

## **Bab II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Literatur review**

Untuk menulis sebuah karya ilmiah ataupun skripsi, tentu saja tidak 100% dihasilkan oleh peneliti pasti tulisan tersebut terpengaruh oleh hasil karya ilmiah yang sebelum-sebelumnya, oleh karena itu penulis menyadari bahwa pentingnya memiliki perbandingan hasil karya ilmiah sebelumnya dengan hasil karya ilmiah yang sedang di kerjakan. jenis literatur yang digunakan penulis adalah laporan, jurnal dan juga artikel

Literatur ini digunakan agar penulis bisa focus terhadap semua literatur agar relevan dengan penelitian yang sedang di kerjakan. disini penulis fokus untuk membahas Anime yang berkembang secara pesat sehingga anime bisa dengan cepatnya merubah gaya hidup dari masyarakat Indonesia yang menonton ataupun menikmatinya. dan juga jepang yang memanfaatkan anime untuk kepentingan negaranya.

Dalam perkembangan Anime disini penulis merujuk kepada jurnal yang ditulis oleh Caraka Wahyu Erwindo yang berjudul "*Efektifitas Diplomasi Budaya Dalam Penyebaran Anime Dan Manga Sebagai Nation Branding Jepang*" yang merupakan Jurnal Analisis Hubungan Internasional, Vol. 7 No. 2, 2018, Dalam artikel ini, disebutkan bahwa perkembangan anime Jepang dimulai sebelum Perang Dunia Kedua. Saat itu, kemunculan anime dan manga masih belum cukup untuk menyaingi Disney, perusahaan produksi animasi AS. Kekalahan Jepang dalam Perang Dunia II menyebabkan industri anime dan manga runtuh dan dihidupkan kembali oleh Jepang beberapa tahun setelah Perang Dunia II berakhir. Kekalahan Jepang dalam Perang Dunia II juga mengakibatkan citra buruk Jepang di mata negara jajahannya. Ada upaya untuk membentuk kembali citra Jepang setelah Perang Dunia II. Hal ini kemudian mendorong

pemerintah Jepang untuk mempertimbangkan penggunaan anime dan manga sebagai aspek branding nasional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji upaya pemerintah menggunakan anime dan manga sebagai bentuk diplomasi budaya Jepang dalam upaya mencapai branding nasional. Dengan diplomasi budaya dan branding nasional yang dijelaskan, kita dapat melihat betapa efektifnya menggunakan anime dan manga sebagai brand nasional.

Kemudian penulis merujuk pada buku dari tulisan Gilles Poitras yang berjudul "*Japanese Visual Culture*(2008) ,pada chapter Contemporary Anime in Japanese Pop Culture disitu di jelaskan bahwa manga awalnya di buat berdasarkan ingatan individu dalam terjadinya perang dunia kedua. manga pertama tentang Perang Dunia II adalah Senjo shirizu karya Taro Himoto, diterbitkan hingga musim gugur 1957. Cerita manga tentang Perang Dunia II dengan jelas mencerminkan waktu yang berbeda di mana mereka diproduksi, dengan setia menyesuaikan dengan diktat kontemporer dari suasana hati kolektif dan persepsi perang. Dari situlah manga mulai berkembang dengan menyesuaikan cerita-cerita mengikuti zamannya.

Kemudian untuk membahas bagaimana jepang dapat memanfaatkan anime sebagai bahan kekuatan untuk kepentinganya penulis merujuk pada artikel dari Takeshi Okamoto yang berjudul "*Otaku tourism and the anime pilgrimage phenomenon in Japan*" dalam jurnal Japan Forum(2015), Didalam artikel ini menganalisis salah satu aspek dari fenomena yang muncul dari pariwisata otaku: perjalanan yang sebagian besar dilakukan oleh penggemar pria subkultur otaku ke 'situs suci' anime (lokasi yang ditampilkan dalam anime favorit). Dimulai dengan menempatkan pembahasan budaya otaku dalam wacana postmodernitas dan mengelaborasi bagaimana subkultur otaku menghasilkan bentuk -bentuk komunikasi baru. Kemudian, asal-usul dan karakteristik ziarah anime dilacak. Artikel ini diakhiri dengan menjelaskan bagaimana

pariwisata otaku dan ziarah anime menghasilkan bentuk komunikasi yang khas baik di antara penggemar maupun antara penggemar dan komunitas yang mengalami masuknya turis anime.

Dalam membahas anime yang mempengaruhi gaya hidup penulis merujuk kepada jurnal yang ditulis oleh Dio muhamad Haekal Universitas Pasundan 2017 yang berjudul *“Pengaruh Perkembangan Budaya Anime Jepang Terhadap Perubahan Perilaku Kaum Remaja di Kota Bandung”* Pengaruh budaya Anime Jepang dijelaskan disini terhadap kepentingan masyarakat Indonesia khususnya perilaku para remaja di Bandung. Di era globalisasi saat ini, pengaruh Anime (animasi Jepang) semakin menyebar dan mempengaruhi hampir semua orang di dunia. Adapun budaya Jepang lainnya yang sudah menyebar, seperti manga, Jpop, dan gaya Harajuku tentu saja ada pengaruhnya pada setiap individu, dari anak-anak hingga orang dewasa. Kemunculan anime Jepang menjadi fenomena unik ketika banyak terjadi perubahan perilaku dan daya tarik tersendiri bagi masyarakat Indonesia. Anime Jepang telah mempengaruhi beberapa orang Indonesia, terutama masyarakat kota Bandung, karena beberapa dari mereka mulai mengikuti mode Jepang yang disebut Harajuku dan meniru karakter anime Jepang (Cosplay). Perubahan dramatis tersebut terlihat dari penampilan dan gaya hidup mereka. Pengaruh ini menimbulkan sejumlah dampak positif dan negatif, sisi positifnya adalah mereka kreatif dan bebas berekspresi dengan berbagai aktivitasnya, namun di sisi lain dampak anime juga menimbulkan dampak negatif seperti antisosial, pergaulan yang selektif. dan aspek spiritual dan sosial mereka.

Setelah itu penulis juga merujuk kepada karya tulis yang ditulis oleh Putu Sokalia Anjani dan Dewi Puri Astiti yang terdapat pada **Jurnal Psikologi Udayana**, [S.l.], p. 144-155,2020. Yang berjudul *“Hubungan kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif remaja*

*penggemar animasi Jepang (anime) di Denpasar*". Jurnal tersebut menjelaskan bahwa animasi Jepang, juga dikenal sebagai animasi Jepang atau lebih umum anime, adalah salah satu budaya populer yang berasal dari Jepang. Gaya penggambaran anime yang unik membuat anime ini menjadi penggemar berat di banyak negara, terutama Indonesia. Penggemar anime di Indonesia tidak hanya anak-anak, tetapi juga remaja dan dewasa. Kecintaan yang lebih besar terhadap animasi dapat memunculkan berbagai peluang di kalangan anak muda, salah satunya adalah perilaku konsumsi. Perilaku konsumsi dilakukan untuk kesenangan diri sendiri sebagai perilaku membeli tanpa pertimbangan yang matang. Pengendalian diri dapat mempengaruhi perilaku konsumen. Kontrol diri yang lebih tinggi menyebabkan perilaku konsumen yang lebih rendah dan sebaliknya. Selain pengendalian diri, kepatuhan juga dapat mempengaruhi perilaku konsumen. Tingkat kesesuaian yang tinggi berarti tingkat perilaku konsumen yang tinggi dan sebaliknya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pengendalian diri dan konformitas terhadap perilaku konsumsi remaja penggemar anime di kota Denpasar. Teknik pengambilan sampel penelitian ini terdiri dari cluster sampling sebanyak 114 subjek. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data berbasis kuesioner, dan analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana dan berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kontrol diri dan konformitas tidak secara simultan terkait dengan perilaku konsumsi, dan sementara kontrol diri tidak terkait dengan perilaku konsumsi, konformitas secara signifikan terkait dengan perilaku konsumsi.

Berdasarkan Literatur diatas penulis melihat bahwasanya perkembangan anime sangat pesat setelah perang dunia kedua terjadi. dimana anime dapat dengan mudah dan juga cepat beradaptasi dengan perubahan jaman yang terjadi dan juga dengan adanya globalisasi membuat anime dapat

mudahnya masuk ke Indonesia dan juga di nikmati oleh masyarakat Indonesia. Oleh karena itu dengan di nikmatinya anime oleh masyarakat Indonesia membuat adanya perubahan yang signifikan atau tidak dengan gaya hidup masyarakat Indonesia.

## **2.2 Kerangka konseptual**

Dalam melakukan penelitian di butuhkan sebuah konsep ataupun teori untuk memudahkan peneliti menemukan jawaban, dan dalam penelitian ini penulis menggunakan konsep yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, seperti konsep anime, diplomasi, gaya hidup dan juga kebudayaan.

### **2.2.1 Konsep Diplomasi**

Menurut Sir Ernest Mason Sato, diplomasi telah didefinisikan sebagai penggunaan intelijen dan taktik untuk melakukan hubungan formal antara pemerintah yang berdaulat sejak tahun 1922, dan dapat meluas ke hubungan dengan negara-negara kolonial. Ada dua metode diplomasi, hard power dan soft power. Setelah Perang Dunia II, kekuatan lunak Jepang untuk mendapatkan kembali citra nasionalnya didasarkan pada unsur-unsur budaya yang membangun kepercayaan melalui daya tarik budayanya. Salah satunya adalah penyebaran budaya pop di semua negara, khususnya Indonesia. Soft power sering dikaitkan dengan perkembangan globalisasi, dan budaya pop dan media massa diidentifikasi sebagai sumber soft power sebagai sarana penyebaran bahasa atau sebagai seperangkat struktur normatif. Sebuah negara dengan soft power yang kuat dengan niat baik untuk tidak membahayakan negara lain mendorong negara lain untuk menerima budaya yang ada di negaranya sendiri. Dalam hal ini Jepang ditunjukkan dengan berdirinya Japan Foundation. Japan Foundation adalah sebuah organisasi atau lembaga yang didirikan oleh Jepang yang mengkhususkan diri dalam pertukaran budaya internasional. Dengan tujuan untuk memperdalam saling pengertian antara orang-orang di Jepang dan luar negeri, kami melakukan berbagai kegiatan dan berusaha untuk menyediakan fasilitas dan

informasi yang memberikan kesempatan bagi individu untuk berinteraksi satu sama lain. Japan Foundation didirikan di Jepang pada Oktober 1972 dan saat ini memiliki 24 kantor di seluruh dunia, termasuk Indonesia.

### 2.2.2 **Kebudayaan**

Kata budaya berasal dari bahasa Sanskerta, buddhaya, bentuk jamak Buddha yang berarti budi dan akal. Kebudayaan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan akal. Budaya tidak hanya mencakup alasan, tetapi juga pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat dan kebiasaan yang dipraktikkan oleh kelompok umat paroki.

Budaya adalah tanda peradaban sosial, jadi kita tidak bisa memisahkan dua hal ini dalam kehidupan manusia. Perkembangan sosial menyebabkan perubahan budaya yang cepat dan tidak terduga. Akhirakhir ini serbuan budaya asing serta pengaruhnya sedang menjadi bahan perbincangan global. kebudayaan asing yang masuk kedalam masyarakat sudah sangat susah untuk dikenali karena kebudayaan asing dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat sehingga membuat kebudayaan itu di gunakan dalam kehidupan sehari-hari. salah satunya kebudayaan jepang yang mulai di gemari oleh masyarakat Indonesia dimana kebudayaan ini lebih membuat masyarakat Indonesia tertarik untuk mengikutinya ataupun mempelajarinya baik itu anime, music, manga dan sebagainya, ini menjadi bukti bahwa kebudayaan jepang membuktikan eksistensinya di Indonesia.

#### a. Ciri-ciri kebudayaan

Ada beberapa ciri-ciri kebudayaan yaitu:

- Budaya bukan bawaan, itu dipelajari.

- Budaya diturunkan dari orang ke orang, dari kelompok ke kelompok, dan dari generasi ke generasi. Budaya berbasis simbol.
- Budaya adalah sistem yang dinamis dan berubah waktu. Budaya bersifat selektif dan mewakili sejumlah pola perilaku pengalaman manusia yang terbatas. Berbagai elemen budaya saling terkait.
- Etnosentrisme (mengakui budaya seseorang sebagai yang terbaik atau sebagai kriteria untuk menilai budaya lain).

#### b. Sifat-sifat kebudayaan

Sifat-sifat budaya itu memiliki ciri-ciri yang sama bagi semua kebudayaan manusia , tanpa memandang ras, lingkungan alam atau faktor pendidikan. Artinya, fitur penting yang umumnya diterapkan pada semua budaya dan di mana-mana. Fitur utama adalah sebagai berikut:

- Kebudayaan diwujudkan dan dibawa oleh tindakan manusia.
- Kebudayaan ada sebelum generasi tertentu lahir dan tidak mati setelah generasi itu. Budaya dibutuhkan oleh manusia dan diciptakan dalam tindakan mereka.
- Budaya mencakup aturan dan peraturan yang menentukan kewajiban, perilaku yang diterima dan ditolak.

#### 2.2.3 Kebudayaan jepang

Kebudayaan jepang dikenal sangat unik dan merupakan salah satu tempat wisata utama karena juga unik bagi wisatawan yang tertarik untuk mengunjungi Jepang. Jepang adalah negara

dengan budaya yang unik di dunia, ini dapat dibuktikan dengan kebudayaan Jepang yang memiliki keunikan, dari berbagai segi mulai dari modern sampai tradisional memiliki keunikan tersendiri. Mulai dari masakan, pakaian, entertainment, hingga gaya hidup masyarakatnya memiliki daya Tarik tersendiri.

### 1.Masakan

Masakan Jepang selalu dikenal istimewa dan unik, jadi pastikan untuk mencobanya. Setiap daerah di Jepang memiliki ciri khas tersendiri dalam masakan yang dibuat dengan mencampurkan bahan-bahan pilihan dengan hati-hati untuk mengubah rasanya. Beras telah menjadi makanan penting dan makanan pokok selama ribuan tahun dan telah digunakan dalam bola nasi, sushi, teriyaki, yakitori, okonomiyaki, tempura, teppanyaki, dan mie udon. Selain nasi, ada banyak masakan Jepang yang menggunakan daging dan ikan. Selain itu, masakan Jepang yang terkenal dan populer di Indonesia adalah ramen dan takoyaki. Tentunya ini kita bisa lihat



dengan banyaknya restoran jepang yang ada di indonesia.



Gambar 2. 1 dari instagram @qqalicechong

## 2. Kimono

Kimono adalah jenis pakaian tradisional Jepang yang memiliki jubah yang terbuat dari sutra, brokat sutra, atau kain satin. Cukup mahal untuk harganya, tetapi beberapa orang di Jepang menggunakannya sebagai pakaian sehari-hari. Namun, dalam modernitas saat ini, kimono juga dianggap pakaian formal, tergantung pada fitur yang digunakan. Misalnya, ada kimono khusus untuk wanita lajang, pengantin, dan geisha. Ketika saya sedang berlibur di Jepang



Gambar 2. 2. diambil dari Instagram @narakimonorental

## 3. Kabuki

Kabuki adalah jenis drama tari tradisional yang pernah populer sebagai hiburan yang memadukan tarian dan musik. Jangan lupa untuk memakai riasan cantik dan kostum yang sesuai dengan karakter Anda. Dan yang spesial dari budaya Jepang ini adalah pemainnya adalah seorang pria.

Kabuki dimainkan oleh seorang pria yang memakai Kabuki. Ada dua jenis peran: Aragoto (gaya kasar) dan Wagoto (gaya lembut). Kabuki memiliki musik, kostum, seni pertunjukan, dan alat peraga tersendiri yang selaras dengan gaya tradisional. Jika Anda sangat terkesan dengan budaya Jepang, silakan kunjungi budaya Jepang yang Anda minati nanti. ,



Gambar 2. 3 gambar diambil dari instagram @mi7hfk

#### 4. Hanami

Hanami secara harfiah berarti "hanami" dan merupakan tradisi Jepang mengadakan pesta di bawah bunga sakura yang mekar penuh. Sakura adalah simbol budaya Jepang yang dirayakan dengan berbagai cara seperti seni, musik, sastra, dan film. Letakkan saja tikar di bawah bunga sakura dan nikmati makanan ringan dan minuman yang Anda bawa, dan pesta melihat bunga sakura sangat mudah. Hanami bersama keluarga dan kerabat, live music dan percakapan. Anda tidak hanya dapat menikmati indahnya bunga sakura yang sedang mekar sempurna, tetapi Anda juga dapat menikmati wisata terbaik mengunjungi Jepang pada musim semi.



Gambar 2. 4 diambil dari instagram @lexsrv

Diatas merupakan contoh dari kebudayaan tradisional yang sampai saat ini menjadi daya Tarik untuk masyarakat luas, sementara kebudayaan modern yang saat ini menjadi daya Tarik adalah Anime, yang mulai berkembang pesat pada abad 20an dimana anime banyak diminati dan juga

diikuti oleh semua orang di berbagai dunia. saat ini anime sangat laku keras untuk menjadi hiburan di masa pandemic.

### **2.2.3 Pop Culture**

Pop berasal dari kata populer dalam kamus besar Indonesia, yang berarti "dikenal dan dicintai banyak orang". Contoh sederhana yang populer dalam kehidupan sehari-hari adalah seseorang yang memiliki banyak teman dan dicintai oleh mereka. Grup musik dan penyanyi seperti Coldplay, Justin Bieber, Lya, dan Sheila adalah contoh ikon hiburan populer di dalam dan luar negeri. Dalam kehidupan sehari-hari, mie instan, minuman ringan, dan segala jenis makanan cepat saji adalah bagian dari budaya pop mal. Jangan lupa mal tempat pertukaran budaya pop berlangsung di etalase dan iklan yang ditampilkan di sana. Menjelaskan apa itu budaya pop jauh lebih sulit daripada menjalaninya. Karena budaya pop adalah budaya yang kita jalani setiap hari. Dari musik yang kita dengarkan, acara TV yang kita tonton, makanan dan minuman yang kita konsumsi, pakaian yang kita kenakan, dan cara kita berbicara. Itu semua bagian dari budaya pop.

Secara teori, budaya populer adalah budaya yang dinikmati kebanyakan orang saat ini. Yang disukai dan dipedulikan penonton adalah budaya pop. Budaya populer ini tentu memukau karena konsepnya yang sederhana, menarik dan menyenangkan. Jadikan semua orang bagian darinya. Dan media massa memainkan peran besar dalam budaya populer ini. Melalui mereka, berbagai budaya seperti musik, film, makanan, hobi, dll tiba dan kita semua bisa menikmatinya.

Dalam sejarahnya, budaya populer ini awalnya dikritik puluhan tahun lalu karena cenderung terlalu sederhana, sesaat, murah, dan berkualitas buruk, namun berdampak besar bagi masyarakat. Budaya populer ini juga memiliki kekurangan. Hal-hal budaya pop cenderung berkualitas buruk dan seragam, karena biasanya diproduksi secara massal. Permudah untuk mengganti dengan yang baru yang terus bermunculan. Karena alasan ini, banyak yang memilih untuk tidak mengikuti budaya populer. Menyikapi budaya pop tersebut, muncul budaya tandingan yang kemudian dikenal dengan subkultur. Itulah jawaban untuk budaya umum. Misalnya, di dunia pop, ada berbagai subkultur yang kita kenal. Cosplay (permainan kostum), skateboard, musik indie, dll. Keduanya akan muncul sebagai opsi selain yang sudah ada.

#### **2.2.4 Japan Pop Culture**

Budaya pop Jepang seperti yang kita kenal sekarang berakar pada booming anime tahun 1990-an, ketika berbagai pertunjukan yang sangat padat ditayangkan baik di Jepang maupun internasional. Mengikuti lonjakan popularitas besar-besaran ini, baik sisi teknologi maupun cerita anime membuat lompatan besar ke depan, menciptakan budaya yang hidup dan beragam yang mendefinisikan budaya pop Jepang saat ini.

Istilah anime dan manga tidak lagi dijelaskan dalam tanda kurung di media Barat; mereka telah menjadi hal yang biasa dalam bahasa Inggris seperti kata spageti dan pizza. Judul anime asli sekarang disiarkan di lebih dari 70 negara, terdiri lebih dari 60% program animasi di seluruh dunia. Dan ukuran gabungan dari anime global dan pasar merchandising terkait anime diperkirakan bernilai lebih dari \$30 miliar, dengan pasar AS saja terhitung lebih dari \$6 miliar, angka yang melebihi nilai ekspor baja Jepang ke Amerika Serikat. Pada abad ke-21, industri budaya pop Jepang menghadapi dua tantangan besar: menurunnya basis konsumen dan

produsen di dalam negeri; dan pasar yang membingungkan, sebagian besar didorong oleh teknologi yang disebut "media baru" (Internet, telepon seluler, dan lain-lain), karena produk, ide, dan gambarnya menembus batas internasional dengan kecepatan tinggi. Dengan adanya Internet seperti YouTube, situs berbagi file video yang sekarang sudah biasa seperti TV kabel, jika Anda mengetik di kotak pencariannya huruf "AMV," Anda akan menemukan ribuan yang disebut "Video Musik Anime," yang terdiri dari klip anime favorit penggemar yang diedit ulang dan dijalin bersama, kemudian diatur ke soundtrack yang biasanya merupakan lagu hip hop atau pop favorit hari.

Japan pop culture di Jepang mulai berkembang sehingga menciptakan trend yang banyak disukai oleh orang-orang seperti:

### 1. Jpop Musik

perkembangan musik di Jepang memang sangat besar dan luas tidak kalah dari industry musik Korea. Saking populernya, kita bahkan bisa melihat lomba anisong yakni lomba menyanyi lagu-lagu anime saat event budaya Jepang berlangsung di dalam negeri. Karena hampir sebagian besar penggemar J-pop music mengenal lagu Jepang dari anime atau drama Jepang yang mereka tonton. Band-band Japan banyak digemari oleh masyarakat luar Jepang seperti ONE OK ROCK, L'Arc~en~Ciel, dan juga YOASOBI yang dimana mereka dikenal lewat Anime ataupun media lainnya.

### 2. Video Games

Pernah dengar mengenai Pokemon? Merupakan salah satu games video Nintendo yg sangat terkenal pada Jepang. Games ini diciptakan tahun 1995 kemudian sang Satoshi Tajiri & sebagai games paling terkenal pada global sehabis games Mario.

Pada dasarnya waralaba Pokemon yang hadir dalam skala global terdiri berdasarkan beragam bentuk termasuk video games, buku, anime, mainan, manga & lainnya. Selain mengenal Pokemon, penggemar video games Jepang dalam Indonesia turut mengenal games lainnya. Sebut Corpse Party, Attack on Titans & masih banyak lagi. Selain kelima event budaya di atas, sebenarnya masih ada satu kebudayaan Jepang lainnya yang sangat populer dalam Indonesia yakni masakan. Budaya makan masakan Jepang sudah sangat menjamur dalam Indonesia terbukti berdasarkan semakin banyaknya jumlah restoran atau café khas Jepang. Sushi merupakan keliru satu masakan Jepang yang paling populer dalam tanah air, penggemarnya sangat banyak & beragam berdasarkan poly sekali generasi. Selain sushi, kita juga mengenal memakai baik ramen atau onigiri. Saat bicara tentang Jepang, otomatis otak kita akan menghubungkan memakai Japan Pop Culture. Contoh penerapannya sudah dilangsungkan sejak lama

dalam Indonesia melalui poly sekali event kebudayaan Jepang-Indonesia yang diselenggarakan oleh poly sekali universitas atau duta besar Jepang dalam tanah air.

### **3. Cosplay**

Menemukan riasan yang unik dan orisinal bukanlah hal yang sulit di Jepang karena gaya cosplay dan harajuku kini menjadi bagian dari budaya pop Jepang. Menariknya, budaya ini juga dinikmati oleh para otaku Indonesia, tidak jarang eventevent budaya yang diadakan di tanah air memiliki kompetisi cosplay yang beragam.

Gaya cosplay setiap orang bisa berbeda, tergantung toko favorit yang mereka idolakan. Para cosplayer akan membuat dan memberi saat bercosplay, mereka akan mempersiapkan kostum dan riasan sebaik mungkin agar terlihat sedekat mungkin dengan karakter aslinya.



Selama acara budaya Jepang di negara ini, adalah umum untuk melihat cosplayer memamerkan suasana hati mereka. Ada juga kontes cosplay dengan beberapa hadiah yang cukup keren.

#### *4.Manga(Komik)*

Budaya manga sangat erat kaitannya dengan masyarakat Indonesia. Banyak penggemar manga yg tertarik untuk menciptakan manga sendiri yg serius dalam manga Jepang.

Komik Jepang mempunyai gambar yg sangat unik & tidak sama menggunakan komik Indonesia, komik Barat atau manhwa (komik Korea). Keunikan ini terlihat menurut kepribadian setiap karakter perempuan yg berbentuk imut menggunakan bola mata yg besar. Genre manga beragam, menggunakan konten mulai menurut sejarah sampai fiksi ilmiah futuristik & kisah cinta remaja sampai tema kehidupan yg mendalam. Komik dibagi sebagai empat kategori sinkron menggunakan sasaran audiensnya: anak laki-laki, perempuan, remaja, & dewasa. Mereka bisa ditemukan pada toko kitab & toko serba terdapat pada semua Jepang. Komik manga sanggup sebagai sangat terkenal sebagai akibatnya diubahsuaikan sebagai anime. Anime merupakan karya animasi atau kartun yg diproduksi pada Jepang. Biasanya anime mengadaptasi cerita menurut manga. Contoh anime populer pada global antara lain "Dragonball", "Sailor Moon", "Pokemon", & "One Piece". Tentu saja, naskah aslinya jua sanggup ditulis buat animenya.

#### 2.2.5 Anime

##### **a. Definisi Anime**

Anime adalah animasi khas Jepang, sering ditandai dengan visual yang penuh warna dengan karakter di berbagai lokasi dan cerita yang ditujukan untuk audiens yang berbeda. Anime

dipengaruhi oleh manga khas Jepang dan gaya menggambar manga. Anime adalah bahasa penyerap bahasa Inggris, yaitu "Animation"

Sedangkan animasi adalah kumpulan gambar 2 atau 3 dimensi yang terdiri dari sekumpulan objek/gambar yang disusun dalam suatu naskah untuk membuat gambar bergerak. Awalnya, animasi hanyalah potongan-potongan ilustrasi atau fotografi, kemudian dipindah-pindahkan agar terlihat seperti hidup.,(Prakosa, 2010).

## **b. Genre Anime**

Anime memiliki berbagai macam genre, kalau di sebutkan mungkin lebih dari 10 genre, akan tetapi disini saya akan menjelaskan hanya 8 genre saja yaitu:

### a) Action(aksi)

Genre aksi dicirikan oleh banyak pergerakan karakter. Dan juga dialog yang sering kali singkat, tangisan pertempuran, dan teriakan nama karakter. Genre aksi juga biasanya lebih menonjolkan keahlian bela diri atau disebut juga martial art

Contohnya: Naruto, One piece, Shingeki no kyojin dan Rurouni Kenshin



Gambar 2. 5 Shingeki No kyojin diambil dari jurnalotaku.com

b) Comedy

Genre komedi dicirikan oleh lelucon, seringkali dalam latar yang realistis. Kecepatan bicara relatif cepat, tetapi lebih nyaman daripada tindakan. Lelucon di anime Jepang datang dalam empat cara: lelucon bersih, lelucon kotor (kebanyakan lelucon seks), lelucon parodi, dan komedi romantis (romance/komedi). Tidak hanya lelucon akan tetapi anime komedi juga biasanya bisa dilihat dalam tindakan tokoh yang biasanya melakukan hal yang membuat penonton tertawa geli bahkan sampai terbahak - bahak.

Contohnya: Crayon Sinchan, Gintama, dan One Punch Man



Gambar 2. 6 Crayon Shincan diambil dari myanimelist.net

c) Slice of life

Mengungkapkan kisah dramatis kehidupan sehari-hari yang diperlukan untuk makna hidup itu sendiri. Biasanya, pesan moral atau kata mutiara disisipkan di antara dialog karakter anime atau di akhir cerita..

Contohnya: clannad, Nichijou dan Non Non Biyori



Gambar 2. 7 Non Non Biyori diambil dari myanimelist.net

d) History

Sesuai dengan genrenya yaitu history(sejarah) biasanya anime history bertemakan cerita pada masa lalu biasanya mengambil cerita pada masa kerajaan di jepang atau pun pada masa perang dunia.dan juga memiliki karakteristik yang unik seperti kosa kata, pakaian ataupun latar tempatnya yang bertemakan masa lampau.

Contohnya: Drifters, Sengoku Basara, dan Vindland Saga



Gambar 2. 8 Sengoku Basara Diambil dari myanimelist.net

e) Mecha

Anime mecha adalah anime yang biasanya dalam alur ceritanya terdapat robot-robot yang membantu tokoh untuk mencapai tujuannya

Contohnya: Gundam, Zoids, dan Code Gear



Gambar 2. 9 Gundam Diambil dari myanimelist.net

f) Supernatural

Anime super natural adalah anime yang memiliki fenomena yang tidak dapat dijelaskan secara ilmiah.

Contohnya: Fate Stay Night, Hanako, dan Another



Gambar 2. 10 Another gambar diambil dari myanimelist.net

g) Romance

Animasi romantis selalu berhubungan dengan cinta. Itu datang dalam berbagai bentuk, seperti pasangan yang tidak pernah bersama sampai akhir, cinta segitiga di mana dua orang bersaing untuk orang yang sama, dan kotak cinta, apa pun dari empat orang atau lebih. , di mana setiap orang cukup dapat diubah untuk mengubah yang lain. perasaan . berbeda.

Contohnya: Ao Haru Ride, Nisekoi, dan Kimi no nawa



Gambar 2. 11 Kimi No Nawa Gambar diambil dari myanimelist.net

h) Adventure

Mengangkat cerita tentang petualangan sang tokoh utama biasanya juga ada aksi-aksi menarik mengiringi kisah perjalanan tokoh anime-nya

Contohnya: Inuyasha, One Piece dan hunter x hunter.



Gambar 2. 12 Inuyasha Gambar diambil dari myanimelist.net



### 2.2.6 Gaya Hidup

Gaya hidup dapat didefinisikan sebagai cara hidup berdasarkan bagaimana seseorang menghabiskan waktu mereka, apa yang mereka anggap menarik dan bagaimana mereka memandang kehidupan di sekitar mereka. Sedangkan menurut psikolog Alfred Adler (1929), gaya hidup adalah perilaku yang bermakna bagi individu dan orang lain pada waktu tertentu di suatu tempat, termasuk hubungan sosial, barang konsumsi, hiburan, dan mode. Gaya hidup juga dapat dipahami sebagai cara hidup seseorang dalam menggunakan waktu dan uangnya.

Perubahan gaya hidup dari waktu ke waktu, tahun atau bulan gaya hidup seseorang dapat berubah dengan cepat, hal ini disebabkan kebutuhan, bimbingan dan penguatan. Definisi ini diperkuat oleh aliran behaviorial yang menyatakan bahwa suatu perilaku akan diulangi jika perilaku tersebut memuaskan atau menyenangkan dan tidak ada hukuman yang terkait.

#### a. Faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup

Gaya hidup seseorang dapat dilihat dari perilaku yang dianut individu tersebut. Ada dua faktor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu (dalam) dan faktor yang berasal dari luar (eksternal).

Dalam factor internal meliputi:

#### ➤ Sikap

Sikap berarti keadaan pikiran dan keadaan pikiran yang siap untuk menanggapi objek yang terorganisir secara empiris yang memiliki pengaruh langsung pada perilaku.

#### ➤ Pengalaman

Pengalaman bisa mensugesti pengamatan sosial seorang pada tingkah laku, pengalaman jua bisa diperoleh berdasarkan seluruh tindakan dimasa kemudian & bisa dipelajari, melalui belajar orang akan bisa memperoleh pengalaman sebagai akibatnya output berdasarkan pengalaman sosial akan bisa membangun pandangan terhadap suatu objekilaku.

➤ Kepribadian

Kepribadian adalah konfigurasi karakteristik individu dan cara berperilaku yang menemukan perbedaan perilaku dari setiap individu

➤ Konsep diri

konsep diri disini adalah inti dari pola kepribadian akan menentukan perilaku individu dalam menghadapi permasalahan dalam hidupnya.

➤ Motif

Adalah pendekatan terkenal untuk menggambarkan hubungan antara konsep diri konsumen dan citra merek. Cara individu mempersepsikan dirinya akan mempengaruhi minatnya terhadap suatu objek.

➤ Presepsi

Persepsi, yaitu proses seseorang memilih, mengatur, dan menginterpretasikan informasi untuk membentuk suatu gambar yang berkaitan mengenai dunia.

Factor external meliputi:

➤ Kelompok referensi

Kelompok referensi merupakan kelompok yang memberikan pengaruh secara langsung atau tidak langsung terhadap sikap dan perilaku individu.

➤ Keluarga

Keluarga yang memegang peran terbesar dan terlama dalam pembentukan sikap dan perilaku seseorang. pengaruh terbesar dari keluarga adalah pola asuh yang dipergunakan oleh orang tuanya.

➤ Kelas social

Kelompok yang relatif homogen dan permanen dalam suatu masyarakat, yang diatur dalam hierarki tingkat dan anggotanya pada setiap tingkat berbagi nilai, minat, dan perilaku yang sama.

➤ Kebudayaan

Kebudayaan mencakup pengetahuan tentang kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan yang dimiliki individu dalam suatu masyarakat.

Dan juga menurut teori dari plummer mengatakan bahwa cara hidup individu dapat diteliti dengan cara melihat bagaimana orang tersebut menghabiskan waktunya, apa yang dia anggap menarik dan bagaimana pandangan tentang kehidupan di sekitarnya (Plummer, 2000). Artinya gaya hidup seseorang dapat terlihat dalam Aktivitas kesehariannya yakni dari ketertarikannya terhadap suatu produk, dari apa yang dikerjakan setiap harinya dan juga dapat kita perhatikan dalam opini yang dikeluarkan. Dan juga teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura yang mengemukakan teori Belajar Sosial (Social Learning Theory). Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) adalah Teori pembelajaran seorang melalui pengamatan dalam pola

hidup orang lain. Permulaan proses belajar adalah keluarnya insiden yg bisa diamati secara pribadi atau nir pribadi sang seorang (Bandura, 2001). Menurut Bandura, Kita belajar tidak hanya dari pengalaman langsung, tetapi dari peniruan atau modeling. Teori ini juga berpendapat bahwa manusia mampu mempersepsikan atau berpikir dan dapat mengambil manfaat dari pengamatan dan pengalaman. Dia melanjutkan dengan mengatakan bahwa banyak pembelajaran manusia terjadi dengan melihat orang lain menunjukkan perilaku yang berbeda.

### **2.2.7 Masyarakat Urban**

Kata urban sendiri diambil dari kata urbanisasi yang biasa disebut dengan perpindahan penduduk dari desa ke kota. Artinya penduduk kota adalah orang yang berpindah dari desa ke kota dan bersifat perkotaan. Urbanitas sendiri didefinisikan sebagai orang yang tinggal di kota yang memiliki karakteristik yang mirip dengan penduduk kota yang lama dan memiliki karakteristik atau perilaku kekinian.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata urban memiliki arti dengan kota, bersifat kekotaan, atau orang yang berpindah dari desa ke kota. Artinya Masyarakat Urban adalah masyarakat yang ada di perkotaan besar yang ada di Indonesia dan kehidupannya pun banyak dipengaruhi oleh teknologi modern.

Dalam buku berjudul "*Dinamika Masyarakat Transisi*" karya Munandar Soelaiman dikatakan bahwa Perubahan masyarakat dari tradisional ke modern akibat dari adanya proses modernisasi dengan berbagai nilai dan teknologi yang ditawarkan. Perubahan masyarakat juga terjadi dikarenakan adanya modernisasi yang melibatkan tingkah laku sosial yang dapat diartikan bahwa masyarakat urban atau kum urban merupakan masyarakat yang telah mengalami perubahan dalam segala aspek dari mulai tingkah laku sosial sampai nilai-nilai kebiasaannya.

Masyarakat Urban memiliki ciri ciri tertentu yaitu:

### **1. Tingkat Literasi yang Cukup Tinggi**

pada orang-orang yang tinggal di daerah urban biasanya memiliki tingkat literasi yang lebih tinggi. Mengingat infrastruktur pendidikan yang jauh lebih hebat dan bagus yang tentunya sangat membantu masyarakatnya dalam belajar.

### **2. Terbuka dengan Budaya Lain dan Hal Baru**

Selain tingkat literasi yang cukup tinggi, masyarakat urban juga dikenal lebih terbuka dengan budaya lain dan hal-hal baru. Seperti yang kita ketahui bersama, segala aspek kehidupan terus berkembang. Misalnya internet, masyarakat urban cenderung lebih pandai dalam menggunakan internet dan mencari informasi di internet. Hal ini membuat masyarakat urban jadi lebih banyak mengetahui informasi. Selain itu, biasanya masyarakat urban akan lebih menoleransi perbedaan. Gaya hidup dan pemikiran yang semakin berkembang biasanya membuat masyarakat urban lebih mengedepankan perdamaian dan menerima perbedaan.

### **3. Individualis**

Ciri lain yang sering dilekatkan pada masyarakat urban adalah individualis. Ya, ciri yang satu ini biasanya disebabkan oleh persaingan berbagai aspek kehidupan yang semakin ketat di perkotaan, mengingat tingginya urbanisasi.

### **4. Mobilitas Tinggi**

Ciri terakhir pada masyarakat urban adalah mobilitas yang tinggi. Tingkat mobilitas ini disebabkan dinamisnya pekerjaan yang dimiliki oleh masyarakat urban. Waktu dan peluang yang ada menjadi prioritas yang diutamakan masyarakat urban sehingga mobilitas dalam perkotaan pun cukup tinggi.

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka penulis mencoba membuat dan merumuskan hipotesis. Hipotesis atau disebut juga dugaan anggapan dasar merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut : “Minat dan Apresiasi yang tinggi terhadap *anime* dapat mempengaruhi gaya hidup kaum urban indonesia, ini ditandai dengan banyaknya kaum urban yang mengikuti gaya hidup jepang”

### 2.4 Verifikasi Variabel dan Indikator

Dalam hal Verifikasi untuk membantu dalam penganalisa penelitian lebih lanjut, maka penulis membuat verifikasi varibel dan indikator agar dapat melakukan verifikasi atau pembuktian terhadap hipotesis dengan menggunakan tolak ukur berdasarkan konsep teoritik.

Verivikasi variabel dan indikator pembentukan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

**Tabel 1. 1 Verifikasi Variabel dan Indikator**

Variabel dalam Hipotesis (Teoritik)	Indikator (Empirik)	Verivikasi (Analisis)
Tingginya konsumsi terhadap Anime	Semakin meningkatnya kepopuleran Anime di Indonesia.	Biasanya masyarakat Indonesia menonton anime sebagai media, sarana yang digunakan masyarakat Indonesia dalam menikmati anime adalah film (64,8%), YouTube (48,8%), Internet (24,4%). Jika formulir YouTube juga disertakan sebagai formulir Internet, persentase totalnya

		<p>adalah 73,2%. Jika iya, bentuk komunikasi layanan internet yang paling banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia untuk menikmati anime.</p> <p>Sumber :  (<a href="https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/ayumi/article/view/2808/1191">https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/ayumi/article/view/2808/1191</a>)</p>
<p>Terjadinya perubahan dalam gaya hidup kaum urban di indonesia</p>	<p>Pergeseran kebiasaan atau pun pola pikir pada kehidupan sehari-hari</p>	<p>Di Indonesia, dampak positif yang bisa kita dapatkan dari anime adalah anime dapat meningkatkan semangat dalam menjalani aktivitas sehari-hari setelah menonton. Di Indonesia juga banyak kartunis muda Indonesia yang mulai bersaing di pasar komik Indonesia dan internasional. Mereka terinspirasi oleh gaya seni anime, kemudian ditransformasikan ke dalam imajinasi dalam bentuk yang berbeda. Mengubah perilaku dan pemikiran agar terlihat seperti karakter anime yang baik akan mempengaruhi perilaku baik si peniru.</p> <p>Sumber:  <a href="https://goikuzo.com/pengaruh-anime-terhadap-dunia/">https://goikuzo.com/pengaruh-anime-terhadap-dunia/</a></p>

## 2.5 Skema dan Alur Penelitian

