

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Anime* dikenal sebagai salah satu produk budaya populer Jepang. *Anime* merupakan kartun animasi produksi Jepang yang banyak dipengaruhi gaya gambar *Manga*, komik khas Jepang. Sejak kemunculannya pada tahun 1963-1966 dengan serial *Astro Boy* (Osamu Tezuka), *anime* semakin berkembang baik dari segi tema cerita maupun penggambaran tokoh-tokohnya. (Galbraith, 1994: 8). Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana a, ni, me (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*Animation*" dan diucapkan sebagai "*Anime-shon*". *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. Sedangkan kata animasi sendiri berasal dari bahasa latin '*anima*', yang secara harafiah berarti jiwa (*soul*), atau '*animare*' yang berarti "nafas kehidupan" (*vital breath*). Dalam bahasa Inggris, *animation* berasal dari kata '*animated*' atau '*to animate*', yang berarti "membawa hidup" atau "bergerak". Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam obyek yang tidak bernyawa atau benda mati (gambar). (Marselli Sumarno,1996).

Perkembangan penggambaran tokoh *anime* memunculkan tokoh-tokoh *moe*. Dalam artikel berjudul "メイド喫茶誰もが「ご主人様」になれる、不思議な空間" (*Meido Kissa, Daremo ga "Goshuujin-sama" ni Nareru, Fushigi na Kuukan*) yang terdapat pada majalah につぼにあ (*Nipponia*), dikatakan :

2005 年末、「萌え～」という言葉が流行語大賞の一つに選ばれた。もともこの言葉は「オタク」と呼ばれる、アニメやゲーム、アイドルなどを偏愛する若者たちが使う隠語(いんご)だった。(につぼにあ、40)

*2005 nenrai, 'moe' to iu kotoba ga ryuukougotaishuu no hitotsu ni erabareta. Motomoto kono kotoba wa 'otaku to yobareru, anime ya geemu, aidoru nado o henaisuru wakamonotachi ga ingo datta. (Nipponia, 40)*

Pada tahun 2005 kata “Moe~” telah terpilih sebagai kata nomor satu dalam bahasa yang menjadi trend. Pada awalnya kata ini merupakan *slang* yang digunakan oleh *otaku* menyatakan kesukaan terhadap *anime*, *game* dan *idol*. (Nipponia, 40)

Hal ini membuktikan bahwa *moe* telah menjadi sebuah sorotan yang menarik untuk di teliti lebih dalam.

Dalam *anime* yang banyak beredar belakangan ini, kemunculan tokoh *moe* sudah merupakan hal yang lazim. Salah satu contohnya terdapat dalam *anime Di Gi Charat* (1999). Tokoh Dejiko, yang muncul dengan bentuk tubuh seperti anak kecil, mata yang besar, menggunakan seragam *maid* (pelayan), dan *nekomimi* (telinga kucing), pun menjadi sangat populer. Karena itulah tahun 1999 merupakan tahun dimana *anime* dengan tokoh *moe* mulai diminati. Tokoh-tokoh *moe* pun kian banyak muncul dalam *anime* pada tahun-tahun setelahnya hingga saat ini.

Perbedaan tahun kemunculan masing-masing *anime* membuat karakteristik yang muncul dalam penggambaran *moe* pada suatu tokoh berubah. Tokoh *moe* yang muncul setelah masa kepopuleran di tahun 1999 memiliki bentuk penggambaran tokoh berbeda dengan tokoh *moe* yang muncul belakangan, meskipun dalam karakteristiknya masih dapat dikategorikan *moe*. Perubahan yang terjadi seperti pada penggambaran unsur dalam pakaian tokoh, proporsi

penggambaran dan ekspresi lainnya yang terlihat secara fisik merupakan hal yang menarik untuk dicermati.

Hal inilah yang menjadi dasar timbulnya pertanyaan dan melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian mengenai mengapa penggambaran suatu tokoh *moe* dapat mengalami perubahan tanpa membuat tokoh tersebut keluar dari karakteristik *moe*.

## 1.2 Pembatasan Masalah

*Anime* sebagai produk budaya sangat digemari karena berbagai faktor, salah satunya adalah faktor tokoh utama. Tokoh utama dalam *anime* yang memiliki karakteristik *moe* dalam penggambarannya adalah salah satu masalah yang menarik untuk diteliti lebih jauh. Masalah akan dibatasi pada perubahan karakteristik yang muncul pada perubahan penggambaran tokoh *moe* yang muncul pada tahun 1999 yaitu pada tokoh Dejiko dalam *anime* “*Di Gi Charat*” dan pada tokoh Sakura Kinomoto dalam *anime* populer “*Card Captor Sakura*” yang merupakan pemenang dalam kompetisi Japan *Anime* Saimoe pertama pada tahun 2002.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperjelas pemahaman mengenai istilah *moe*, ciri karakteristik tokoh *moe*, serta perubahan yang terjadi pada penggambaran fisik tokoh *moe* dengan melakukan komparasi pada tokoh yang muncul pada tahun 1999 dan tokoh populer yang muncul pada tahun setelahnya.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dalam memahami definisi *moe* dan mengenali unsur dan ciri sebuah tokoh melalui karakteristik fisik sehingga dapat membedakan dan menjelaskan mengapa suatu tokoh dapat disebut dan menimbulkan *moe*.

#### **1.4 Metode dan Pendekatan**

Metode penelitian yang akan digunakan adalah deskriptif komparatif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuannya adalah untuk membuat deskripsi atau penggambaran yang akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. (Nazir, 2003: 54).

Metode komparatif adalah penelitian yang ingin mencari jawab secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisis faktor-faktor sebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu. Metode komparatif dilakukan dengan membandingkan dua objek yang diduga memiliki persamaan dan perbedaan, peneliti mencatat kejadian sebanyak mungkin dalam setiap kategori, lalu memadukan kategori dengan ciri-cirinya. (Nazir, 2003: 54).

Dengan kedua definisi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan metode deskriptif komparatif adalah penelitian yang mendeskripsikan serta menganalisa hasil suatu perbandingan 2 objek (atau lebih) sampel berbeda dalam variabel yang sama dalam kategorinya.

Pendekatan yang dipilih untuk membahas masalah dalam penelitian ini adalah pendekatan kajian budaya. Pendekatan kajian budaya adalah cabang ilmu yang mengeksplorasi hubungan diantara budaya dalam pengertiannya sebagai ekspresi manusia dan kegiatan simbolik, dan budaya dalam pengertiannya sebagai gaya hidup khusus. Asal kata budaya adalah '*budhaya*' yang berasal dari bahasa Sansekerta, '*buddhi*' dan '*daya*'. *Budhhi* berarti akal atau pikiran, *daya* artinya kemampuan. Jadi budaya adalah kemampuan akal atau pikiran. Secara lengkapnya kebudayaan adalah hasil budi atau akal pikiran manusia (Suhendar, 1993: 7). Budaya adalah kekhasan manusia, itulah yang membedakannya dengan binatang.

Kajian budaya sendiri lebih berkonsentrasi dengan makna dan praktek dari kehidupan sehari-hari. Manusia memiliki kemampuan daya antara lain akal, intelegensia dan intuisi; perasaan dan emosi; kemauan; fantasi; dan perilaku. Dengan sumber-sumber tersebut nyatalah bahwa manusia mencipta kebudayaan (Elly, 2006: 36). Praktek budaya terdiri atas cara orang-orang melakukan hal-hal tertentu (seperti menonton televisi, atau makan diluar) dalam budaya yang ada. Rangkaian tindakan dan aktivitas manusia yang berpola adalah wujud kebudayaan. Makna tertentu terkait kepada cara orang-orang dalam budaya tertentu dalam melakukan suatu hal.

Elly (2006: 28-29) dalam bukunya juga merangkum beberapa pengertian budaya dan kebudayaan menurut para ahli:

1. **E.B Taylor** mengemukakan bahwa budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral,

keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat manusia sebagai anggota masyarakat.

2. **R. Linton** mendefinisikan bahwa kebudayaan dapat dipandang sebagai konfigurasi tingkah laku yang dipelajari dan hasil tingkah laku yang dipelajari, di mana unsur pembentuknya didukung dan diteruskan oleh masyarakat lainnya.
3. **Koentjaraningrat** mengartikan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, milik diri manusia dengan belajar.
4. **Selo Soemardjan** dan **Soelaeman Soemardi** mengatakan bahwa kebudayaan adalah semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat.
5. **Herkovits** mengemukakan bahwa kebudayaan adalah bagian dari lingkungan hidup yang diciptakan oleh manusia

Koentjaraningrat membedakan wujud kebudayaan menjadi tiga golongan. Pertama, sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai, norma dan peraturan. Kedua, sebagai kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Ketiga, sebagai benda-benda hasil karya manusia. Dengan demikian, kebudayaan atau budaya menyangkut seluruh aspek kehidupan manusia, baik material maupun non-material.

Ada beragam budaya yang muncul dan berkembang di dunia ini. Begitu beragamnya sehingga tidak ditemukan cara yang paling tepat untuk mendefinisikan dan mempelajarinya secara utuh. Kajian budaya adalah salah satu pendekatan yang dapat dipakai dalam suatu penelitian budaya, terutama budaya

yang muncul di masyarakat. Barker mengutip kata-kata Stuart Hall dalam bukunya, *The Work of Presentation* bahwa,

“Kajian budaya adalah forum diskursif, yaitu sekumpulan (atau formasi) gagasan, citra dan praktik yang menyediakan cara-cara untuk berbicara tentang, menyediakan bentuk-bentuk pengetahuan dan tingkah laku yang diasosiasikan dengan suatu topik, aktivitas sosial atau wilayah institusional tertentu dalam masyarakat”. (Barker,2000:7).

Hall, dalam bukunya yang lain, *Gramsci's Relevance for the Study of Race and Ethnicity* mengatakan juga bahwa, kajian budaya disini lebih menyoroti medan nyata tempat berlangsung, representasi-representasi, bahasa dan kebiasaan-kebiasaan yang dipijaki manusia, ia juga memahami bahwa budaya adalah bentuk dari kontradiktif-kontradiktif akal sehat yang mengakar pada, dan ikut mempengaruhi kehidupan manusia (Barker,2000: 10).

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini ditulis dalam bentuk skripsi dan akan dibagi menjadi empat bab. Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode dan pendekatan yang akan digunakan, serta sistematika penulisan.

Bab II akan membahas mengenai teori yang akan dijadikan landasan analisa. Teori- teori tersebut meliputi Perubahan Budaya, dengan sub-bab Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Budaya dan Peristiwa- Peristiwa Perubahan Budaya. Selain itu pada bab ini penulis juga akan membahas lebih dalam mengenai Definisi *Moe* dan *Moe* sebagai Budaya Populer.

Bab III akan membahas mengenai karakteristik penggambaran tokoh *moe*, dan membahas objek penelitian yaitu tokoh Dejiko dan Kinomoto Sakura. Serta

analisis perbandingan karakteristik dan perubahan yang terjadi pada kedua tokoh tersebut.

Bab IV berisi mengenai kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan.

