

BAB III

PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANIME DI JEPANG

Anime adalah sinema animasi khas Jepang yang biasanya memiliki ciri-ciri gambar berwarna-warni, menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, dan ditunjukkan ke penonton dalam beragam jenis usia. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, buku komik khas Jepang. Kata anime berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang dibaca menjadi anime-shon.¹ Kata tersebut kemudian disingkat menjadi anime. Meskipun pada dasarnya anime tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi produksi Jepang dan non-Jepang.

Pada bab ini, penulis akan mencoba untuk menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan anime seperti sejarah, jenis, hingga genre-genre populer yang sering digunakan oleh anime.

A. Sejarah Anime

Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya eksperimen pertama dalam animasi oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek yang berdurasi hanya sekitar 5 menit karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Makipada tahun 1917. Pada saat itu Shimokawa membutuhkan waktu 6 bulan

¹ Wikipedia, Anime, <http://id.wikipedia.org/wiki/Anime>. Diakses 16 Agustus 2016

hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit dan tanpa suara tersebut. Karya Shimokawa kemudian disusul dengan anime berjudul *Saru Kani Kassen* dan *Momotaro* hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918 yang dibuat untuk perusahaan film Nihon Katsudo Shashin (Nikatsu).²

Selain Shimokawa dan Kitayama, ada juga beberapa animator lain seperti, Junichi Kouichi (*Hanahekonai Meitou no Maki*, 1917), Sanae Yamamoto (*Obasuteyama*, 1924), Noburo Ofuji (*Saiyuki*, 1926 dan *Urashima Taro*, 1928), dan Yasushi Murata (*Dobutsu Olympic Taikai*, 1928). Pada saat itu muncul juga anime pertama yang mempunyai sekuel, yaitu *Sarugashima* (1930) dan kelanjutannya yaitu *Kaizoku-bune* (1931). Pada tahun 1927, Amerika Serikat telah berhasil menciptakan film animasi dengan suara, meski hanya menggunakan iringan dari musik latar belakang. Jepang kemudian mengikuti langkah yang dilakukan Amerika Serikat dan anime pertama bersuara yang diiringi musik adalah *Kujira* (1927) karya Noburo Ofuji. Sedangkan anime pertama yang “berbicara” adalah karya Ofuji lainnya yang berjudul *Kuro Nyago* (1930) dan berdurasi 90 detik.³

Salah satu anime yang tercatat sebelum meletus Perang Dunia II dan merupakan anime pertama dengan menggunakan *optic track* (seperti yang digunakan pada masa sekarang) adalah *Chikara to Onna no Yononaka* (1932) karya Kenzo Masaoka. Pada tahun 1943 Masaoka bersama dengan seorang muridnya, Senoo Kosei, membuat kurang lebih lima episode anime berjudul *Momotaro no Umiwashi*. Anime yang ditayangkan tersebut merupakan anime Jepang pertama dengan durasi lebih dari 30 menit. Mendekati akhir dari Perang Pasifik, yaitu pada bulan April 1945, Kosei telah

² Kristoforus Gunawan, Animasi Jepang, <https://klubkajianfilmikj.wordpress.com/2009/04/30/animasi-jepang>. Diakses 16 Agustus 2016

³ Sejarah Anime, <https://mugiwara79.blogspot.com/2014/10/sejarah-anime.html>.

Diakses 16 Agustus 2016

membuat dan menampilkan kurang lebih sembilan episode anime yang merupakan karya besarnya, Momotaro: Umi no Shinpei. Anime ini merupakan anime Jepang pertama yang berdurasi panjang, yaitu sekitar 72 menit. Keduanya adalah anime yang mengadaptasi dari cerita legenda terkenal Jepang, Momotaro, dan merupakan salah satu dari anime terpopuler pada masa tersebut.

Noburo Ofuji juga pernah mencoba membuat anime yang berwarna. Pada saat itu ia membuat anime Ogon no Hana (1930) dengan hanya 2 warna, tetapi tidak pernah dirilis. Anime pertama yang dirilis dengan warna baru muncul lama setelah itu, yaitu Boku no Yakyu (1948) karya Megumi Asano. Setelah Perang Dunia II, industri anime dan manga bangkit kembali berkat Osamu Tezuka. Orang yang dijuluki “Dewa Manga” ini pada saat itu baru berusia sekitar 20 tahun dan karyanya adalah Shintakarajima yang muncul pada tahun 1947. Hanya dalam beberapa tahun saja, Tezuka kemudian menjadi sangat terkenal.⁴

Tahun 1960 adalah pertama kalinya anime ditayangkan di saluran televisi Jepang, yaitu Mitsuo no Hanashi (Tree Tales) - The Third Blood yang merupakan anime TV Special. Dilanjutkan dengan penayangan serial anime TV produksi Otogi-Pro berjudul Instant Story pada tanggal 1 Mei 1961 di stasiun televisi Fuji (Fuji Terebi). Walaupun hanya berdurasi 3 menit serial ini cukup mendapat popularitas serta bertahan hingga tahun 1962. Penayangan anime tersebut merupakan tanda bagi kelahiran serial TV anime produksi Jepang yang pertama. Meski demikian, Tetsuwan Atom adalah anime pertama yang ditayangkan secara reguler. Acara ini sangat

⁴ sekinimation, Sejarah Anime (*Animasi Jepang*) アニメ, <https://sekinimation.wordpress.com/2016/04/20/sejarah-anime>. Diakses 16Agustus 2016

terkenal bahkan sampai ke beberapa negara di luar Jepang (di Amerika Serikat Tetsuwan Atom dikenal sebagai Astro Boy).⁵

Pada tahun pertamanya, Tetsuwan Atom dikerjakan dengan anggaran dana yang sedikit dari Fuji TV ditambah uang dari sponsor. Namun pada tahun selanjutnya, NBC Amerika yang juga menyiarkan adaptasi seri Tetsuwan Atom dengan judul Astro Boy dan mendapat rating bagus di sana bersedia memberikan dana. NBC kemudian meminta episode baru pada Tezuka, khususnya yang berwarna, untuk mendorong minat calon penonton Amerika Serikat dan mereka juga bersedia membiayai Mushi Pro, studio animasi milik Tezuka, untuk proses produksi seri anime berwarna.⁶

Pada tahun 1966, stasiun TV TOEI menyiarkan anime dengan genre *shoujo* (sasaran penonton anak perempuan usia 7-16 tahun) pertama bertemakan *magical girl* berjudul Mahotsukai Sally (Sally the Witch). Episode pertama serial tersebut masih animasi hitam putih, tetapi mulai episode 18, seluruh episode dibuat berwarna dan kemudian mendulang sukses di berbagai negara.

Anime terus berkembang di sepanjang tahun 1970-an, khususnya pada genre fiksi ilmiah. Pada tahun 1974, Uchu Senkan Yamato (Space Battleship Yamato) dirilis oleh Group TAC, studio yang didirikan oleh salah satu mantan staf dari Mushi Pro. Tahun 1979, Space Battleship Yamato dirilis di Amerika dengan judul Star Blazers. Di akhir tahun 1970-an, anime telah menjadi budaya populer Jepang. Majalah khusus anime dan manga, *Animage*, diterbitkan pertama kali pada bulan Juli 1978. Segera setelahnya, istilah “otaku” pun muncul.

⁵ Amin Abdul Rahman, Sejarah Perkembangan Anime di Jepang, <http://the-dailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang>. Diakses 16 Agustus 2016

⁶ Sejarah Anime Part II. <https://id.manabillage.com/posts/689>. Diakses 19 April 2017

Pada tahun 1979, *Mobile Suit Gundam* dirilis oleh Sunrise, studio yang didirikan oleh salah satu mantan staf Mushi Pro. Anime tersebut awalnya tidak begitu populer, sampai Bandai membeli hak *merchandise* dan mulai merilis *action figure* Gundam. Semenjak saat itu, lebih dari 70 serial Gundam, edisi spesial, dan film anime dibuat dan ratusan ribu *action figure* Gundam terjual. Sementara itu, Nippon TV memutuskan untuk merilis *Doraemon* pada tahun 1973. Serial versi tersebut awalnya berakhir dengan jumlah episode yang sedikit, namun ternyata ditayangkan kembali pada tahun 1979 oleh Shin Ei Animation yang berhenti di episode 1.787 pada bulan Maret tahun 2005, dan mengudara kembali sebulan kemudian dengan desain dan aktor pengisi suara baru, masih diproduksi oleh Shin-Ei sampai sekarang.⁷

Memasuki era 80-an, anime semakin digemari dan semakin banyak produser film yang berusaha memenuhi keinginan masyarakat. Pertumbuhan ini semakin ditunjang dengan munculnya kaset video sebagai media. Dengan adanya teknologi VCR, masyarakat bisa memperoleh anime kesayangan mereka dalam bentuk video. Hal inilah yang kemudian mendorong munculnya versi video sebuah anime yang langsung dijual kepada masyarakat tanpa harus ditayangkan di televisi terlebih dahulu. Versi video seperti ini dikenal dengan istilah OVA (Original Video Animation) atau OAV (Original Animated Video). Pada era tersebutlah anime-anime dewasa mulai bermunculan.

Salah satu karya yang *booming* pada masa itu adalah Akira yang merupakan karya Katsuhiro Otomo pada tahun 1988. Walaupun dalam lingkup domestik Akira tidak menjadi sebuah film yang layak untuk disebut *box office*, namun di luar Jepang Akira membawa kepopuleran anime dan menjadi terobosan baru baik dari segi teknik animasi maupun konten ceritanya.

⁷ Ibid

Anime lain yang sukses besar di tahun 1980-an adalah *Kaze no Tani no Nausicaa* pada tahun 1984, karya Hayao Miyazaki. Anime ini mengangkat tema lingkungan dalam balutan setting yang fantastikal, dan didukung oleh *World Wide Fun for Nature*. Karya Miyazaki yang lain, *Kiki's Delivery Service* pada tahun 1989, tidak hanya meraih keuntungan komersial yang besar, tapi juga menandai awal kerja sama Studio Ghibli dengan Walt Disney, yang sejak itu mendistribusikan animasi-animasi produksi Ghibli dibawah naungan Buena Vista entertainment.⁸

Tema historis juga diangkat oleh para animator Jepang. Keiji Nakazawa mengangkat tema korban Hiroshima dengan anime berjudul *Hadashi no Gen* yang ditayangkan pada tahun 1983 dengan sutradara Masaki Mori. Salah satu anime terkenal lain yang mengangkat tema serupa adalah *Hotaru no Haka* (*Grave of the Fireflies*). Dengan bermunculannya anime-anime dengan tema yang kompleks dan mendalam, maka anime tidak lagi dianggap sebagai sinema animasi yang dikhususkan untuk anak-anak saja dan telah menjadi tontonan bagi berbagai macam tingkat usia pemirsa.

Memasuki tahun 1990-an, banyak bermunculan anime-anime yang menarik secara intelektual, seperti melalui serial TV yang dianggap provokatif, yaitu *Neon Genesis Evangelion* karya Hideki Anno karena menampilkan unsur dan simbol-simbol keagamaan. Pada tahun 1995, *Ghost in the Shell* dirilis dan disorot banyak kritik atas pendalaman filosofisnya yang berat dan visualnya yang merupakan perpaduan teknik animasi cel dengan komputer.

Sejak era 90-an tersebut anime telah menyebar secara luas di luar Jepang. Dan memasuki abad 21, anime semakin membuktikan kualitasnya dengan diraihnya berbagai penghargaan internasional. Studio Ghibli dengan Hayao

⁸ Alan M.S. Sejarah Perkembangan Anime di Jepang. <http://the-dailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang>. Diakses 19 April 2017

Miyazaki mulai mendominasi. *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*Spirited Away*) berhasil meraih Academy Award pada tahun 2001 untuk kategori Best Animated Feature. Disusul film Miyazaki berikutnya, *Howl's Moving Castle* pada tahun 2004 yang dinominasikan untuk kategori yang sama pada Academy Award ke-78.

B. Jenis-Jenis Anime

Secara garis besar, berdasarkan jenis produksi dan format media yang digunakan, anime dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu Movie (anime versi layar lebar), OVA (anime versi video kaset), dan TV Series (anime serial televisi).⁹ Dan seiring dengan perkembangan zaman, jenis anime bertambah dengan ONA (anime yang didistribusikan khusus lewat internet).

1. Movie

Movie adalah jenis yang umum hanya dijumpai di bioskop dan cenderung mewakili anime dengan biaya produksi paling tinggi. Dan dikarenakan biaya produksinya yang tinggi, movie merupakan jenis anime dengan kualitas grafis yang lebih baik dibandingkan anime jenis TV series dan OVA. Cerita yang diangkat menjadi movie kebanyakan adalah cerita sampingan atau lanjutan dari anime berjenis TV Series yang sudah terkenal atau populer terlebih dahulu. Contoh anime populer dengan movie adalah *Dragon Ball*, *One Piece*, dan *Naruto* yang masing-masing telah menghasilkan lebih dari 10 judul anime movie.

⁹ Jenis, Kategori, dan Genre Anime, <http://sahabatbaca.blogspot.co.id/2012/03/jenis-kategori-dan-genre-anime.html>, Diakses 16 Agustus 2016

2. OVA

OVA merupakan singkatan dari *Original Video Animation*. Format OVA diproduksi sebagai *home video* atau koleksi pribadi, dengan kata lain tidak ditayangkan di televisi maupun di bioskop. OVA biasanya memiliki kualitas grafis di atas anime TV Series, namun setingkat di bawah anime Movie. Cerita yang disajikan OVA dapat berupa prolog, cerita sampingan, atau bahkan alur alternatif dari anime yang sudah diproduksi dengan jenis TV Series sebelumnya. Serial OVA paling populer adalah *Legend of the Galactic Heroes* yang berjumlah 110 episode, diproduksi dari Januari 1988 hingga Maret 1997.

3. TV Series

Jenis anime TV Series atau Serial TV ini ditayangkan di televisi secara terjadwal. Umumnya kualitas anime TV Series lebih rendah dibanding OVA dan Movie. Hal ini dikarenakan dana produksi dibagi rata sesuai jumlah episode, tidak difokuskan dalam satu film atau serial pendek. Namun seiring berkembangnya zaman grafis dari anime TV Series juga mengalami peningkatan dikarenakan penggunaan CG atau *Computer Graphic* pada anime-anime baru. Anime TV Series memiliki jangkauan target penonton yang lebih luas, dan biasanya merupakan adaptasi dari serial manga ataupun novel yang sudah populer sebelumnya. Ukuran standar untuk anime TV Series umumnya adalah berjumlah 12 hingga 25 episode per judulnya dalam rentang waktu tiga hingga enam bulan.

4. ONA

ONA adalah singkatan dari *Original Net Animation*. Dengan kata lain anime yang hanya didistribusikan melalui media internet dan diproduksi dalam format digital atau data. Kualitas grafis dari ONA biasanya cenderung setara dengan OVA, karena tidak seperti anime serial yang muncul secara rutin di televisi di mana terdapat tenggat waktu untuk setiap episodenya.

C. Genre-Genre Populer yang Sering Digunakan Anime

Seperti sinema-sinema lainnya, genre pada anime memiliki jumlah yang tak sedikit. Namun hanya beberapa yang sering digunakan dan dianggap populer karena besarnya minat penonton. Genre-genre tersebut yakni aksi, psikologis, olahraga, mecha, harem, hingga musik.

1. Aksi

Anime dengan genre aksi mengutamakan fokus pada pertarungan, perang, maupun persaingan fisik. Genre ini juga dikuatkan oleh seni/teknik-teknik bela diri, senjata, maupun berbagai macam aksi dari yang realistik hingga mustahil. Pengarang yang biasanya membuat cerita dengan genre ini adalah Akira Toriyama dengan karya populernya Dragon Ball. Dragon Ball sedikit mengadaptasi cerita legendaris, Kera Sakti atau *Journey to the West*. Dragon Ball bercerita tentang petualangan seorang anak bernama Son Goku dalam mengumpulkan 7 bola naga, yang apabila terkumpul dapat mengabulkan sebuah permintaan. Pengarang lainnya adalah Eiichiro Oda dengan karyanya One Piece, yang bercerita tentang petualangan seorang remaja untuk menjadi raja bajak laut. Terbukti genre ini begitu populer dengan seri anime dari kedua judul tersebut masih mengudara sejak tahun 1990-an hingga saat ini. Bahkan buku komik dari seri One Piece menjadi buku komik Jepang terlaris sepanjang masa dengan penjualan mencapai 380 juta kopi.¹⁰

2. Psikologis

Anime bergenre psikologis menampilkan cerita yang lebih rumit dan kelam bahkan penggambaran yang lebih nyata. Jalan cerita dari anime dengan genre ini pun terkesan begitu berat,

¹⁰ Nat Berman. The 10 Best Selling Manga of All Time. <http://moneyinc.com/10-best-selling-manga-time>. Diakses 16 April 2017

jadi tak heran bila genre psikologis hanya ditujukan kepada penonton dewasa. Pengarang yang banyak berkecimpung di genre ini adalah Urasawa Naoki dengan karya berjudul *Monster*, bercerita tentang seorang dokter jenius yang menyelamatkan nyawa seorang anak kecil yang nantinya tumbuh sebagai seorang pembunuh berdarah dingin. Hal tersebut membuat sang dokter berhenti dari pekerjaannya dan mendedikasikan sisa hidupnya untuk menghentikan mantan pasiennya. Seri *Monster* begitu populer dengan 75 episode pada seri animenya, hingga berhembus kabar akan diadaptasi sebagai sebuah serial *live action* oleh seorang sutradara ternama, Guillermo del Toro. Pengarang lain yang populer dengan genre *Seinen* adalah duo Takeshi Obata dan Tsugumi Ohba dengan karyanya *Death Note*. *Death Note* bercerita tentang seorang siswa kelas 3 SMA bernama Light Yagami yang menemukan sebuah buku yang mampu membunuh siapapun yang namanya ditulis di dalam buku tersebut. Seorang detektif dengan kode nama L bekerja sama dengan kepolisian Jepang berusaha menghentikan Light. Anime *Death Note* sempat ditayangkan di Indonesia, namun dihentikan karena dianggap terlalu banyak menampilkan adegan kekerasan dan pembunuhan yang tidak boleh disaksikan oleh anak-anak.

3. Mecha

Mecha, kependekan dari kata *Mechanic*, adalah sebuah genre anime yang ceritanya berpusat kepada mesin seperti robot hingga pesawat tempur. Genre mecha umumnya dipadukan dengan genre umum seperti fiksi ilmiah dan aksi. Osamu Tezuka adalah orang pertama yang memopulerkan genre Mecha dengan karyanya *Astro Boy*. *Astro Boy* bercerita tentang Profesor Tenma yang kehilangan anaknya bernama Tobio yang tewas pada kecelakaan mobil, yang kemudian membuat sang Profesor menciptakan sebuah robot bernama Atom. Melalui karyanya *Astro Boy*-lah Osamu Tezuka disebut-sebut sebagai orang paling berpengaruh dalam dunia manga dan anime. Yoshiyuki Tomino menjadi nama

selanjutnya yang berada di puncak anime bergenre Mecha dengan seri Gundam yang bercerita tentang perang ruang angkasa yang tidak sedikit memasukkan unsur politik ke dalamnya. Gundam pun juga mendapat kesuksesan besar yang membuatnya bertahan sejak tahun 1979 hingga kini dengan berbagai macam judul seri.

4. Olahraga

Anime dengan genre olahraga umumnya hanya menyuguhkan jalan cerita yang sederhana, namun begitu diminati dan sangat populer karena selalu menampilkan semangat pantang menyerah para karakternya. Sebagian besar judul-judul anime dengan genre olahraga biasanya bercerita tentang tim olahraga sekolah, SMP dan SMA, yang berjuang agar bisa menjuarai kejuaraan nasional. Olahraga yang paling banyak diangkat sebagai cerita adalah Sepakbola dan Bisbol. Namun Takehiko Inoue adalah seorang mangaka yang berhasil memopulerkan olahraga basket di Jepang dengan menggunakan karyanya, Slam Dunk. Slam Dunk yang awalnya dirilis sebagai sebuah buku komik pada tahun 1990 bercerita tentang seorang berandalan bernama Hanamichi Sakuragi. Hanamichi yang merupakan siswa kelas 1 SMA berusaha untuk mempelajari permainan bola basket agar bisa mencuri perhatian gadis pujaannya.

5. Harem

Adalah genre anime yang bercerita tentang seorang tokoh utama yang disukai oleh 2 bahkan lebih karakter lawan jenis. Genre yang biasanya dipadukan dengan anime bergenre harem adalah komedi romantic hingga fantasi. Pengarang yang cukup sukses dengan genre ini adalah Tamaki Wakaki dengan karyanya The World God Only Knows yang bercerita tentang seorang siswa SMA bernama Keima Katsuragi yang hobi bermain game, bahkan saat kegiatan belajar di kelas tengah berlangsung. Suatu hari Keima dipaksa untuk menjadi pemburu roh kabur dari neraka yang bersembunyi di dalam

hati para gadis. Untuk menangkap roh kabur, Keima harus membuat sang gadis yang menjadi sarang dari roh tersebut menjadi jatuh cinta padanya. *The World God Only Knows* menjadi salah satu anime bergenre harem yang menuai kesuksesan dengan seri animenya yang mencapai 3 musim masa tayang.

6. Sejarah

Jepang adalah salah satu negara yang sukses memopulerkan sejarahnya dengan mengadaptasinya menjadi sebuah animasi. Biasanya cerita sejarah yang dihadirkan ke dalam anime berisi sedikit bumbu fiksi namun dengan menggunakan karakter yang benar-benar ada. Tetapi tidak sedikit juga anime sejarah yang keseluruhan cerita bahkan tokohnya adalah fiksi. Berkat genre ini, sejarah Jepang dapat dipelajari dengan menyenangkan melalui anime. Dan tokoh-tokoh sejarah seperti Nobunaga Oda, Ieyasu Tokugawa, hingga Yukimura Sanada menjadi tidak asing di telinga para penikmat seri animasi Jepang. Pengarang yang populer dengan genre ini adalah Nobuhiro Watsuki dengan karyanya *Rurouni Kenshin*, atau di Indonesia lebih dikenal sebagai *Samurai X*. *Rurouni Kenshin* adalah anime yang bercerita mengenai seorang samurai bernama Kenshin Himura yang berkelana untuk membantu orang-orang guna menebus dosa yang pernah ia lakukan dulu saat dirinya bekerja sebagai samurai pembantai peliharaan pemerintah. *Rurouni Kenshin* merupakan anime dengan genre Historical terpopuler sepanjang masa, dengan 94 episode ditambah dengan episode-episode spesial yang jumlahnya tak kurang dari 14. Bahkan versi *live action* dari *Rurouni Kenshin* yang diproduksi pada tahun 2012 disebut-sebut sebagai *live action* adaptasi anime terbaik sepanjang masa.

7. Musik

Genre musik tidaklah sepopuler genre-genre anime yang sebelumnya disebutkan, namun bila dibandingkan dengan

genre anime lainnya, anime dengan genre musik mempunyai penggemar yang begitu fanatik. Salah satu contohnya adalah anime K-On! karangan Kakifly yang bahkan dapat meningkatkan penjualan sebuah produk, yaitu Headphone. Hal itu dikarenakan pada salah satu episodenya, Mio, salah satu karakter utama dari K-On! terlihat menggunakan Headphone buatan Austria tersebut.¹¹ Contoh lain adalah anime yang bercerita mengenai *idol group*, seperti anime The iDOLM@STER dan Love Live! Idol School Project. Terinspirasi dari *idol group* dunia nyata seperti AKB48, kedua anime tersebut juga bahkan telah menggelar konser beberapa kali dan menuai kesuksesan dari setiap konser yang mereka adakan.

Selain dengan berbagai genre yang telah disebutkan di atas, anime juga dapat dikategorikan menurut target penontonnya, antara lain:

- Shoujo: Anime shoujo diperuntukkan kepada penonton perempuan yang masih berusia remaja. Contoh dari anime shoujo adalah Sailor Moon.
- Shounen: Anime shounen diperuntukkan kepada penonton laki-laki yang masih berusia remaja. Contoh dari anime Shounen adalah Dragon Ball, One Piece, dan Captain Tsubasa.
- Josei: Anime josei diperuntukkan kepada penonton perempuan yang telah menginjak usia dewasa. Contoh dari anime josei adalah Nodame Cantabile dan Usagi Drop.
- Seinen: Anime seinen diperuntukkan kepada penonton laki-laki yang telah menginjak usia dewasa. Contoh dari anime seinen adalah Monster, Death Note, dan Ghost in the Shell.

¹¹ Marcelino Andrian. ~ K-ON!! Akiyama Mio ~.
<http://asukanochikara.blogspot.co.id/2015/05/k-on-akiyama-mio.html>.
Diakses 17 April 2017

- **Kodomo:** Sesuai namanya, yang berarti anak-anak dalam Bahasa Indonesia, anime kodomo adalah anime yang diperuntukkan khusus kepada penonton yang masih berusia anak-anak. Contoh dari anime kodomo adalah Pokemon, Digimon, dan Doraemon.

D. Penerimaan Masyarakat Global Terhadap Anime

Sebenarnya ketika mendengar kata anime orang-orang sudah merasa tidak asing lagi, bahkan banyak juga yang tertarik dengan budaya pop Jepang tersebut. Hal ini dikarenakan anime menjadi hiburan bagi anak-anak Jepang sejak tahun 1960-an dan telah diekspor ke seluruh dunia. Banyak judul anime populer yang tidak hanya dicintai anak-anak, tetapi juga begitu disukai oleh orang-orang dewasa seperti Doraemon, One Piece, Dragon Ball, Naruto, Sailor Moon, hingga Detektif Conan.

Seri anime Pokemon adalah kesuksesan besar bagi animasi Jepang di luar negeri. Dirilis di 45 negara dan area di seluruh dunia, juga telah diterjemahkan ke dalam 30 bahasa, produksi ketiga dari serial ini membukukan pemasukan box office sekitar 38 miliar Yen, atau dua kali lipat daripada pendapatannya di Jepang sendiri. Pendapatan kotor globalnya sendiri, termasuk produk-produk turunannya, diestimasikan mencapai 3 triliun Yen.¹² Bahkan Hollywood telah mengerjakan proyek live action dari anime Ghost in the Shell yang disutradarai oleh Mamoru Oshii dan sudah tayang pada bulan Maret lalu.

Seri anime One Piece yang ditayangkan sejak tahun 1999 telah mencapai sekitar 750 episode. Sedangkan seri manganya yang merupakan seri manga tersukses di seluruh dunia, diterbitkan sejak tahun 1997 lalu, telah mencapai 835 bab dan

¹² Tren Industri Animasi di Jepang: Laporan JETRO, http://japanimation-indo.blogspot.co.id/2014/12/topic-tren-industri-animasi-di-jepang_10.html. Diakses 17 Agustus 2016

menurut kabar masih akan terus terbit hingga tamat dalam waktu 10 tahun ke depan. Ada juga beberapa seri anime selain One Piece yang berjalan panjang dan menjadi favorit terutama remaja laki-laki, seperti Naruto yang telah berjalan hampir 700 episode dan Dragon Ball yang seri animenya masih berjalan meski manganya telah tamat lebih dari 20 tahun yang lalu. Seri anime Sailor Moon yang diperuntukkan untuk remaja perempuan juga menuai kesuksesan, ditayangkan di lebih dari 20 negara, dan seri animenya mulai diterbitkan lagi baru-baru ini. Hal tersebut menjadi bukti kesuksesan anime dan juga bukti bahwa anime diterima di banyak negara.

Sementara itu, film anime karya sutradara Hayao Miyazaki, *Spirited Away*, di tahun 2002 berhasil menyabet piala Oscar sebagai film animasi terbaik, dan menjadi anime pertama yang meraih penghargaan dalam kategori tersebut. Selain Oscar, di tahun yang sama pula *Spirited Away* juga memperoleh penghargaan *Goldener Bär* di Festival Film Internasional Berlin. Di tahun 2003, *Spirited Away* memperoleh penghargaan *Best Animated Feature Film* di Academy Awards, yang berhasil mengubah sejarah karena untuk pertama kalinya penghargaan ini jatuh pada film animasi Jepang.¹³ Penerimaan dan sikap antusias masyarakat global membuktikan bahwa anime telah memiliki banyak penggemar yang tidak hanya berasal dari Jepang saja.

Anime telah memuncaki dunia animasi kurang lebih selama tiga dekade terakhir. Lebih dari 60% kartun yang disiarkan di seluruh dunia adalah produksi Jepang. Hal tersebut tak lepas dari kualitas yang ditawarkan oleh anime itu sendiri. Tak hanya fokus pada cerita, sasaran, dan karakteristik anime yang akan ditampilkan, tetapi juga diperhatikan sarana penyeberannya agar anime dapat mendunia dan dapat menjangkau penggemar lebih banyak yang berasal dari luar

¹³ International Design School, *Spirited Away*, Film Animasi Sepanjang Masa Dengan Rating Tertinggi, <http://www.idseducation.com/articles/spirited-away-film-animasi-dengan-rating-tertinggi-sepanjang-masa>. Diakses 22 Agustus 2016

Jepang. Karena logikanya semenarik apapun sebanyak apapun jenis anime yang mengudara, tidak akan dapat menjangkau banyak penggemar dari luar negeri apabila ruang lingkup penyebarannya tidak begitu luas atau dengan kata lain sulit untuk dikonsumsi. Bahkan untuk hal tersebut, pemerintah Jepang dan produser dari anime yang sedang disebarluaskan tersebut tidak begitu ketat dan tidak terlalu mempermasalahkan soal penyebaran anime secara gratis melalui fansub atau situs-situs penerjemah anime di internet, terlepas hal tersebut ilegal atau tidak, karena hal ini adalah publikasi internasional secara gratis, apalagi sudah ditambah dengan teks terjemahan.¹⁴

Anime dapat diakses dengan mudah oleh para penggemarnya termasuk juga dengan cara mengunduh dari situs-situs fansub atau penerjemah terlepas anime tersebut bajakan atau tidak. Beragam anime tersebut kemudian didistribusikan oleh perusahaan anime atau studio anime kepada masyarakat baik yang berada di Jepang maupun di negara-negara lainnya dengan memanfaatkan sarana komunikasi yang canggih pada masa sekarang.¹⁵ Biasanya anime dapat dikonsumsi melalui bioskop, DVD, VHS, saluran televisi, dan internet, bahkan juga dikreasikan menjadi barang dagangan seperti action figure yang skalanya bisa mencapai seukuran aslinya atau orang dewasa, pakaian yang digunakan oleh para costume player, hingga sarung bantal sekalipun.

Anime yang telah masuk ke negara selain Jepang dapat dimodifikasi oleh distributor di negara yang bersangkutan terkait bahasa hingga sensor dalam anime tersebut. Tidak jarang anime juga mengalami proses editing di negara yang menayangkannya dikarenakan perbedaan nilai-nilai dan budaya dari negara tersebut dengan apa yang dianut di Jepang.

¹⁴ Andika Triwidada, Teknik Pemasaran(?) Jepang, <http://andika-lives-here.blogspot.co.id/2004/04/teknik-pemasaran-jepang.html>. Diakses 23 Agustus 2016

¹⁵ Ian Condry, Soul of Anime, <https://mitgsl.mit.edu/sites/default/files/soul-of-anime.pdf>. Diakses 23 Agustus 2016

Media cetak pun tidak kalah usahanya untuk menyebarkan anime ke masyarakat global. Di Jepang sendiri banyak majalah manga yang akan mengumumkan segala sesuatu tentang judul komik mereka yang akan diadaptasi menjadi anime. Meski tidak terkait secara resmi dengan judul anime yang menjadi pembahasan, di Indonesia bahkan majalah yang membahas anime diterbitkan setiap bulannya dengan nama Animonster. Selain Animonster majalah lain yang serupa pun ada banyak sekali, entah membahas tentang anime secara keseluruhan, karakter, cerita, event-event yang berhubungan dengan anime, bahkan peringkat anime di negara tempat terbitnya majalah tersebut pada setiap tahunnya. Sehingga bila ditelusuri industri anime semakin lama semakin merebak di segala jenis usaha bisnis dengan segala pemanfaatan media yang ada. Dan semakin luas jenis bisnis terkait anime, maka jelas semakin populer juga anime di mata masyarakat dunia.

E. Anime Sebagai Soft Power

Bagi Jepang yang memiliki sejarah masa lalu sebagai negara dengan haluan militer, sangat penting untuk memperlihatkan kepada dunia bahwa Jepang telah memiliki pandangan yang berubah. Sejak tahun 1950 hingga awal 1960-an, Jepang memfokuskan dirinya agar dikenal sebagai negara yang tidak lagi berhaluan militerisme seperti sebelumnya, melainkan sebagai negara yang mengedepankan perdamaian.

Jepang berusaha untuk membangun citra positifnya dalam pergaulan internasional dengan menggunakan soft power yang dimilikinya, seperti anime. Pemanfaatan budaya populer anime seperti Doraemon, Naruto, One Piece, Dragon Ball, Death Note, dan lain-lain sebagai soft power bertujuan agar Jepang dapat membangun citra positifnya di dunia internasional yang diperlukan untuk dapat membangun kerja sama yang baik dengan negara lain. Selain itu, melalui budaya

populer yang digunakan sebagai soft power, Jepang dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai masyarakat, kebudayaan, dan negaranya kepada masyarakat internasional, yang dapat menghindari kesalahpahaman terhadap Jepang. Pengembangan budaya populer sebagai soft power juga merupakan pengembangan dari alat diplomasi yang dapat digunakan Jepang dalam menjalankan politik luar negerinya.

Anime yang telah disiarkan di lebih dari 100 negara¹⁶ menjadi bukti bahwa saat ini budaya pop Jepang tersebut sangat populer di dunia. Anime memiliki kualitas yang tinggi dari segi tampilan dan cerita. Meski notabene hanya diperuntukkan untuk anak-anak, anime dapat dinikmati oleh siapapun dan dari kategori usia manapun, hingga dapat memberi pengaruh kepada orang yang menontonnya. Kebanyakan dari mereka menjadi tertarik dengan budaya Jepang yang mereka saksikan melalui anime, dan orang-orang yang ingin mempelajari mengenai Jepang mengingkat berkat anime.¹⁷

Animasi buatan Jepang atau yang lebih dikenal dengan anime telah sukses dalam menancapkan pengaruhnya ke industri hiburan di berbagai belahan dunia, entah sebagai karya seni, maupun komoditi komersil. Sangat tidak berlebihan jika anime dikatakan sudah menjadi bagian dari budaya populer di dalam masyarakat. Meskipun hampir seluruh ceritanya bersifat fiksi, yang membedakannya dengan animasi barat adalah tema yang ditampilkan oleh anime tetap memiliki unsur realitas di dalamnya, seperti

¹⁶ Miles Thomas, Crunchyroll's Most Popular Anime of 2016 by Country!, <http://www.crunchyroll.com/anime-feature/2016/12/29-1/feature-crunchyrolls-most-popular-anime-of-2016-by-country>. Diakses 18 Desember 2017

¹⁷ Anime and Learning Japanese Culture, <https://joi.ito.com/weblog/2005/10/12/college-student.html>. Diakses 18 Desember 2017

sejarah Jepang bahkan dunia, perkembangan teknologi saat ini, hingga penggambaran tentang masa depan.