

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perfilman di Jepang sudah dimulai lebih dari 100 tahun yang lalu, tepatnya pada tahun 1899. Sama seperti film-film di negara-negara barat pada awalnya film di Jepang adalah film hitam putih dan tanpa suara. Namun baru setelah era tahun 1930-an dimulailah film-film dengan suara. Pada era tahun tersebut pula perfilman di Jepang mulai dirilis ke Amerika Serikat. Perfilman Jepang mencapai masa keemasannya pada era tahun 1950. Film-film seperti *Rashomon*, *Seven Samurai*, *Tokyo Monogatari* dianggap sebagai film-film terbaik pada masa tersebut. *Rashomon* adalah film Jepang pertama yang berhasil menerima berbagai penghargaan di pentas internasional. Film ini juga dinominasikan sebagai salah satu film hitam putih terbaik pada acara penghargaan Academy Award ke 25. Era tahun 1950-an ini juga ditandai dengan lahirnya ikon Jepang di dunia pada tahun 1954, yaitu film *Gojira*, karya sutradara Ishiro Honda. *Gojira* juga menjadi salah satu perintis awal film-film dengan genre *tokusatsu*.

Televisi di Jepang mulai berkembang pada bulan Februari tahun 1953 bersamaan dengan lahirnya stasiun televisi pertama NHK Television. Meskipun pada mulanya televisi termasuk ke dalam kategori barang mewah namun tidak lebih dari lima tahun pengguna televisi yang terdaftar mencapai angka satu juta pemirsa. Pernikahan Putra Mahkota Akihito dan Michiko Soda pada tahun 1959

juga membuat masyarakat Jepang membeli televisi agar dapat menyaksikan pernikahan tersebut. Pada tahun 1960, bersamaan dengan dimulainya siaran berwarna, penjualan televisi terus bertambah. Pada tahun 1962 tercatat lebih dari 10 juta pengguna televisi di Jepang. Angka ini hampir mencapai setengah dari jumlah rumah tangga yang ada pada masa tersebut. Angka ini juga terus bertambah berkat diadakannya Olimpiade di Tokyo pada 1964. Pada tahun 1965 tercatat hampir sembilan puluh persen dari rumah tangga di Jepang telah memiliki pesawat televisi hitam putih. Sepuluh tahun kemudian pesawat televisi berwarna telah dimiliki oleh sembilan puluh persen rumah tangga Jepang.¹

Dalam buku *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*, John Storey mengutip pernyataan dari Kubey dan Csikszentmihalyi bahwa televisi merupakan aktivitas waktu luang paling populer. Karena itulah televisi merupakan sarana penyampaian teks budaya paling produktif, dan juga dianggap sebagai bentuk dari budaya pop abad kedua puluh.²

特撮 (*Tokusatsu*) adalah salah satu bagian dari perfilman Jepang. *Tokusatsu* merupakan singkatan dari dua kata yaitu pertama dari kata 特殊 (*tokushu*) yang berarti spesial dan kata 撮影 (*satsuei*) yang berarti pertunjukan. Dari arti kedua kata tersebut dapat disimpulkan arti dari kata *tokusatsu* adalah film dengan special efek. Film dengan spesial efek banyak terdapat di berbagai belahan dunia, namun kata *tokusatsu* sendiri telah dipersempit artinya menjadi film *Super Hero* Jepang non-anime yang menggunakan spesial efek. Industri *tokusatsu* sendiri sudah berkembang sejak diputarnya film *Gojira* yang disutradarai oleh

¹ Schilling, 1997 Mark. *Japanese Pop Culture*, Trumbull, Weatherhill Inc. hal. 34-36

² Storey, John. 2007. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*, Yogyakarta, Jalasutra. hal. 11

Ishiro Honda pada tahun 1954. Pada tahun 1958 *tokusatsu* memulai debutnya di layar televisi dengan serial 月光仮面 (*Gekko Kamen/ Topeng Cahaya Bulan*).

Sejak saat itu industri *tokusatsu* terus berkembang hingga saat ini.

Beberapa perusahaan yang telah memproduksi film-film *tokusatsu* diantaranya :

- *Daiei Motion Picture Company* (大映株式会社) (Sekarang *Kadokawa Pictures, Inc.* (角川映画株式会社))
- *Nikkatsu Corporation* (日活株式会社)
- *Nippon Gendai* (日本現代企画)
- *P Productions* (ピープロダクション)
- *Senkosha* (宣弘社)
- *Shintōhō Company Ltd.* (新東宝株式会社)
- *Shōchiku Company, Ltd.* (松竹株式会社)
- *Tōei Company, Ltd.* (東映株式会社)
- *Tōhō Company, Ltd.* (東宝株式会社)
- *Tsuburaya Productions* (円谷プロダクション)

Perusahaan-perusahaan inilah yang membuat *tokusatsu* terus berkembang di Jepang. Masing masing perusahaan memiliki ciri khas tersendiri dalam membuat *tokusatsu*. Dari ciri khas yang dikembangkan oleh tiap-tiap perusahaan maka sekarang *tokusatsu* dapat diklasifikasikan menjadi enam golongan berikut :

- *Daikaijū* (大怪獣) adalah salah satu genre *tokusatsu* yang paling awal keluar. Biasanya genre *daikaiju* ini mengedepankan tokoh utama bukan seorang manusia, namun monster. Perusahaan yang membuat serial ini adalah Tōhō.
- *Ultra Series* (ウルトラシリーズ) adalah serial yang muncul sebagai ide Eiji Tsuburaya. Biasanya genre ini menampilkan tokoh utama seorang

raksasa dengan tubuh berwarna perak dengan siluet merah atau biru yang datang dari planet lain atau juga bumi sendiri. Mengambil bentuk dengan seorang manusia atau menjadi bagian dari manusia tersebut. Perusahaan yang membuat serial ini adalah Tsuburaya Pro.

- ***Kamen Rider Series*** (仮面ライダーシリーズ) adalah serial yang muncul sebagai ide Shotarou Ishinomori. Biasanya genre ini menampilkan seorang manusia yang dirubah menjadi *cyborg*³ atau memiliki seperangkat peralatan jubah dan topeng. Ciri khas dari topeng *Kamen Rider* adalah matanya yang menyerupai mata serangga (mata mejemuk) dan antena. Perusahaan yang membuat serial ini adalah Tōei.
- ***Super Sentai Series*** (スーパー戦隊シリーズ) adalah serial yang muncul sebagai ide Shotarou Ishinomori. Biasanya genre ini menampilkan tiga sampai 6 orang yang dikumpulkan untuk menjaga perdamaian bumi. Ciri khas serial ini adalah kostum para tokoh utama yang berwarna-warni, dan juga robot raksasa. Perusahaan yang membuat serial ini adalah Tōei.
- ***Metal Heroes*** adalah serial yang muncul sekitar pertengahan tahun 1980an. Biasanya serial ini memiliki tema tentang pasukan khusus kepolisian. Ciri khasnya adalah kostum tokoh utama yang diceritakan terbuat dari metal, Perusahaan yang membuat serial ini adalah Tōei.

³ Manusia yang memiliki beberapa fungsi fisiologis yang dibantu atau dikontrol dengan bantuan alat mekanis atau elektrik.

- *Other Heroes* adalah serial-serial yang muncul namun tidak memiliki kontinuitas. Biasanya serial-serial ini hanya diproduksi selama satu sampai tiga tahun dan tidak dilanjutkan lagi.

Klasifikasi yang dilakukan ini hanyalah mewakili sebagian besar jenis *tokusatsu* yang ada. Satu kelas klasifikasi biasanya dibuat karena serial tersebut dapat eksis selama lebih dari beberapa tahun dan memiliki judul lebih dari satu. Satu klasifikasi biasanya dibuat hanya oleh satu perusahaan saja. Misalnya Tsuburaya dengan *Ultra Series*-nya dan Tōei dengan *Kamen Rider Series*, *Super Sentai Series*, dan *Metal Heroes Series*-nya

Beberapa di antara klasifikasi *tokusatsu* diatas dapat bertahan sampai bertahun-tahun. Beberapa serial yang dapat bertahan lama adalah Seri *Ultraman* (40 tahun). Seri *Kamen Rider* (35 tahun) dan Seri *Super Sentai* (30 tahun).

Namun dari ketiga serial tersebut hanya serial *Super Sentai* yang diproduksi secara terus menerus sejak tahun 1975. Dimulai dengan serial 秘密戦隊ゴレンジャー (*Himitsu Sentai Go Ranger*/ Pasukan Rahasia Go Ranger). Pada tahun 2007 ini serial *Super Sentai* telah mencapai 31 Judul. Suatu pencapaian yang tidak mudah bagi sebuah jenis film. Padahal dari tahun ke tahun secara garis besar tema yang diusung oleh serial ini selalu sama. Tiga sampai enam orang pembela kebenaran melawan monster dari kelompok kejahatan yang kemudian dihancurkan oleh robot raksasa pembela kebenaran.

Market utama dari serial ini adalah anak-anak. Pada anak-anak pola pemikiran salah satunya akan dibentuk melalui apa yang dilihatnya⁴. Rating acara

⁴ Gunadi, Paul, 2004, *Televisi, Video Game, dan Anak*, Malang, Literatur SAAT. hal. 5

ini yang tinggi, membuktikan bahwa film ini diminati oleh orang-orang di Jepang. Untuk acara dengan genre tokusatsu, *Super Sentai* menduduki rangking kedua. Rata-rata rating dari serial 轟轟戦隊ボウケンジャー (*Gōgō Sentai Boukenger*/ Pasukan Bergemuruh Boukenger) pada tahun 2006 adalah sebesar 6.7%⁵. Ini berarti ada kurang lebih delapan juta televisi di Jepang yang menangkap acara ini setiap minggunya. Jumlah tersebut dapat dikatakan hampir mendekati setengah dari jumlah anak-anak di Jepang.

Meskipun acara ini ditujukan kepada anak-anak, namun pada kenyataannya tidak hanya anak-anak saja yang menonton acara ini. Pada *message board* TV Asahi untuk serial terbaru *Super Sentai* berjudul 獣拳戦隊ゲキレンジャー (*Jyuken Sentai Geki Ranger*/ Pasukan Tinju Binatang Buas Geki Ranger) didapati adanya keseimbangan antara jumlah penonton dalam beberapa kelompok umur dan gender. Dari dua ratus posting yang ada didapatkan hasil bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan antara satu kelompok dengan jumlah kelompok lainnya.

Penulis tertarik akan fenomena ini. Meskipun sebenarnya serial *Super Sentai* ditujukan untuk anak-anak, namun serial ini menarik banyak kalangan dari berbagai umur dan gender untuk menontonnya.

Dalam penelitian ini penulis akan mencari alasan mengapa serial ini sangat populer di Jepang. Meskipun serial ini telah diproduksi selama lebih dari 30 tahun berturut-turut, namun pemirsa serial ini tidak berkurang, bahkan cenderung makin populer. Ini ditandai dengan meningkatnya jumlah *merchandise*

⁵ Ryoutarou, 3 February 2007, *Tokusatsu TV Ratings Thread*, <http://forums.henshinjustice.com/showthread.php?t=13012>

yang dijual oleh perusahaan-perusahaan yang bekerjasama dengan Tōei untuk memproduksi *merchandise* yang berkaitan dengan *Super Sentai*. Penulis akan mencari tahu apa saja faktor-faktor yang membuat *Super Sentai* dapat bertahan selama lebih dari 30 tahun terakhir.

1.2. Pembatasan Masalah

Penulis memilih serial televisi *Super Sentai* sebagai kajian utama dalam penelitian ini. Ini dikarenakan serial *Super Sentai* adalah serial yang telah diproduksi selama lebih dari tiga puluh satu tahun. Produksi serial ini terus berjalan setiap tahun dan tidak pernah berhenti selama tiga puluh satu tahun tersebut.

Dari tiga puluh satu judul *Super Sentai* penulis akan memilih tiga judul serial *Super Sentai*. Judul yang penulis pilih yaitu 大戦隊ゴグルファイブ (*Dai Sentai Goggle V*/ Pasukan Besar Goggle V), 恐竜戦隊ジュウレンジャー (*Kyōryū Sentai Zyu Ranger*/ Pasukan Dinosaur Zyu Ranger), dan 轟轟戦隊ボウケンジャー (*GōGō Sentai Boukenger*/ Pasukan Bergemuruh Boukenger). Penulis memilih ketiga serial yang diproduksi pada tahun 1982, 1992, dan 2006 agar penulis dapat melihat perkembangan yang terdapat pada ketiga serial tersebut. Serial *Dai Sentai Goggle V* untuk mewakili generasi awal *Super Sentai*. *Kyōryū Sentai Zyu Ranger* sebagai generasi pertengahan dan serial pertama yang diadaptasi menjadi serial *Power Rangers*. Terakhir serial *Gōgō Sentai Boukenger* sebagai serial yang mewakili generasi terkini dan sebagai serial *Super Sentai* ke tiga puluh yang mendapat perlakuan khusus dari Tōei.

Melalui ketiga serial ini penulis mencermati serial *Super Sentai* sebagai serial yang diproduksi dengan target pemirsa anak-anak, namun dalam perkembangannya dapat diterima baik oleh berbagai kalangan baik anak-anak maupun orang dewasa.

Selain ditunjang cerita yang menarik *Super Sentai* juga memiliki unit bisnis tersendiri. Salah satu unit bisnisnya adalah *merchandise* yang berhubungan dengan *Super Sentai*. Beberapa contoh *merchandise* yang dijual antara lain *action figure*, buku, t-shirt, gantungan kunci, dan masih banyak barang-barang lainnya. Dalam hal ini Tōei memberikan lisensi kepada beberapa perusahaan untuk memproduksi barang-barang yang berkaitan dengan *Super Sentai*.

Selain bisnis *merchandise*, guna menembus pasar yang lebih luas, Tōei pada tahun 1993 menjual lisensi *Super Sentai* kepada perusahaan film asal Amerika, Saban, untuk diproduksi ulang menjadi serial *Power Rangers*.

1.3. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui faktor-faktor apa saja yang membuat serial *Super Sentai* tetap populer selama lebih dari tiga puluh tahun. Penelitian akan mencakup isi cerita dari serial *Super Sentai* sebagai serial yang ditujukan untuk anak-anak, namun juga dapat mendapat perhatian dari pemirsa yang lebih dewasa. Penulis juga akan meneliti bagaimana *Super Sentai* memiliki unit bisnis tersendiri untuk mendukung *Super Sentai* sebagai sebuah film serial televisi selama bertahun-tahun dan terus mengalami perkembangan.

Penulis akan menyelidiki apakah faktor-faktor diatas yang membuat serial televisi *Super Sentai* dapat bertahan dalam periode tahun 1975 sampai pada tahun 2007.

1.4. Metode Dan Teknik Penelitian

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan dua metode pendekatan yaitu melalui pendekatan analisis naratif dan pendekatan teori resepsi.

Analisis naratif digunakan untuk melihat perkembangan plot dan fungsi karakter dalam tiga serial yang penulis sebutkan pada pembatasan masalah. Penulis akan melihat apakah dalam ketiga serial tersebut ada perbedaan dalam pengembangan plot cerita dan fungsi karakter dalam tiga serial tersebut, seiring dengan berjalannya waktu.

Analisis naratif adalah sebuah metode yang objek studinya adalah keseluruhan teks. Teks dalam analisis naratif terutama berpusat pada struktur kisah atau narasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia narasi didefinisikan sebagai penceritaan suatu cerita atau kejadian; cerita atau deskripsi dari sebuah kejadian; dan terakhir tema suatu karya seni. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa narasi ada di dalam semua bentuk kultural, termasuk di dalamnya serial televisi.

Menurut Jane Stokes dalam bukunya yang berjudul *How To Do Media And Cultural Studies*, analisa naratif dikembangkan oleh seorang Antropolog Rusia bernama Vladimir Propp. Dalam buku *The Morphology of the Folk Tale* (1968) Propp mengatakan bahwa dalam narasi terdapat pesan tersembunyi.

Sebuah pesan tersembunyi tersebut dapat diterjemahkan melalui pengamatan terhadap fungsi dan stuktur cerita.

Analisis naratif terutama akan menganalisis cerita dari sisi plot cerita dan fungsi tokoh cerita. Pada plot peneliti diminta untuk berkonsentrasi pada apa yang terjadi selama cerita berlangsung. Sehingga dari pengamatan tersebut dapat disimpulkan apa saja yang berubah pada dunia cerita dari awal hingga akhir cerita. Hal kedua yang juga harus dicermati oleh peneliti adalah fungsi tokoh cerita. Menurut Propp tiap-tiap tokoh memiliki peranannya sendiri dalam cerita. Misal tokoh “pahlawan”, “penjahat”, dan beberapa tokoh lainnya. Peneliti juga diminta untuk mencermati adakah perubahan fungsi dari tokoh-tokoh di dalam cerita, Dari temuan-temuan diatas dapat dikaitkan dengan tema cerita sehingga didapatkan apa yang menjadi ideologi atau pesan di dalam cerita.

Selain analisis naratif, penulis akan menggunakan teori resepsi untuk menganalisis tanggapan-tanggapan masyarakat terhadap serial *Super Sentai*. Penulis akan melihat apa yang menjadi alasan bagi tiap-tiap orang untuk menonton serial *Super Sentai*.

Teori resepsi merupakan pengembangan dari heurmenetika. Penulis dalam hal ini meminjam sebuah metode pendekatan sastra. Teori resepsi adalah metode pendekatan dimana penilaian, atau pemaknaan terhadap teks bertitik tolak dari pembaca teks. Teks yang dimaksud disini bukan hanya teks yang berupa tulisan saja. Menurut Chris Barker, teks dalam bentuk tertulis adalah salah satu bentuk teks, namun citra, bunyi-bunyian, benda-benda, dan aktivitas merupakan sistem-sistem tanda, yang bekerja, sama dengan mekanisme bahasa. Karena itu

citra, bunyi-bunyian, benda-benda, dan aktivitas bisa dianggap sebagai teks-teks budaya⁶.

Dalam teori resepsi pemirsa dianggap sebagai pemirsa aktif. Pemirsa dianggap sebagai pencipta makna yang aktif dari konsep kultural mereka sendiri. Dalam proses pembacaan pemirsa memiliki ruang, waktu, dan posisi sosial tertentu. Dalam masing-masing posisi sosial pemirsa akan memaknai teks. Karena itu pemaknaan suatu teks tidak akan sama antara pemirsa satu dengan pemirsa lainnya⁷.

Dalam menentukan makna dalam cerita maka pembaca akan diarahkan oleh apa yang disebut Hans Robert Jauss sebagai “*Horizon of Expectation*” (Horizon harapan). Horizon harapan ini merupakan hasil hubungan antara karya sastra dan sistem interpretasi yang terdapat di dalam masyarakat. Dalam hal ini “*horizon of expectation*” akan sangat bergantung pada tiga kriteria. Pertama adalah norma-norma umum dalam teks yang selama ini telah dibaca oleh pembaca. Kedua pengetahuan dan pengalaman pembaca yang berupa teks-teks yang telah dibaca pembaca sampai saat ini. Terakhir kriteria ketiga yaitu pertentangan antara fiksi dan kenyataan. Pembaca harus dapat membedakan mana horizon “sempit” yang berupa harapan-harapan sastra (fiksi) dan mana horizon “luas” yang merupakan pengetahuan tentang kehidupan (kenyataan).

Selain teori “horizon harapan”, ada teori “*blank openness*” (tempat terbuka). Teori ini dikemukakan oleh Wolfgang Iser. Menurut Iser dalam sebuah teks cerita ada bagian-bagian dalam cerita yang memiliki kesenjangan yaitu

⁶ Barker, Chris, 2005, *Cultural Studies*, Yogyakarta, Benteng Pustaka. hal. 13-14

⁷Ibid., hal 354

bagian-bagian yang tidak ditentukan dalam cerita. Bagian yang tidak ditentukan inilah yang akan memberikan efek kepada pembaca untuk mengisi kekosongan tersebut. Pembacaan adalah proses untuk mengisi tempat-tempat kosong tersebut sehingga seluruh perbedaan segmen dan pola dalam perspektif teks dapat dihubungkan menjadi satu kebulatan. “*Blank Openess*” terjadi akibat sifat teks yang asimetri, yaitu adanya ketidakseimbangan antara teks dan pembaca. Teks yang berfungsi untuk mengontrol dan mengarahkan pembaca untuk menjembatani kesenjangan dalam teks.

Teori resepsi yang diungkapkan oleh Hans Robert Jauss dan Wolfgang Iser dikutip dalam buku karangan Terry Eagleton, Teori Sastra.

1.5. Organisasi Penulisan

Dalam penelitian ini penulis akan membagi penelitian ini kedalam lima bagian besar.

Pada bab pertama penulis akan menampilkan latar belakang mengapa penulis memilih judul “Serial Televisi *Super Sentai* Sebagai Teks Budaya yang Telah Bertahan Selama Lebih Dari 30 Tahun”. Penulis juga mencantumkan pembatasan masalah, tujuan penelitian untuk memperjelas sejauh mana penulis membahas serial *Super Sentai*. Selain itu juga metode dan teknik penelitian, serta organisasi penulisan.

Dalam bab kedua penulis akan membahas arti dari kata “*Super Sentai*”. Penulis juga akan melihat sejarah perkembangan serial *Super Sentai* dari tahun

1975 sampai 2007 dan bagaimana serial *Power Rangers* dibuat sebagai sarana pemasaran bagi serial *Super Sentai* untuk menembus pasar global.

Pada bab ketiga penulis akan menganalisis tiga serial Super Sentai yaitu serial *Dai Sentai Goggle V* yang dibuat pada tahun 1982, *Kyōryū Sentai Zyu Ranger* yang dibuat pada tahun 1992, dan *Gōgō Sentai Boukenger* yang dibuat pada tahun 2006. Dari tiga serial ini penulis akan melihat perkembangan plot dan fungsi karakter pada masing-masing serial.

Pada bab keempat penulis akan membahas Super Sentai di dalam masyarakat Jepang. Penulis akan melihat bagaimana tanggapan masyarakat Jepang baik itu anak-anak maupun orang dewasa terhadap serial *Super Sentai*. Selain itu penulis juga akan melihat bagaimana *merchandise Super Sentai* telah menjadi bagian dalam masyarakat Jepang selama lebih dari tiga puluh tahun terakhir.

Bab lima sebagai bab terakhir penulis akan merangkumkan hasil penelitian yang telah penulis bahas pada bab kedua, ketiga, dan keempat.