap episodenya menceritakan kejadian-kejadian yang digambarkan melalui interaksi tokoh-tokoh yang merupakan penggambaran dari negara-negara untuk menceritakan suatu kejadian dalam sejarah atau menggambarkan karakteristik. Terdapat banyak tokoh dalam *anime* Hetalia, tetapi negara yang menjadi tokoh utama dan paling sering muncul adalah 日本 (Jepang)、ドイツ (Jerman)、イタリア (Italia)、イギリス (Inggris)、アメリカ (Amerika)、ロシア (Rusia)、フランス (Perancis) dan 中国 (Cina).

Contoh adegan yang berdasarkan sejarah dalam *anime* Hetalia adalah saat フランス mencoba memaksa イギリス untuk menandatangani surat untuk menikah dengannya. Adegan tersebut sebenarnya menceritakan Perancis yang mengajak Inggris bergabung pada tahun 1956, saat krisis terusan Suez. Sedangkan contoh adegan yang menggambarkan sifat atau kebiasaan dari tokohnya adalah adegan dimana 中国 senang membangun kota di mana saja. Adegan tersebut menggambarkan mengapa begitu banyak pecinan di dunia ini.

Bagaimana tokoh-tokoh dalam *anime* Hetalia ini digambarkan menjadi daya tarik tersendiri. Citra suatu negara di Jepang memiliki pengaruh yang cukup

besar dalam penggambaran tokoh dalam *anime* Hetalia. Penulis tertarik untuk meneliti mengapa tokoh-tokoh dalam *anime* Hetalia dapat digambarkan sedemikian rupa.

Penulisan skripsi ini membahas mengenai citra negara-negara di Jepang yang menjadi dasar dari penggambaran tokoh-tokoh dalam *anime* Hetalia, dengan judul “Representasi Citra Negara-Negara dalam *Anime* Hetalia”.

1.2 Pembatasan Masalah

Penggambaran tokoh dalam *anime* Hetalia dipengaruhi oleh pandangan umum masyarakat Jepang terhadap negara yang direpresentasikan oleh tokoh tersebut. Pandangan tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai macam hal. Contoh hal yang mempengaruhi pandangan tersebut adalah sejarah dan pengetahuan akan suatu negara.

Terdapat banyak tokoh dalam *anime* Hetalia. Tiap tokoh memiliki alasan tersendiri mengapa digambarkan sedemikian rupa. Penulis akan membatasi tokoh yang akan dibahas menjadi empat tokoh, yaitu 日本、ドイツ、イタリア dan アメリカ. Dengan alasan Jerman, Italia dan Amerika adalah negara yang cukup banyak berhubungan dengan Jepang dan merupakan negara yang menjadi tokoh utama sehingga sering muncul.

Dengan demikian dalam penelitian ini penulis tertarik untuk meneliti seperti apakah citra negara Jepang, Italia, Jerman dan Amerika di Jepang berdasarkan *anime* Hetalia.

1.3 Tujuan

Berdasarkan pembatasan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui citra negara Jepang, Italia, Jerman dan Amerika berdasarkan *anime* Hetalia.

Dengan mengetahui citra negara-negara tersebut melalui sudut pandang Jepang, diharapkan seseorang dapat lebih mengetahui bagaimana menghadapi orang Jepang pada umumnya, terutama ketika membicarakan negara-negara tersebut.

1.4 Pendekatan dan Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan historiografi dan mimesis. Historiografi merupakan tahap terakhir dalam metodologi penelitian sejarah yang harus dilakukan untuk menghasilkan sebuah karya yang mendekati kejadian yang sebenarnya, walaupun dalam sebuah historiografi terdapat faktor subjektivitas. Karya tersebut dapat berupa buku, diorama, film, dan lain-lain.

Berikut adalah beberapa definisi historiografi menurut para sejarawan. Menurut Prof. Dr. Ismaun M.Pd, historiografi berarti pelukisan sejarah, gambaran sejarah tentang peristiwa yang terjadi pada masa lalu yang disebut sejarah (Ismaun, 2005).

Menurut Abdurahaman Hamid dan Muhammad Saleh Majid historiografi adalah berbagai pernyataan mengenai masa silam yang telah disintesiskan selanjutnya ditulis dalam kisah sejarah (Hamid, 2011).

Historiografi cukup berpengaruh terhadap bagaimana pandangan suatu negara terhadap negara lain dan negara itu sendiri, karena hasil-hasil dari historiografi merupakan sumber pengetahuan mengenai sejarah. Contoh hasil-hasil historiografi yang banyak beredar di masyarakat adalah buku pelajaran sejarah, film dengan unsur sejarah, pertunjukan dengan unsur sejarah dan lain-lain. Informasi dari hasil historiografi akan mempengaruhi pandangan umum masyarakat, terutama jika informasi tersebut banyak beredar dan mudah didapatkan.

Mimesis berasal dari bahasa Yunani yang berarti tiruan. Mimesis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti tiruan perilaku atau peristiwa antar manusia. Mimesis dapat digunakan untuk menggambarkan hal-hal atau peristiwa-peristiwa dengan menggunakan penggambaran dari perilaku manusia atau interaksi antar manusia.

Mimesis banyak digunakan dalam karya seni, salah satunya adalah film animasi. Mimesis dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau menggambarkan suatu sejarah. Seperti halnya historiografi, mimesis juga memiliki unsur subjektivitas.

Dalam penelitian ini metode yang akan digunakan adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis merupakan metode yang bertujuan mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap suatu obyek penelitian yang diteliti melalui sampel atau data yang telah terkumpul dan membuat kesimpulan yang berlaku umum (Soegiono, 2009)

Dengan kata lain metode deskriptif analisis mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah-masalah sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan, hasil penelitian kemudian diolah dan dianalisis untuk ditarik kesimpulannya.

Penelitian dipusatkan kepada *anime* Hetalia, dengan mendeskripsikan tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang digambarkan dalam *anime* tersebut. Kemudian data yang sudah didapat akan dianalisis untuk selanjutnya ditarik kesimpulan.

1.5 Organisasi Penelitian

Penelitian akan disusun dari bab I, pendahuluan, yang berisikan latar belakang, pembatasan masalah, tujuan dan pendekatan dan metode. Dilanjutkan dengan bab II, kajian teori, berisikan historiografi Jepang dan deskripsi dari *anime* Hetalia. Kemudian pada bab III akan menganalisis data dari *anime* Hetalia. Selanjutnya bab IV berisikan kesimpulan dari analisis pada bab III. Lalu akan disertakan pula daftar pustaka, lampiran dan riwayat hidup penulis.