



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TELAAH LITERATUR

2.1. *Anime*

Pengertian *anime* menurut Iham Zoebazary (2010) dalam bukunya yang berjudul Kamus Istilah Televisi dan Film adalah sebuah karya animasi dua dimensi khas Jepang dengan gaya gambar yang dipengaruhi oleh komik khas Jepang yaitu *manga* (Zoebazary, 2010, hal.25). Kata *anime* berasal dari kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *animation*. *Online Etymology Dictionary* (2010) menyatakan bahwa;

"*anime* (n.)

c.1985, Japanese for "animation," a term that seems to have arisen in the 1970s, apparently based on French animé "animated, lively, roused," from the same root as English animate (adj.). Probably taken into Japanese from a phrase such as dessin animé "cartoon," literally "animated design," with the adjective abstracted or mistaken, due to its position, as a noun. "

Hal ini berarti bahwa *anime* merupakan satu kata serapan dari *animation* yang dapat diartikan sebagai suatu desain yang bergerak dengan kata sifat yang yang diabstraksikan dan menjadi sebuah kata benda.

2.1.1. Sejarah dan Penyebaran *Anime*

Menurut iMinds (2009) dalam bukunya yang berjudul *The Arts: Anime*, menyatakan bahwa *anime* memiliki produksi yang bervariasi dalam sejarahnya di Jepang, terutama pada saat mereka mulai masuk ke Barat pada tahun 1980-an. Semenjak saat itu popularitas *anime* naik secara signifikan baik di negara aslinya maupun pada dunia internasional. Sekarang, *anime* dianggap sebagai salah satu

bentuk seni yang berpengaruh besar, bahkan dianggap juga sebagai paradigma budaya, diproduksi dan dikonsumsi oleh seluruh dunia. (iMinds, 2009, hal.1)

Diketahui bahwa menurut situs di Jepang bernama *Mainichi Shinbun*; <http://mainichi.jp/english/english/national/news/20080329p2a00m0na029000c.html> (2005) menyatakan *anime* tertua yang pernah diputar adalah pada tahun 1917. *Anime* yang berjudul "*Namakura Gatana*" dan di sutradarai oleh Shimokawa Oten, Junichi Kouchi, and Seitarō Kitayama ini adalah film animasi Jepang kedua yang pernah dibuat dan pertama kali diputar di teater-teater lokal di Jepang. Animasi yang berdurasi dua menit ini bercerita tentang seorang samurai yang mencoba pedang barunya pada targetnya dan malah mendapatkan kekalahan. Film animasi ini awalnya diputar pada tahun 1917 setelah dibuatnya film animasi pertama untuk *Japan Nation* berjudul "*Imukawa Mukuzo Genkanban Maki*" (1917) yang karyanya masih hilang dan belum ditemukan sampai saat ini.



Gambar 2.1. *Namakura Gatana*
(Shimokawa Oten, Junichi Kouchi, dan Seitarō Kitayama, 1917)

iMinds pun menyatakan bahwa sejarah *anime* dimulai pada abad ke-20 awal. *Anime* yang paling awal yang pernah diketahui adalah pada tahun 1917, atau bahkan lebih awal daripada tahun tersebut dimana para pembuat kartun atau yang biasa disebut kartunis mulai bereksperimen dengan gambar bergerak, dan menggambarinya langsung diatas film seluloid. Pada awal tahun 1930, animator Jepang mulai memproduksi kartun dengan karakter yang dapat berbicara. Suara telah masuk kedalam dunia *anime*. Pada akhir tahun 1930-an, perusahaan animasi Walt Disney memproduksi animasi layar lebar, *Snow White*. Karya animasi ini memiliki efek yang besar pada animator Jepang. Hal ini dibuktikan pada tahun 1960-an, Osamu Tezuka mengadaptasi teknik animasi dari studio Disney, menyederhanakan dan menyesuaikannya untuk bekerja dalam lingkup kerja Jepang dimana meminimalisir *frames* animasi dapat menahan penggunaan biaya. (iMinds, 2009, hal.1)

Kunci dari sejarah *anime* menurut iMinds adalah perkembangan *manga* yang berlanjut terus-menerus. Kebanyakan *manga* diproduksi berkelanjutan tetapi bisa juga dalam bentuk *graphic novel*, sebuah media yang tidak diketahui oleh Barat sebelum naiknya popularitas *anime*. Meskipun di dalam Jepang sendiri *manga* baru terkenal sesudah Perang Dunia Ke-II, komik dan *graphic novel* inilah yang mengevolusi karakterisasi gaya visual untuk *manga* dan *anime*.(iMinds, 2009, hal.2)

iMinds juga menyatakan bahwa terobosan baru dalam seri *anime*, yang membawa gaya animasi ini ke jalan menuju popularitas internasional adalah karya dari Osamu Tezuka yang berjudul *Mighty Atom*. Di Barat, karya seri animasi ini

disebut sebagai *AstroBoy*. Karya ini diserialisasikan dari *manga* menjadi *anime* pada tahun 1963 baik menjadi seri televisi maupun film layar lebar. Hal ini menjadikan *AstroBoy manga* dan *anime* pertama yang mendapatkan popularitas internasional. Ketika karya Tezuka menjadi sebuah fenomena yang memperkenalkan *anime* kepada dunia. Tetap saja perkembangan *anime* masih belum meluas sampai akhirnya pada tahun 1980. Tahun 80-an sering disebut sebagai "Tahun Emas" bagi *anime*. Hal ini disebabkan oleh film-film animasi Jepang ini diproduksi secara besar-besaran oleh banyak perusahaan besar dengan biaya yang tak pernah diketahui sebelumnya menuju ke popularitas dan kesuksesan internasional. (iMinds, 2009, hal.2)

Menurut Nichola Dobson (2009) pada bukunya yang berjudul *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*, menyatakan bahwa *anime* mulai populer di dunia barat semenjak diproduksi *anime* berjudul *Akira* pada tahun 1988. *Anime* ini mulai menarik perhatian internasional dan membuat *anime* menjadi salah satu gaya animasi yang berpengaruh tak hanya dinegaranya sendiri tetapi juga di Barat dan internasional (Dobson, 2009, hal.xlv). Selain itu, menurut iMinds, terdapat beberapa *anime* lain yang mengikuti jejak kesuksesan *Akira* di dunia internasional, beberapa diantaranya adalah seri televisi *Ghost In The Shell* yang disutradarai oleh Mamoru Oshii dan pada tahun 2003, karya animasi Jepang buatan Hayao Miyazaki yang berjudul *Spirited Away* memenangkan penghargaan *Academy Award* untuk kategori Karya Animasi Terbaik setelah sebelumnya mendapatkan penghargaan di Berlin Film Festival untuk kategori film terbaik pada tahun tersebut. (iMinds, 2009, hal.2)

2.2. *Victorian Era*

Dalam artikelnya dalam sebuah situs *History Today*; <http://www.historytoday.com/nicholas-dixon/georgian-victorian> (diakses pada tanggal 26 Juli 2013) yang berjudul "*From Georgian to Victorian*" *History Review*, Nicholas Dixon menyatakan bahwa era ini merupakan era yang damai dan makmur dalam periode waktu yang lama. Beberapa ahli menyatakan juga bahwa era ini merupakan era dimana awal periode kepekaan dan kepedulian politik terhadap bagian dari kebijakan reformasi Inggris pada tahun 1832.

Era ini menurut Dixon didahului oleh Era *Georgian* dan diikuti oleh periode *Edwardian*. Budaya yang ada pada era ini mempunyai perbedaan yang sangat jauh dari Era *Georgian* yang rasionalis. Pada Era *Victorian* ini lebih menunjukkan sisi romantisisme dan mistisisme yang berkaitan dengan agama, nilai-nilai sosial, dan seni (Dixon, 2010). Kathleen Kulper dalam artikelnya pada situs *Encyclopedia Britannica*; <http://global.britannica.com/EBchecked/topic/508675/Romanticism> (diakses pada tanggal 4 Februari 2014) menjelaskan bahwa romantisisme merupakan sebuah perilaku yang dapat dilihat sebagai sebuah penolakan terhadap persepsi keteraturan, ketenangan, harmoni, keseimbangan yang ada di era klasik maupun Neo-klasik pada abad ke 18-an. Romantisisme lebih kearah individual, subjektif, irasional, imajinatif, personal, spontan, emosional, visioner, dan sukar dipahami (Kulper, 2013). Sedangkan mistisisme menurut Kenneth Pletcher masih dalam situs ensiklopedia yang sama; <http://global.britannica.com/EBchecked/topic/400861/mysticism> (diakses pada tanggal 4 Februari 2014) adalah sebuah praktik dari perasaan cinta atau ekstase

terhadap sesuatu yang religius (dapat berarti sebuah pengalaman religius yang didapatkan di alam bawah sadar) bersamaan dengan apapun ideologi, adab, adat, mitos, legenda, dan hal magis yang berelasi.

2.2.1. Sejarah *Victorian Era*

Ratu Victoria dilantik setelah pamannya, Raja William IV meninggal pada 20 Juni 1837 dan tidak meninggalkan satupun keturunan yang dapat diturunkan tahtanya. Victoria yang saat itu berumur 18 tahun dilantik menjadi seorang Ratu yang memimpin *United Kingdom of Britain and Ireland*. Masa pemerintahan Ratu Victoria selesai ketika ia meninggal pada tanggal 22 Januari 1901.

Dalam masa ini menurut situs *BBC Overview*; http://www.bbc.co.uk/history/british/victorians/overview_victorians_01.shtml (diakses pada tanggal 26 Juli 2013) dengan judul *Britain History* yang ditulis oleh Prof. Eric Evans (2011) dinyatakan bahwa Inggris merupakan salah satu negara yang terkuat di dunia. Konflik tunggal yang terjadi di Eropa pada zaman pemerintahan Ratu Victoria yang disebut sebagai *the Crimean War of 1854 - 1856*, menyebabkan Inggris terlibat dalam 5 perang besar, dan semuanya berlangsung tak lebih dari 7 tahun. Hal ini menimbulkan opini bahwa orang-orang pada zaman *Victorian* percaya bahwa kedamaian merupakan pra-kondisi dari kemakmuran jangka panjang (Evans, 2011).

Evans juga menyebutkan pada tahun 1882, Inggris berada pada tahap dimana Ia menjadi kekaisaran terbesar yang pernah ada. Pada akhir pemerintahan Ratu Victoria, kerajaan Inggris memperluas kekuasaannya sampai sekitar seperlima daerah di bumi dan setidaknya seperempat dari populasi yang ada di

bumi. Secara teoritis, hal tersebut dipelopori oleh sang Ratu, dan orang Inggris pun berhutang budi padanya akan hal tersebut (Evans, 2011).

2.2.2. Arsitektur

Menurut Adrian Tinniswood dalam artikelnya pada situs *BBC History*; http://www.bbc.co.uk/history/british/arsitektur_01.shtml#eight (diakses pada tanggal 29 Januari 2014) yang berjudul *A History of British Architecture*, Ia menyatakan bahwa pada awal abad ke-19, Revolusi Perancis menimbulkan contoh yang cukup tidak enak terhadap apa yang terjadi di Inggris jika kalangan atas kehilangan kontrol. Kondisi sosial yang sangat ketat dalam pemerintahan tersebut membuat para arsitek banyak membangun bangunan bergaya abad pertengahan yang besar dan menjadi tempat untuk berlindung. Bangunan seperti ini memiliki daya tarik yang cukup tinggi untuk para elit penguasa yang merasa terancam dari kerusuhan sosial politik dalam dan luar Inggris (Tinniswood, 2011).

Adapun bangunan-bangunan pada zaman *Victorian Era* menurut Tinniswood salah satunya adalah *The Houses of Parliament* atau yang biasa disebut juga sebagai *Palace of Westminster* (dirancang oleh Charles Barry dan A.W.N. Pugin, tahun 1840-60) yang dirancang ulang setelah kerusakan yang disebabkan oleh kebakaran besar pada tahun 1834 (Tinniswood, 2011). Disebutkan dalam sebuah artikel berjudul *Living Heritage, Arsitektur of The Palace* (2010) dalam situs milik Pemerintah Parlemen Inggris; <http://www.parliament.uk/about/living-heritage/building/palace/arsitektur/palacestructure/new-gothic-vision/> (diakses pada tanggal 29 Januari 2014) bahwa dalam desainnya, Charles Barry menggunakan gaya *Gothic Revival* untuk

menyeimbangkan bagian bangunan lama yang dibangun pada abad pertengahan yang tersisa dari kebakaran dengan yang baru. Ia menyeimbangkan sisi horizontal (yang ia tekankan pada penyusunan panel di tembok bangunan) dan sisi vertikal (yang berciri-ciri dengan adanya menara kecil yang berujung jauh diatas ujung tembok bangunan) (UK Parliament, 2010).



Gambar 2.2. The Lords Chamber, Palace of Westminster, 1870
(<http://www.parliament.uk/about/living-heritage/building/palace/arsitektur/palace-s-interiors/lords-chamber/>)

Bangunan kaca-besi yang besar; *Crystal Palace*, dirancang oleh Joseph Paxton untuk menjadi tempat "*The Great Exhibition*" pada tahun 1851 menurut Tinniswood pun juga merupakan salah satu bentuk arsitektur yang populer pada zaman ini. Bangunan ini menggunakan proses industrial yang disebut baru pada zaman *Victorian*. Namun, tidak lama sebelum pembuatan bangunan tersebut selesai, kepercayaan masyarakat akan kemajuan yang disajikan pada pembuatannya mulai menyurut dan dipandang dengan kecurigaan. Produksi massal mengakibatkan bangunan dan furnitur-furnitur yang diproduksi menjadi terlalu sempurna, dan orang-orang yang bekerja sebagai pengrajin tidak lagi memiliki peran utama pada ciptaan mereka (Tinniswood, 2011).



Gambar 2.3. Crystal Palace, 1851

(<http://2010worldsfair.com/1851-great-exhibition-of-the-works-of-industry-of-all-nations-london-england-united-kingdom/crystal-palace-1851-great-exhibition-10/>)

Secara umum, bangunan pada zaman *Victorian Era* memiliki karakteristik umum yang identik. Dalam sebuah artikel *Victorian Arsitektur* yang dibuat oleh Liz Gray (2011) dalam situs *HGTV Front Door*; <http://www.frontdoor.com/home-styles/victorian-architecture> (diakses pada tanggal 4 Februari 2014), karakteristik-karakteristik tersebut adalah sebagai berikut;

1. Bangunan terdiri dari dua sampai tiga lantai.
2. Bagian luar bangunan terbuat dari batu atau kayu.
3. Bentuk bangunan asimetrikal yang rumit.
4. Bangunan biasanya memiliki hiasan garis dari metal atau kayu.
5. Atap yang curam, atap dengan banyak sisi, dan atap berbentuk "mansard" (atap dengan dua lengkung yang bagian bawahnya lebih curam dari bagian atas).
6. Bangunan biasanya memiliki beranda satu lantai.

7. Biasanya memiliki menara.
8. Biasanya memiliki warna yang terang (Liz Gray, 2011).

2.2.2.1. Arsitektural Pada Zaman *Victorian Era*

Dalam dunia arsitektur, ada beberapa gaya arsitektur yang terkenal dan sering digunakan pada zaman Victoria. Menurut George D. Hopkins Jr. dalam bukunya yang berjudul *Creating Your Architectural Style* (2009), terdapat beberapa gaya arsitektural yang sering digunakan pada periode *Victorian Era*, yaitu;

1. *British Arts and Craft Movements*



Gambar 2.4. *The Red House*, Bexley Heath
(Philip Webb, 1859)

Gerakan ini mulai dikembangkan di Inggris pada abad ke-19 sebagai gerakan pemberontakan terhadap menurunnya kualitas dan kondisi yang ada didalam seni dekoratif yang diproduksi pada zaman tersebut. Gerakan ini berdiri untuk membela kerajinan tradisional dengan menggunakan bentuk sederhana yang sering digunakan pada abad pertengahan, menggunakan dekorasi yang merakyat. Gerakan ini juga bekerja sebagai

upaya untuk melawan penghilangan hak asasi manusia terhadap pekerjaannya atau anti-industri di masyarakat Inggris. (Hopkins, 2009, hal.76)

Menurut situs *Victoria and Albert Museum*;
<http://www.vam.ac.uk/content/articles/s/style-guide-arts-and-crafts/>
(diakses pada tanggal 11 November 2013), adapun ciri-ciri umum dari *Art and Craft Movement* adalah;

1. Penekanan terhadap kualitas natural dari bahan atau material yang digunakan untuk membuat benda-benda furnitur.
2. Bentuk yang sederhana, tidak ada dekorasi yang berlebihan atau tidak penting dan menekankan pada konstruksi sebenarnya dari sebuah benda yang dibuat.
3. Motif-motif yang digunakan didasari pada flora dan fauna yang ada di pedesaan di Inggris (Victorian and Albert Museum, 2010).

Menurut Liz Gray (2009) dalam artikelnya pada situs *HGTV Front Door*;
<http://www.frontdoor.com/home-styles/arts-and-crafts-architecture> (diakses pada tanggal 12 Februari 2014) pada bagian exterior dan, arsitek Adrienne Chinn (2009) pada bagian interior dalam situsnya; <http://www.adriennechinn.co.uk/interior-design-styles/arts-and-crafts.htm> (diakses pada tanggal 12 Februari 2014), menyatakan bahwa gaya *Arts and Crafts Movement* ini dari bentuk bangunannya memiliki ciri seperti;

Tabel 2.1. Karakteristik Arsitektural *British Art and Craft Movements*

Exterior	Interior
<ul style="list-style-type: none"> a. Proporsi bangunan yang asimetrikal. b. Beberapa atap yang dibentuk curam dan berujung runcing (segitiga), biasanya menggunakan asap berbentuk <i>catslide</i> (atap yang berbentuk curam dan berujung di dekat tanah) untuk menekankan proporsi yang asimetrikal. c. Memiliki cerobong atap yang besar. d. Memakai unsur kayu atau batu bata pada sisi luarnya. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Furnitur terbuat dari kayu dan dibuat dengan tangan. b. Lantai kayu c. Warna yang biasanya digunakan; krem, warna tanah liat, kuning mustar, hijau zaitun, biru gelap dan merah krimson yang gelap. d. Dinding berpanel kayu biasanya dicat berwarna biru kehijauan atau hijau tua. e. <i>Wallpaper</i> dengan gambar berbentuk sulir-sulir tanaman. f. Perapian yang mendominasi ruangan.



Gambar 2.5. *The Red House Living Room, Bexley Heath* (Philip Speakman, 1859)

2. Gothic Revival



Gambar 2.6. *Tynesfield — garden view with arcade or cloister*, North Somerset (Henry Woodyer, 1880)

Gothic revival bisa juga disebut sebagai gaya *Victorian Gothic* atau *Neo-gothic* adalah sebuah gerakan arsitektur yang dimulai pada akhir tahun 1740-an di Inggris. Menurut Paul Thompson dengan bukunya berjudul *William Butterfield, Victorian Architect* (1971) menyebutkan bahwa objek dari buku biografinya tersebut sangat sering menggunakan gaya *gothic revival*. Hal ini dibuktikan dengan beberapa bangunan yang ia bangun kebanyakan merupakan sebuah gereja atau rumah-rumah dengan bergaya *gothic* (Thompson, 1971, hal.4).

Menurut situs *Victoria and Albert Museum*; <http://www.vam.ac.uk/content/articles/s/style-guide-gothic-revival/> (diakses pada tanggal 26 Juli 2013), popularitas gaya ini, tumbuh pesat pada awal abad ke-19, dibuktikan dengan semakin meningkatnya jumlah pada pengagum dan

orang-orang yang mempelajari gaya *neo-gothic* untuk menghidupkan kembali arsitektur *gothic* abad pertengahan yang tidak sesuai dengan gaya neo-klasik yang sering digunakan pada zaman *Victorian Era*. Karakteristik dari gaya ini pun menurut situs *Victoria and Albert Museum* terletak pada elemen-elemen arsitekturalnya itu sendiri, seperti atap yang curam dan miring, dan dekorasinya (ornamen dekorasi kerajinan yang terbuat dari metal) yang diterapkan pada berbagai objek dalam bangunan tersebut. (Victoria and Alebrt Museum, 2010)

Desain *gothic revival* ini menurut situs *Victoria and Albert Museum* didasari pada bentuk dan pola yang ada pada abad pertengahan. Pola-pola tersebut dikombinasi pola yang ada pada zaman abad pertengahan (Victoria and Albert Museum, 2010). Hal ini dapat terlihat pada bagian desain interior pada bangunan tersebut. Menurut Charles Locke Eastlake dalam bukunya yang berjudul *A History of A Gothic Revival* (1872) gaya interior *gothic revival* memiliki karakteristik dengan detail-detail yang khas seperti lengkungan pada langit-langit yang tajam pada titik temunya (*pointed arches*) (Eastlake, 1872, hal.132), kaca patri yang dominan menggunakan warna biru, merah, dan emas (Eastlake, 1872, hal. 157). Selain itu, karakteristik lainnya pada gaya arsitektural ini menurut Eastlake adalah; bagian '*tracery*' (elemen kerajinan dari batu yang menyangga kaca pada jendela bergaya *Gothic*) dengan rusuk yang didekorasi (Eastlake, 1872, hal. 269), adanya emblem-emblem tentang asal usul lambang negara atau kerajaan yang berbentuk lambang, monster-

monster dalam mitos, dan pohon kehidupan (Eastlake, 1872, hal. 242), adanya elemen '*cusping*' (titik persimpangan antara dua lengkungan atau kurva dekoratif) yang berbentuk seperti proyeksi kepala, *gargoyle*, hewan atau daun. (Eastlake, 1872, hal. 89)



Gambar 2.7. *Tyntesfield — Interior*, North Somerset
(Henry Woodyer, 1880)

3. Neo-klasik



Gambar 2.8. *Polesden Lacey*, Great Bookham
(Thomas Cubitt, 1823)

Menurut Hopkins dalam bukunya, *Creating Your Architectural Style* (2009), arsitektur Neo-klasik merupakan gaya arsitektur yang dihasilkan oleh gerakan neo-klasik yang dimulai pada pertengahan abad ke-18. Gaya

ini didasari dari gaya arsitektural klasik Yunani dan Roma. Dalam bentuknya, gaya arsitektur neo-klasik menekankan pada bagian dinding dan memberikan makna yang berbeda-beda pada setiap bagian ruangnya tergantung dari kegunaan ruangan tersebut (Hopkins, 2009, hal.119). Adapun karakteristik dari bangunan bergaya ini menurut Hopkins (2009, hal. 119) pada bagian eksterior dan arsitek Adrienne Chinn (2009) pada bagian interior dalam artikel yang ditulisnya dalam situs miliknya; <http://www.adriennechinn.co.uk/interior-design-styles/neo-classical.htm> (diakses pada tanggal 12 Februari 2014), pada bagian interior adalah;

Tabel 2.2. Karakteristik Arsitektural Neo-klasik

Exterior	Interior
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bangunan mempunyai 1 sampai 2 setengah lantai. 2. Proporsi bangunan yang simetris. 3. Memiliki atap runcing (segitiga) dengan besar yang sedang yang menghadap kesamping dan rendah. 4. Bagian 'eaves' (bagian yang menggantung pada sisi bawah atap, sehingga air hujan dapat turun jauh dari rumah) yang berbentuk kotak dengan dekorasi 'dentil molding' (dekorasi kotak-kotak kecil pada bagian dekorasi pada tembok). 5. Terdapat dekorasi pada sekeliling pintu masuk, termasuk pedimen, jendela disamping pintu, dan jendela kecil diatas pintu. 6. Jendela 'sash' (jendela yang dibuka dengan menyangganya pada bagian atas bingkai jendela). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruangan berbentuk oval dan sirkular. 2. Terdapat gips <i>works</i> (hiasan dekoratif dinding atau langit-langit yang terbuat dari gips) klasik yang ada pada dinding dan langit-langit. 3. Bagian langit-langit terdapat lukisan-lukisan adegan klasik dan pemilik rumah. 4. Langit-langit menjadi penting dengan dihias lukisan adengan klasik. 5. Warna dinding kebanyakan menggunakan warna gelap, hijau muda, biru pucat, pink gelap, merah etruscan, dan hitam. 6. Karpet lantai didesain untuk menyeimbangkan pola pada langit-langit. 7. <i>Wallpaper</i> dicetak dengan adegan dan desain klasik.



Gambar 2.9. *Polesden Lacey Interior, Great Bookham*
(Thomas Cubitt, 1823)

4. *Queen Anne*



Gambar 2.10. *Bluecoat Chambers, Liverpool*
(Christopher Wren, 1717)

Gaya *Queen Anne* menurut situs *Antique Home*;

<http://www.antiquehome.org/Architectural-Style/queen-anne.htm> (diakses

pada tanggal 29 Januari 2014) terkenal mulai dari tahun 1860-1890 di Inggris. Gaya *Queen Anne* banyak diterapkan pada zaman *Victorian* dengan gayanya yang identik dengan menaranya, jendela oriel, dan pengaruh budaya abad pertengahan. Adapun karakteristik dari gaya arsitektural ini menurut arsitek Adrienne Chinn (2009) dalam situs miliknya; <http://www.adriennechinn.co.uk/interior-design-styles/queen-anne.htm> (diakses pada tanggal 4 Februari 2014) terletak pada;

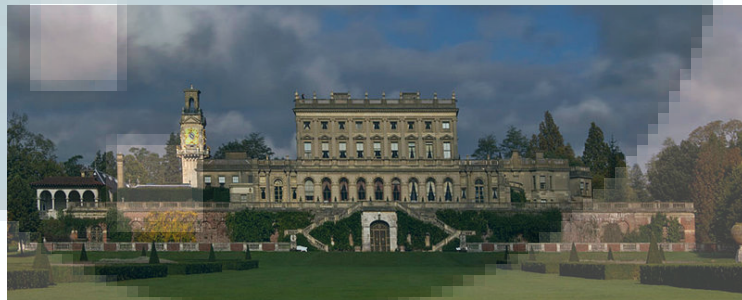
Tabel 2.3. Karakteristik Arsitektural *Queen Anne*

Exterior	Interior
<ul style="list-style-type: none"> a. Bentuknya bangunan yang bervariasi. b. Atap biasanya berbentuk curam dan banyak bidang yang tidak rata. c. Bangunan berkesan sangat dekoratif dengan adanya kurungan sudut pada beranda, kerajinan yang terbuat dari metal, patung ornamen, dan kerajinan <i>cutout</i>. d. Barisan jendela berbentuk <i>sash window</i> satu set dengan dinding yang masih berbata. e. Batu Quoins yang menekankan pada sisi sudut bangunan. f. Sebuah bentuk segitiga di bagian tengah bangunan yang diposisikan pada bagian atap. g. Beranda dibungkus dengan pilar-pilar dan pembatas. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Ruang masuk atau ruang depan terlihat formal. b. Ruangan bersudut, bangunan dengan menggunakan gaya ini terkadang mempunyai ruangan dengan 8 sudut. c. Penggunaan warna cenderung menggunakan warna pastel. d. Dinding berpanel <i>wainscot</i>. e. Terdapat kerajinan atau dekorasi yang sederhana pada perhiasan diatas tembok, pintu, dan dinding bangunan. f. Ruangan kebanyakan memiliki panel warna natural dari kayu ek, hijau kusam, abu-abu, coklat, dan krem.



Gambar 2.11. *Frank Berry House*, Faribault
(Olof Hanson, 1896)

5. Arsitektural *Italianate*



Gambar 2.12. *Cliveden House*, Buckinghamshire
(William Winde, 1666)

Hopkins menyatakan bahwa gaya ini berasal dari gaya rumah-rumah pertanian yang biasanya dibangun dari batu, dengan karakteristik menara persegi dan detailnya (Hopkins, 2009, 102). Adapun ciri lain dari bangunan dengan gaya arsitektur ini menurut situs *Wentworth Studio*; <http://www.wentworthstudio.com/historic-styles/italianate> (diakses pada tanggal 29 Januari 2014), yaitu; bangunan dengan gaya *Italianate* biasanya memiliki dua lantai, tetapi banyak bangunan yang memiliki banyak variasi, mulai dari bangunan tiga lantai dengan menara dan kubah yang

terpisah sampai ke rumah-rumah perkotaan. Untuk bangunan yang berdiri sendiri, terdapat 6 kategori dasar (dalam bahasa arsitektur) bentuk kotak dengan atap yang miring pada bagian sampingnya, bebentuk kotak dengan atap berpelana pusat, L atau U *plan*, *L plan* biasanya dengan menara dan atap berpelana depan.

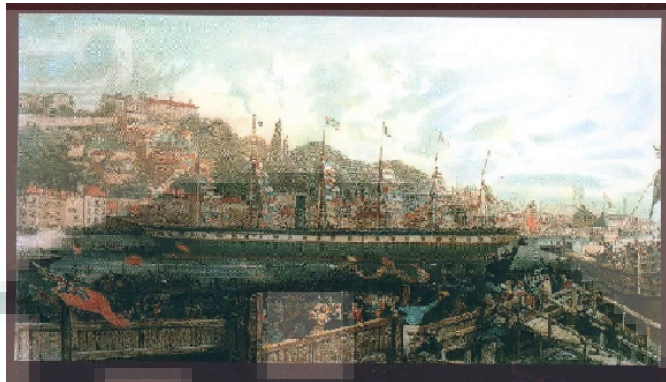
Rumah perkotaan dengan gaya *Italianate* menurut *Wentworth Studio* dapat diidentifikasi dengan bagian dalam pinggiran atap yang lebar dan banyak dihiasi dengan kurungan, beranda, dan pintu dekoratif. Material untuk membangun bangunan bergaya ini biasanya menggunakan batu bata dan kayu. Ornamen-ornamen yang biasanya dibuat untuk menghias bangunan adalah kayu, terkadang hiasan batu bata yang rumit, jendela besi cor dan kerudung pintu. (Wentworth Studio, 2013)



Gambar 2.13. *Cliveden House Living Room*, Buckinghamshire
(William Winde, 1666)

2.2.3. Teknologi

Pada bagian teknologi, kereta pos, kanal, kapal uap, dan kereta rel membuat perpindahan barang, bahan, dan masyarakat jauh lebih cepat, dengan efek positif bagi jual beli dan industri di Inggris. Kapal uap seperti *SS Great Britain* dan *SS Great Western* membuat perjalanan internasional menjadi lebih mudah dan membantu perdagangan, sehingga impor barang dan bahan seperti jagung dan kapas dan impor barang mewah menjadi lebih sering. Kapal uap menurut Paul Atterburry (2011) pada artikelnya dalam situs *BBC*; http://www.bbc.co.uk/history/british/victorians/victorian_technology_01.shtml (diakses pada tanggal 2 Februari 2014) dengan judul artikel *Victorian Technology* menjelaskan bahwa kapal uap pertama kali diciptakan sebelum zaman *Victorian Era* dimulai. Pada tahun 1819, kapal uap pertama yang menyeberang lautan Atlantis dari Georgia ke Liverpool dalam kurun waktu 633 jam. Pada tahun 1833, waktu penyeberangan lautan atlantis diperkecil menjadi 22 hari. Kapal uap pun mulai beroperasi ke daerah imperial dan perdagangan besar seperti India, Afrika Selatan, dan Australia. Atterburry juga menyebutkan bahwa pada tahun 1838, *The Great Western* berlayar dari Bristol menuju New York dalam kurun waktu 14 hari 12 jam. Hal ini membangun era kapal uap modern dan kontes *Blue Riband* yang merupakan ajang penghargaan yang diberikan kepada kapal penumpang melintasi samudra atlantik tercepat.


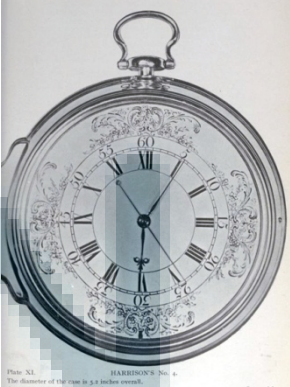



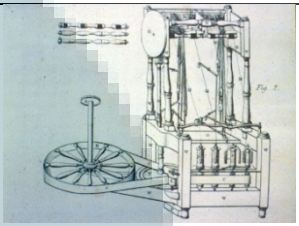
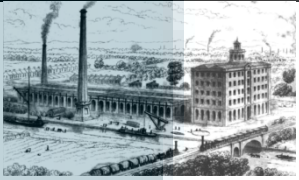
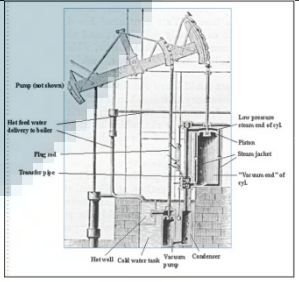

Gambar 2.14. SS Great Britain Converted to Emigrant Carrier, 1839
 (<http://www.xtimeline.com/evt/view.aspx?id=73823>)

Atterburry juga menyatakan bahwa Teknologi lain seperti bioskop, telegram, telepon, dan pesawat terbang sudah mulai diciptakan dan dikembangkan pada periode waktu tersebut. Fotografi direalisasikan pada 1839 oleh Louis Daguerre di Prancis dan William Fox Talbot di Inggris. Pencahayaan gas mulai dikembangkan pada tahun-tahun pertama abad ke-19, teknologi ini mulai diadopsi secara luas pada era *Victoria* di industri, rumah, bangunan publik dan jalanan. Pada 1882, lampu pijar listrik mulai dipakai pada jalanan London, namun butuh waktu lama hingga mulai digunakan secara luas. Berikut merupakan tabel teknologi dan penemuan sains apa saja yang sudah dan baru ditemukan pada periode *Victorian Era* berdasarkan situs *The Victorian Web*; <http://www.victorianweb.org/victorian/technology/index.html> (diakses pada tanggal 12 November 2014).

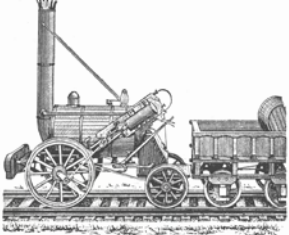
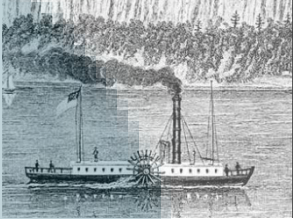
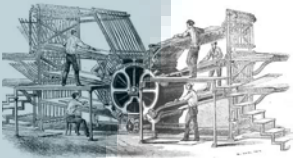
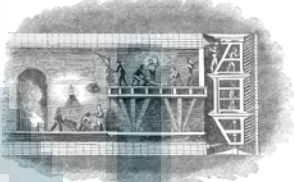
Tabel 2.4. Sejarah Perkembangan Teknologi pada Era *Victorian*


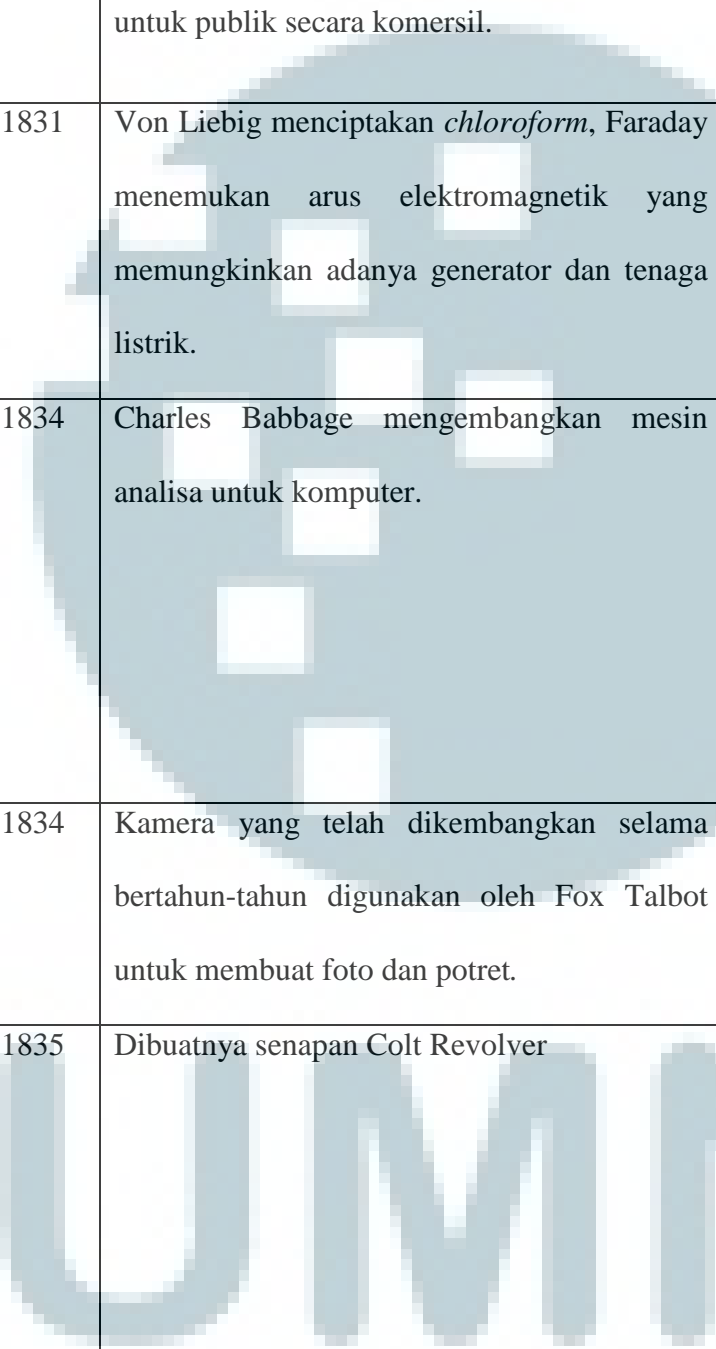
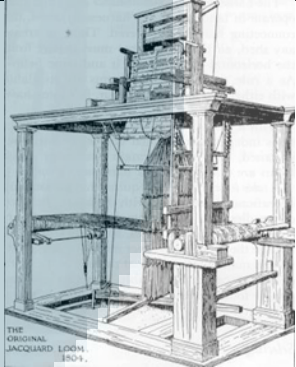
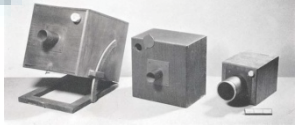

Tahun	Teknologi yang ditemukan	Gambar
1708	Mesin penabur benih yang ditemukan oleh Jethro Tull yang memungkinkan penanaman dan pembudidayaan tanaman secara besar-	

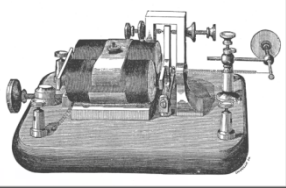


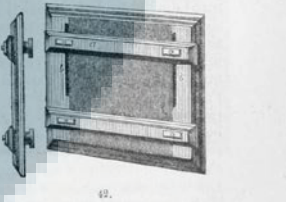

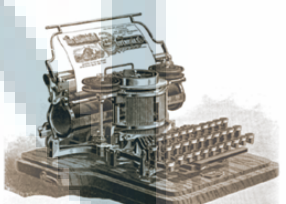
	besaran dalam satu baris.	
1714	<i>British Board of Longitude</i> menawarkan hadiah sebesar £20,000 untuk orang pertama yang dapat menyelesaikan masalah mengenai garis bujur.	
1733	Kendaraan terbang diciptakan oleh John Kay.	
1758	Mesin penebah padi dan gandum pertama kali ditemukan.	
1761	Dibukanya kanal <i>Bridgewater</i> (dirancang oleh James Brindley) yang menghubungkan kota Worsley dengan kota Manchester.	
1762	<i>No.4 Chronometer</i> atau jam bandul temuan James Brindley's memenangkan hadiah <i>British Board of Longitude</i> (1714)	

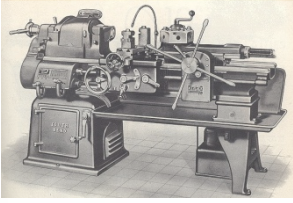

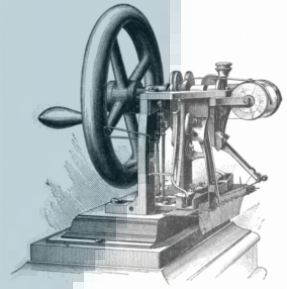

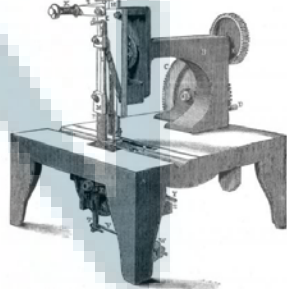
1765	James Hargreaves menemukan mesin yang ia beri nama <i>spinning jenny</i> . Mesin ini bekerja untuk menyelesaikan jahitan tenun dalam menenun kain.	
1769	Richard Arkwright menciptakan mesin bernama " <i>water frame</i> ". Mesin yang berputar dengan menggunakan kekuatan air.	
1772	Jalur Kanal <i>Bridgewater</i> diperluas sampai ke Liverpool.	
1775	James Watt menciptakan mesin uap pertamanya yang bekerja lebih efisien dibandingkan dengan yang dimiliki Newcomen.	
1777	Dibuatnya Kanal <i>Grand Trunk</i> dengan jalur mengelilingi seluruh kota di Inggris.	
1781	William Herschel menemukan planet Uranus.	

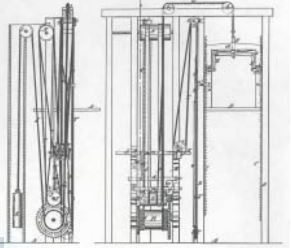
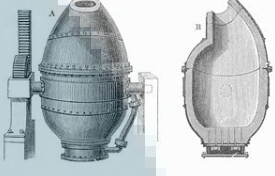
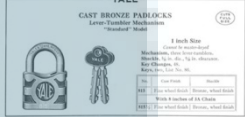
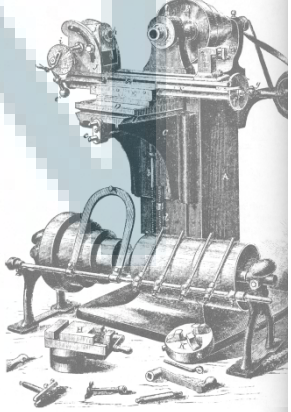
1787	Edmund Cartwright membuat mesin <i>power loom</i> . Sebuah alat tenun mekanik.	
1789	Dibangunnya kanal <i>Thames-Severn</i> yang menghubungkan kota Thames dan <i>Bristol Chanel</i> .	
1792	William Murdock menerangkan rumahnya menggunakan tenaga batu bara.	
1793	Eli Whitney mengembangkan mesin pemisah kapas dari biji pertamanya.	
1795	James Hutton mengeluarkan teori bumi	
1796	Edward Jenner mengembangkan vaksin <i>smallpox</i> dengan menggunakan vaksin <i>cowpox</i> .	
1799	Humphry Davi menemukan gas <i>nitrous oxide</i> (gas tertawa) yang merupakan obat bius pertama.	
1800	Oliver Evans menciptakan <i>conveyer belt</i> atau jalur otomatis untuk pabrik terigu.	

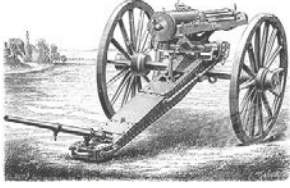
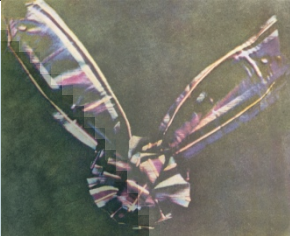
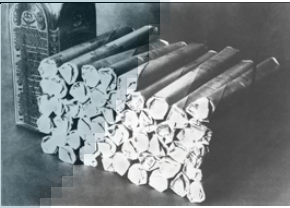

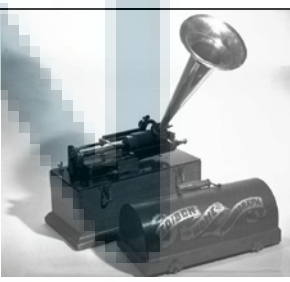
1801	Robert Trevithick mendemonstrasikan cara kerja lokomotif uap.	
1807	Robert Fulton berhasil menciptakan kapal uap pertama bernama "Clermont".	
1812	Baron Larrey mengembangkan cara amputasi yang tidak sakit menggunakan bius.	
1812	Friedrich Gottlob Koenig dan Andreas Friedrich Bauer menciptakan mesin pencetak cepat pertama.	
1821	Michael Faraday menjelaskan dan mendemonstrasikan teori rotasi elektromagnetik.	
1825	Marc Brunel menciptakan <i>tunnelling shield</i> atau perisai bawah tanah yang membantu melindungi pekerja dalam membangun lorong bawah tanah.	
1829	Braille menciptakan cara metode bacaan untuk orang buta.	

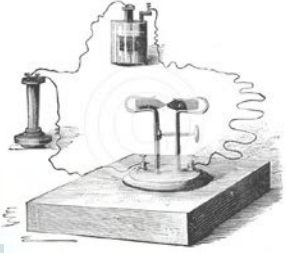
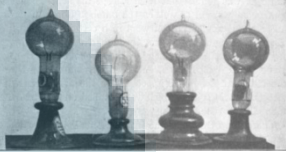
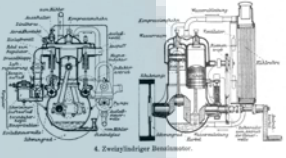

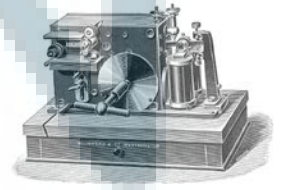
1830	Kereta dengan jalur Manchester-Liverpool merupakan kereta pertama yang berjalan untuk publik secara komersil.	
1831	Von Liebig menciptakan <i>chloroform</i> , Faraday menemukan arus elektromagnetik yang memungkinkan adanya generator dan tenaga listrik.	
1834	Charles Babbage mengembangkan mesin analisa untuk komputer.	 <p>THE ORIGINAL JACQUARD LOOM, 1804.</p>
1834	Kamera yang telah dikembangkan selama bertahun-tahun digunakan oleh Fox Talbot untuk membuat foto dan potret.	
1835	Dibuatnya senapan Colt Revolver	

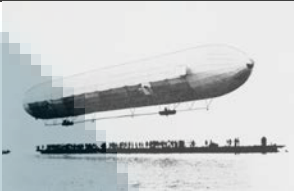
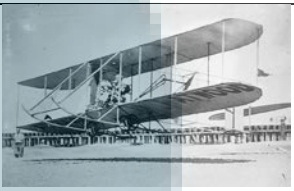
1837	Morse mengembangkan kode morse dan telegram.	
1837	<i>Great Western</i> merupakan kapal uap pertama yang menyeberangi lautan.	
1838	Daguerre menyempurnakan <i>the Daguerrotype</i> . Sebuah proses awal dari fotografi dimana gambar dibuat diatas piringan silver yang sensitif akan cahaya.	
1839	Fox Talbot mengenalkan kertas fotografi.	
1843	<i>Great Britain</i> - kapal uap besi besar pertama.	
1843	Diciptakannya mesin ketik pertama.	
1844	Telegram mulai digunakan secara komersil dari Washington sampai ke Balmington.	

1845	<i>Turret-lathe</i> ; sebuah mesin yang dibuat untuk membentuk material dari kayu dan besi secara massal.	
1846	Dipatenkannya roda pneumatic.	
1846	Elias Howe menciptakan mesin jahit pertama.	
1849	Monier mengembangkan beton fondasi.	
1850	Bensin petrol pertama kali digunakan.	
1851	Isaac Singer memproduksi mesin jahit secara komersil.	 <p><small>THE SINGER MACHINE. AUGUST 12, 1851. Earliest model filed in Patent Office. Reproduced from the SCIENTIFIC AMERICAN of November 1, 1901.</small></p>

1853	Elisha Otis menciptakan rem pengaman lift yang memungkinkan dibangunnya gedung pencakar langit.	
1854	Bessemer menciptakan alat untuk mengkonversi besi.	
1855	Diciptakannya gembok.	
1856	H. Perkin memproduksi pewarna <i>aniline</i> , yang membuat warna terang pada kain.	
1857	Pasteur bereksperimen soal fermentasi.	
1858	Ditemukannya <i>Cathode ray</i> (aliran elektron yang berasal dari katoda dalam tabung vakum dan difokuskan menjadi gelombang elektromagnetik) oleh J.J Thomson.	
1861	Diciptakannya mesin penggiling.	

1861	Senapan mesin mulai banyak digunakan.	
1861	James Clerk Maxwell menciptakan foto berwarna pertama.	
1867	Lister menjelaskan penggunaan antiseptik karbolik (phenol) yang membunuh bakteri dan menghindarkan dari infeksi.	
1867	Alfred Nobel menciptakan dinamit pertama.	
1876	Graham Bell menciptakan telepon.	
1877	Thomas Edison menciptakan <i>the phonograph</i> (alat yang merekam dan memproduksi kembali suara yang telah direkam).	

1878	Diciptakannya mikropon.	
1879	Edison menciptakan lampu pijar.	
1885	Benz mengembangkan mesin pembakaran internal untuk <i>automobile</i> (mobil).	
1888	Hertz menemukan gelombang radio.	
1895	Lumière bersaudara mengembangkan sinematografi.	
1895	Roengent mengembangkan <i>x-ray</i> .	
1896	Marconi mematenkan telegram nirkabel.	
1896	Becquerel menemukan adanya radioaktif dalam uranium.	

1897	Joseph Thompson menemukan adanya partikel yang lebih kecil dibandingkan atom.	
1899	Ditemukannya aspirin.	
1900	Didirikannya balon udara Zeppelin pertama.	
1903	Wright bersaudara menciptakan pesawat.	
1905	Einstein menemukan teori relativitas.	

2.2.4. Jepang & Victorian Era

Diketahui bahwa Jepang membuka diri dari dunia luar pada zaman pemerintahan Meiji (1866-1912). Sedangkan menurut para sejarawan, Jepang mulai membuka diri dan "memperkenalkan diri" kepada dunia pada tahun 1850-1860 -an. Sampai saat itu, Jepang sebelumnya menutup diri dari dunia luar dari tahun 1600-an. (Bernal, 2011, hal. 76)

Menurut situs *Japanese 123* (2009); <http://www.japanese123.com/bunmeikaika.htm> (diakses pada tanggal 15 September 2013) dalam artikelnya yang berjudul *Bunmei Kaika*, tahun 1853, kapal pasukan angkatan laut Amerika mendarat di Teluk Tokyo dan memaksa pemerintahan feodal Jepang, *Bakufu*, untuk membuka negaranya kepada pengunjung dan perdagangan internasional. Setelah Jepang menandatangani perjanjian dengan Amerika, tak berapa lama

negara-negara lain di Eropa pun ikut membuat perjanjian dengan Jepang. Mulai saat itu Jepang "terbuka untuk umum", dan saat itu pula budaya Barat mulai mempengaruhi negara tersebut. Mulai sejak itu, Jepang terus belajar dan mengadaptasi hal-hal yang datang dari Barat. Seperti contohnya, keju dan daging sapi menjadi makanan terkenal di Jepang (2009). Jepang menurut Bernal lalu mengadaptasi sistem pemerintahan dan militer Barat, bahkan pada bagian seni dan teknologi juga. Hal ini dapat dilihat dengan adanya wanita-wanita Jepang yang mulai memakai *fashion* Barat. Bangunan-bangunan bergaya Barat pun mulai dibangun untuk para petinggi-petinggi. (Bernal, 2011, hal. 76)

2.3. Sets and Properties

Sets and properties merupakan dua kata yang berbeda yang dijadikan menjadi sebuah frasa kata untuk menjabarkan beberapa benda yang berada dalam suatu suasana atau adegan dalam satu cerita di sebuah film atau *play*.

2.3.1. Sets

Sets menurut *English Cambridge Dictionary* (2010), diartikan sebagai;

"The place where a film or play is performed or recorded, and the pictures, furniture, etc. that are used: a film set, a stage set, a set designer. They first met on the set of 'Star Wars'.."

Hal ini juga dapat diartikan bahwa *sets* merupakan tempat dan waktu dimana satu cerita film atau teater bertempat atau direkam, dan hal ini juga termasuk *furniture* yang digunakan dalam suatu adegan atau film.

Sedangkan menurut Robert Beardwood dalam bukunya yang berjudul *Literature for Senior Students* (2009), disebutkan bahwa semua benda yang berada di panggung termasuk gambar dinding dan latar belakang panggung.

Dalam satu *set* dapat memiliki dekorasi yang banyak dan detail untuk menekankan pada satu tema tertentu atau minimal untuk membuat penonton melihat properties yang berada di *set* lebih secara simbolis dan dan lebih menekankan pada satu konteks tertentu. (Breadwood, 2009, hal. 36).

Dalam satu karya animasi, *sets* merupakan barang-barang yang digambarkan pada suatu adegan hanya sebagai yang terlihat saja seperti yang dikatakan oleh Derek Hayes dan Chris Webster dalam bukunya yang berjudul *Acting and Performances for Animation*;

"All the other stuff other than props is sets, in animation terms will, in 2D, be the part of scene painting or, in model animation, or CG, will be modelled for it's appearance only (rather than to be used)" (Hayes & Webster, 2013, hal. 74)

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi suatu *sets* dalam satu setting cerita dalam film, teater, atau animasi. Seperti yang ditulis oleh Angelo Parra dalam bukunya yang berjudul *Playwriting for Dummies* (2011) sebagai berikut;

1. *The Script*

Suatu *sets* ditentukan oleh *script* atau cerita yang dibuat. Contoh: cerita misteri, maka menggunakan set yang terkesan suram dan gelap. Hal ini untuk menimbulkan efek realistik dalam cerita tersebut.

2. *The Genre*

Sangat penting untuk mengetahui *genre* yang digunakan dalam suatu cerita yang akan diangkat menjadi sebuah karya film/animasi/teater. *Genre* juga menentukan set seperti apa yang digunakan didalam cerita tersebut.

3. *Director's Concept*

Gaya sutradara dapat mempengaruhi *angle* dalam bagaimana caranya untuk menentukan set yang digunakan. Terkadang, dalam beberapa cerita yang membutuhkan sedikit set, dan ada beberapa sutradara yang malah hanya menggunakan set yang penting-penting saja. (Angelo Parra, 2011, 161)

2.3.2. Properti

Properti menurut situs kamus online *The Free Dictionary*; <http://www.thefreedictionary.com/properties> (2003) (diakses pada tanggal 27 Juli 2013) diartikan sebagai objek atau benda yang dapat dipindahkan dan digunakan dalam satu pertunjukan teater atau film. Biasanya kata *properties* dipendekkan menjadi *props* (Farlex, 2003). Sedangkan Eric Hart dalam bukunya yang berjudul *The Prop Building Book for Theatre, Film, and TV* (2013), menyatakan bahwa *properties* dibagi menjadi dua bagian, yaitu *Hand Props* dan *Set Props*.

1. *Hand Props*

Hand Props merupakan properti yang dapat digunakan dan dimainkan oleh aktor. Dalam seni teater dan film, *hand props* juga disebut sebagai *action props* yang memberi tahu bahwa *hand props* tidak seharusnya hanya dimainkan oleh tangan.

Dalam dunia perfilman dan televisi, *hand props* dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

- a. *Hero Props* : Properti yang digunakan hanya untuk pengambilan gambar secara *close up*.

- b. *Background Props* : Properti yang digunakan dan terlihat di background saja.
- c. *Stunt Props* : Properti yang digunakan untuk keperluan *stunt* dalam film *action* yang membutuhkan keamanan khusus. (Hart, 2013, hal. 2)

2. *Set Props*

Set props merupakan suatu objek atau benda yang diletakkan pada suatu set, dan sebagian besar diantaranya adalah *furniture*. *Set props* juga termasuk beberapa benda yang terletak di lantai, di dinding, maupun di langit-langit. Benda-benda yang menggantung di dinding atau jendela bisa juga disebut sebagai *trim props*.

Set props juga termasuk benda-benda yang berwujud seperti *furniture* atau "*furniture-like*" *objects*, seperti batu yang digunakan menjadi tempat duduk sang aktor. Dalam *set props* juga ada istilah *set dressing* yaitu suatu benda atau objek yang ada dalam suatu set tetapi tidak dimainkan atau digunakan oleh sang aktor. *Set dressing* hanya digunakan sebagai pembangun suasana yang memberikan suatu *sense of place and time*. (Hart, 2013, hal.4)

Menurut Derek Hayes dan Chris Webster dalam bukunya yang berjudul *Acting and Performances for Animation*, *props* adalah;

"All the stuff that performer actually handles when playing a part, like the glass he drinks or the letter that he tucks to his jacket." (Hayes&Webster, 2011, 104)

Hayes dan Webster juga mengatakan bahwa *props* digambarkan untuk menunjang karakteristik dari sang karakter yang berada di animasi tersebut. Seperti contohnya adalah karakter *Honest John* yang ada pada animasi *Pinocchio*. Dia dengan

tongkatnya menunjukkan bahwa ia mempunyai karakter yang suka menunjukkan kekayaannya. (Hayes & Webster, 2011, hal. 104)

2.4. *Anime Black Butler*

Black Butler adalah sebuah *manga* yang ditulis oleh Yana Toboso dengan debut penerbitan pertamanya pada tanggal 16 September 2006 di majalah *Monthly GFantasy Japan*. *Manga* ini kemudian diadaptasikan menjadi *anime* pada tahun 2008 oleh sebuah perusahaan animasi dan *game* ternama di Jepang yang bernama *Square Enix* dan disutradarai oleh Toshiya Shinohara. *Anime* ini dirilis pada bulan Oktober 2008 dan dijadikan DVD oleh perusahaan *anime* populer di Jepang yang bernama *Aniplex* pada tahun 2009.

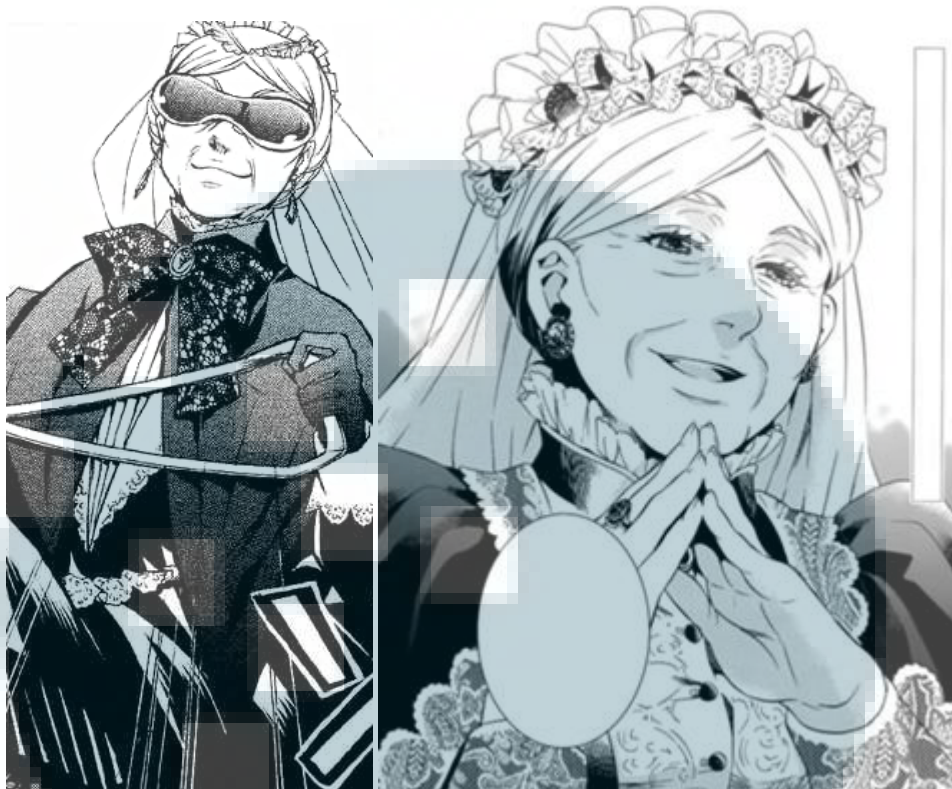


Gambar 2.15. *Black Butler*
(Square Enix, 2008)

Karena mendapatkan *tanggapan* yang baik dari para penggemarnya, *anime* yang berjudul asli *Kuroshitsuji* ini, dibuatkan seri kedua pada tahun 2010 dengan cerita yang sedikit dibedakan dari cerita asli dari *manga Kuroshitsuji* dengan

memunculkan beberapa karakter-karakter baru yang sebenarnya tidak ada dalam *manga* tersebut. Penggambaran *setting* waktu *Victorian Era* yang terlihat pada *anime Black Butler* terdapat pada penggambaran adanya sang Ratu yang memerintah kerajaan didalam *Black Butler* tersebut, yaitu Ratu Victoria. Ratu Victoria muncul dalam dua versi yang berbeda pada *manga* dan *anime Black Butler*. Dalam versi *manga Black Butler*, Ratu Victoria pertama kali muncul dalam volume 5, bab 21. Ratu Victoria digambarkan seperti seorang wanita tua yang terlihat kuat, mandiri, dan dapat diandalkan. Ia merupakan wanita yang sangat dihormati oleh rakyatnya, ia telah membuat waktu yang paling baik dalam sejarah Inggris seperti contohnya; Ratu Victoria merupakan orang di balik gagasan memperluas wilayah Inggris. Dalam *manga Black Butler*, Ratu Victoria digambarkan menonjol dalam bidang *fashion*, di acara-acara sosial Ia sering menyebabkan tren. Ratu Victoria sangat populer dan sangat dicintai di kalangan rakyatnya .

UMMN



Gambar 2.16. *Queen Victoria, Black Butler manga*
(G Fantasy, 2008)

Berbeda dengan yang digambarkan dalam versi *manga*, Ratu Victoria yang muncul pertama kali pada *episode 14, season 1 anime Black Butler* ini digambarkan dengan wujud seorang wanita muda yang berperawakan kecil dan sakit-sakitan dengan rambut ikal yang berwarna putih keabu-abuan. Didalam *anime* ini, Ratu Victoria digambarkan juga memiliki beberapa bagian tubuh almarhum suaminya yang ditanamkan kepadanya. bagian tubuh suaminya tersebut terus menerus membusuk dan hal inilah yang membuatnya semakin lemah dan harus menderita kesakitan setiap harinya. Ia sering menggunakan pakaian berwarna hitam atau gelap, terkadang ia juga mengenakan cadar berwarna hitam untuk menutupi wajahnya.



Gambar 2.17. *Queen Victoria appearance, Black Butler anime*
(Square Enix, 2008)



Gambar 2.18. *Queen Victoria body, Black Butler anime*
(Square Enix, 2008)

2.5. Teori Kebudayaan

Menurut Nurani Soyomukti (2010), apabila ada seseorang yang tersentuh rasa halusny karena kehadiran sekelilingnya, maka orang tersebut akan bereaksi. Reaksi-reaksi tersebut merupakan sebuah apresiasi yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Jika tingkat apresiasi tersebut semakin tinggi, artinya ia memiliki kepekaan yang tinggi terhadap lingkungannya (Soyomukti, 2010, hal. 426). Seni dan budaya tidak pernah terlepas dari kondisi material masyarakatnya, Soyomukti juga menyatakan bahwa corak kesenian yang dan kebudayaan

dibentuk oleh satu kondisi sosial. Dengan kata lain, dinamika atau perubahan seni dan budaya bergantung pada dinamika sosio ekonomi masyarakatnya (Soyomukti, 2010, hal. 432).

2.5.1. Sifat dan Hakikat Kebudayaan

Kebudayaan memiliki sifat dan hakikatnya, berikut merupakan sifat dan hakikat dari kebudayaan menurut Soyomukti;

1. Kebudayaan diperoleh dari belajar

Kebudayaan manusia tidak diturunkan secara biologis ataupun genetik, melainkan melalui sosialisasi dan internalisasi yang diperoleh akibat bergaul dan berinteraksi dengan manusia lain dalam suatu kelompok. Perilaku manusia lebih banyak digerakkan oleh kebudayaan dibandingkan perilaku makhluk lain yang tingkah lakunya digerakkan oleh insting.

2. Kebudayaan milik bersama

Dikatakan bahwa kebudayaan milik bersama karena hal tersebut merupakan milik bersama para anggota dalam satu kelompok. Para anggota juga harus mematuhi dan mengikutinya karena terikat oleh konversi nilai-nilai dan norma dari kebudayaan tersebut. Suatu kelompok mempunyai kebudayaan jika para warganya memiliki secara bersama sejumlah pola pikir dan berkelakuan yang sama yang didapat dari proses pembelajaran (Soyomukti, 2010, hal. 441).

3. Kebudayaan sebagai pola

Pola-pola tingkah laku dan lainnya terjadi karena didalam kebudayaan terdapat batasan-batasan yang mengatur cara hidup dan tingkah laku

masyarakat. Pola yang ideal adalah apa yang sering secara nilai diakui bersama oleh para anggotanya. Pola-pola pikir inilah yang sering disebut sebagai norma-norma.

4. Kebudayaan bersifat dinamis dan adaptif

Kebudayaan bersifat dapat berubah, baik secara pelan maupun cepat tergantung pada perubahan material yang dihadapi dan menjadi penyangga hubungan diantara sesama manusia. Kebudayaan akan menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman terutama pada bagian material dan teknologi. Adaptasi terhadap wilayah material merupakan sifat kebudayaan yang paling utama. Cara pandang masyarakat yang paling besar diubah secara besar-besaran oleh munculnya pengetahuan dan teknologi. Hal itu juga berlaku pada budaya timur harus menyesuaikan diri terhadap budaya barat yang mengekspansi budaya timur (Soyomukti, 2010, hal. 442).

2.5.2. Gerakan dan Perubahan Kebudayaan

Perubahan kebudayaan menurut Soyomukti disebabkan oleh banyak faktor. Terdapat dua kekuatan yang mempersepsi perubahan kebudayaan, yaitu kelompok yang terbuka dan kelompok yang konservatif. Kelompok yang terbuka menurut Soyomukti merupakan kelompok yang sangat menginginkan dan sangat terbuka untuk menerima perubahan kebudayaan. Sedangkan kelompok yang konservatif merupakan kelompok yang mempertahankan kebudayaannya dan tidak ingin mengubah kebudayaannya (Soyomukti, 2010, hal. 443). Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi perubahan dari kebudayaan adalah;

1. *Discovery and Inventions*

Budaya yang dipengaruhi oleh penemuan dan perkembangan baru di dunia teknologi, seni, dan budaya.

2. Difusi Kebudayaan

Proses penyebaran unsur kebudayaan dari satu individu ke individu lainnya (intra-masyarakat), dan dari satu kelompok masyarakat ke kelompok masyarakat lainnya (intermasyarakat). Difusi kebudayaan memiliki 3 proses difusi, yaitu;

- a. Proses penyajian unsur baru kepada masyarakat.
- b. Penerimaan unsur baru.
- c. Proses integrasi (Soyomukti, 2010, hal. 444).

3. Akulturasi

Akulturasi merupakan fenomena yang timbul sebagai hasil jika kelompok-kelompok manusia yang mempunyai kebudayaan yang berbeda bertemu dan mengadakan kontak secara langsung dan terus menerus, yang kemudian menimbulkan perubahan dalam pola kebudayaan yang orisinal dari salah satu kelompok. Dengan kata lain, akulturasi juga dapat berarti sebagai proses ketika masyarakat yang berbeda-beda mengalami perubahan kebudayaan melalui kontak yang lama dan langsung, tetapi perubahan tidak sampai sepenuhnya percampuran yang komplit dan bulat dari kedua kebudayaan tersebut (Soyomukti, 2010, hal. 445).

Adapun bentuk-bentuk kontak akulturasi menurut Soyomukti adalah sebagai berikut;

- a. Terjadi antar seluruh masyarakat atau antar bagian-bagian dalam masyarakat atau antar individu-individu dari kelompok yang berbeda-beda.
- b. Terjadi antar golongan yang bersahabat maupun golongan yang bermusuhan.
- c. Antar masyarakat yang menguasai dan yang dikuasai.
- d. Antar masyarakat yang sama besarnya atau yang berbeda besarnya.
- e. Antar aspek-aspek material dan non-material dari kebudayaan yang kompleks, atau antar kebudayaan yang kompleks dengan yang tidak kompleks (Soyomukti, 2010, hal. 445).

4. Asimilasi

Asimilasi merupakan proses sosial yang telah lanjut dan yang dilandasi oleh makin berkurangnya perbedaan antara individu-individu, antar kelompok-kelompok, dan makin eratnya persatuan aksi, sikap, dan proses mental yang berhubungan dengan kepentingan dan tujuan yang sama. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi asimilasi merupakan;

- a. Toleransi.
- b. Adanya kemungkinan yang sama dalam bidang ekonomi.
- c. Simpati terhadap kebudayaan lain.
- d. Perkawinan campuran (Soyomukti, 2010, hal. 446).

2.6. Metodologi Penelitian

Menurut Suryana dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (2010) menyatakan bahwa metode

penelitian merupakan proses atau langkah-langkah dalam mendapatkan suatu ilmu pengetahuan melalui sebuah penelitian. Sedangkan teknik penelitian adalah langkah-langkah untuk melaksanakan metode penelitian (Suryana, 2010, hal. 20).

Suryana mengatakan bahwa metode penelitian ada empat macam, yaitu;

1. Metode Eksperimen

Metode eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk menguji efektifitas variabel-variabel dengan menggunakan variabel kontrol. Metode penelitian ini menguji hipotesis yang dirumuskan secara ketat dan seksama. Metode eksperimen biasanya dilakukan pada penelitian yang bersifat eksak.

2. Metode Verifikasi

Penelitian yang menguji seberapa jauh tujuan yang sudah digariskan tercapai atau sesuai atau cocok dengan harapan atau teori yang sudah baku. Lebih tepatnya, penelitian ini berkembang menjadi *grounded research*, yaitu metode yang menyajikan suatu pendekatan baru, dengan data sebagai sumber teori.

3. Metode Deskriptif

Metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk mencari unsur, ciri dan sifat dalam suatu fenomena. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data, dan menginterpretasikannya. Metode deskriptif dalam pelaksanaannya dilakukan melalui: teknik survey, studi kasus, studi komparatif, studi tentang waktu dan gerak, analisis tingkah laku, dan analisis dokumenter.

4. Metode Historis

Metode historis merupakan suatu metode penelitian yang sesuatu yang terjadi di masa lampau. Dalam penerapannya, metode ini dapat dilakukan dengan suatu

bentuk studi yang bersifat komparatif-historis, yuridis, dan bibliografik. penelitian historis bertujuan untuk menemukan generalisasi dan membuat rekonstruksi masa lampau dengan cara mengumpulkan, mengevaluasi, mem-verifikasi, serta mensistesisikan bukti-bukti untuk mengakkan fakta-fakta guna memperoleh kesimpulan yang kuat dan akurat. (Suryana, 2010, hal. 20)

Suryana juga membahas penelitian menjadi dua bagian yaitu;

1. Penelitian Kualitatif

Metode ini menurut Suryana berpangkal pada sesuatu yang pasti, faktual, nyata, dari apa yang diketahui dan berdasarkan data empiris. Terkadang metode penelitian ini juga biasa disebut dengan penelitian artistik karena proses penelitian lebih bersifat artistik yang digunakan untuk menelitipada kondisi objektif dan alamiah, berbeda dengan penelitian eksperimen yang bersifat eksak. Suryana juga menyatakan bahwa instrumen dari penelitian kualitatif merupakan peneliti itu sendiri. Peneliti berperan sebagai kunci, dimana peneliti dituntut memiliki wawasan dan bekal teori yang luas sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi yang sedang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. (Suryana, 2010, hal. 40)

Pengambilan sumber data pada penelitian ini bersifat *purposive and snowball sampling*, dengan definisi yang dijabarkan oleh Russell K. Schutt dalam bukunya yang berjudul *Investigating The Social World, The Process and Practice of Research* (2011) seperti berikut:

a. *Purposive sampling*

Dalam *purposive sampling*, setiap elemen sampel dipilih dengan satu tujuan, biasanya dipilih karena keunikan dari elemen tersebut. *Purposive sampling* bisa dalam bentuk mewawancarai orang yang berpengetahuan luas tentang bahan yang diteliti. (Schutt, 2011, hal. 173)

b. *Snowball sampling*

Snowball sampling berguna untuk mengambil sampel dari variabel yang sulit dijangkau atau diidentifikasi (dimana tidak ada kerangka sampel sebagai dasar dari pengambilan sampel), tetapi variabel sampel agak berhubungan satu sama lain. (Schutt, 2011, hal. 174)

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menurut Suryana bersifat triangulasi (gabungan). Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian. Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda yaitu wawancara, observasi dan dokumen. Triangulasi ini selain digunakan untuk mengecek kebenaran data juga dilakukan untuk memperkaya data. Sedangkan analisa pada penelitian ini bersifat induktif/kualitatif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi sebuah hipotesis atau teori. Metode Induktif adalah kebalikan dari metode deduktif dimana contoh-contoh kongkrit dan fakta-fakta diuraikan terlebih dahulu, kemudian dirumuskan menjadi suatu kesimpulan. Pada metode induktif, data dikaji melalui proses yang berlangsung dari fakta yang ada. (Suryana, 2010, hal. 40)

2. Penelitian Kuantitatif

Metode penelitian ini menurut Suryana dapat disebut sebagai metode penelitian positivisme yang berbeda dengan postpositivisme dari metode penelitian kualitatif. Penelitian ini bersifat eksak dengan menghasilkan hasil analisa yang pasti. Instrumen dari metode penelitian ini merupakan hasil angka berupa statistik yang dijadikan sebagai bahan untuk dianalisa. Ada beberapa hal dalam metode penelitian ini yang sama dengan metode penelitian kualitatif, yaitu;

- a. Pengambilan sumber data yang digunakan sama dengan pengambilan sampel data pada penelitian kualitatif yaitu, *purposive and snowball sampling*.
- b. Teknik pengambilan data pun juga berupa teknik triangulasi. (Suryana, 2010, hal. 41)

Analisa pada penelitian ini bersifat deduktif atau kuantitatif dimana cara analisis dari kesimpulan umum atau jeneralisasi yang diuraikan menjadi contoh-contoh kongkrit atau fakta-fakta untuk menjelaskan kesimpulan atau jeneralisasi tersebut. Deduktif digunakan dalam sebuah penelitian disaat penelitian berangkat dari sebuah teori yang kemudian di buktikan dengan pencarian fakta (Suryana, 2010, hal. 41). Berikut merupakan tabel perbandingan antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif yang dibuat oleh Ariefa Efianingrum dalam jurnalnya yang berjudul Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (2013, hal.4);

Tabel 2.5. Tabel Perbandingan Penelitian Kualitatif dan Penelitian Kuantitatif

	Metode Kualitatif	Metode Kuantitatif
Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Umum. - Fleksibel. - Berkembang, tampil dalam proses penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spesifik, jelas, terinci. - Ditentukan secara mantap sejak awal. - Menjadi pegangan langkah demi langkah.

Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Memperoleh pemahaman makna : verstehen. - Mengembangkan teori. - Menggambarkan realitas yang kompleks. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan hubungan antara variabel. - Mentest teori. - Mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif.
Teknik Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi, participant observation. - Wawancara terbuka. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eksperimen, survey, observasi berstruktur. - Wawancara berstruktur.
Instrumen Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Human Instrument. - Buku Catatan. - Recording. 	<ul style="list-style-type: none"> - Test, angket, wawancara, skala. - Komputer, Kalkulator.
Data	<ul style="list-style-type: none"> - Deskriptif. - Dokumen pribadi, catatan lapangan, ucapan responden, dokumen, dll. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuantitatif. - Hasil pengukuran berdasarkan variabel yang dioperasionalkan dengan menggunakan instrumen.
Sampel	<ul style="list-style-type: none"> - Kecil. - Tidak representatif. - Purposif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Besar. - Representatif. - Sedapat mungkin random.
Analisis	<ul style="list-style-type: none"> - Terus menerus sejak awal sampai akhir penelitian. - Induktif. - Mencari pola, model, tema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada taraf akhir setelah pengumpulan data selesai. - Deduktif. - Menggunakan statistik.
Hubungan dengan Responden	<ul style="list-style-type: none"> - Empati, akrab. - Kedudukan sama, setara, jangka lama. 	<ul style="list-style-type: none"> - Berjarak, sering tanpa kontak langsung. - Hubungan antara peneliti – subjek jangka pendek.
Usulan Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Singkat. - Sedikit literatur. - Pendekatan secara umum. - Masalah yang diduga relevan. - Tidak ada hipotesis. - Fokus penelitian sering ditulis setelah ada data yang dikumpulkan dari lapangan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Luas dan terinci. - Banyak literatur yang berhubungan dengan masalah. - Pmawardur yang spesifik dan terinci langkah-langkahnya. - Masalah diuraikan dan ditujukan kepada fokus tertentu. - Hipotesis dirumuskan dengan jelas dan ditulis terinci dan lengkap sebelum terjun ke lapangan.