



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penyebaran budaya Jepang di Indonesia sudah tak asing lagi ditelinga kita. Salah satu budaya Jepang yang paling besar masuk ke Indonesia adalah *Anime*. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya acara-acara budaya Jepang yang menyertakan *anime* diadakan di Indonesia. Salah satu yang diadakan baru-baru ini adalah Anime Festival Asia Indonesia 2013 (AFAID 2013) dan Jak-Japan Matsuri 2013.

Anime menurut Ilham Zoebazary dalam bukunya yang berjudul Kamus Istilah Televisi dan Film adalah;

“*Anime* adalah animasi khas Jepang dengan gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, untuk beragam jenis penonton. ‘*Anime*’ merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *animation*. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. Animasi jenis ini tidak begitu berbeda dari animasi animasi barat seperti Disney.” (Zoebazary, 2010 hal. 25)

Anime mendapat banyak respon baik dari luar. Oleh sebab itu, Jepang mulai mengambil banyak budaya asing sebagai tema animasi ini sejak 1970-an sampai saat ini. Beberapa contoh diantaranya adalah *Candy Candy*, *The Mawar of Vesailles*, dan *Galaxy Express 999*. Salah satu budaya asing yang banyak diangkat dalam anime adalah budaya Eropa yaitu zaman *Victorian Era*. Hal ini dikarenakan Jepang yang menutup diri dari dunia terutama Barat pada zaman Edo (1600-an) dibuka kembali pada tahun 1868 dimana Ratu Victoria sedang memimpin. Hal ini menimbulkan efek bahwa Jepang mengambil banyak hal dari Barat termasuk bagian budayanya dan diadaptasikan kepada budaya mereka sendiri. Seperti contohnya dalam dunia *fashion*, *arsitektur*, *art*, dan bahkan pada *anime*.

Anime yang mengangkat *setting Victorian Era* yang kuat adalah *anime* yang berjudul *Black Butler* atau biasa dikenal oleh penggemarnya di Jepang maupun internasional sebagai *Kuroshitsuji* (黒執事). *Anime* ini memiliki *setting* waktu periode *Victorian* yang dapat dilihat melalui *set and properties*..

Oleh karena alasan di atas, penulis hendak membuat sebuah tulisan analisa mengenai penggambaran Era *Victorian* melalui penggunaan *set and properties* pada *anime Black Butler*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis akan mengajukan rumusan sebagai berikut, yaitu;

1. Bagaimana *Victorian Era* digambarkan dalam *anime Black Butler*?
2. Perbedaan penggambaran *Victorian Era* di *anime Black Butler*.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Pembahasan dibatasi pada *anime Black Butler* (*Kuroshitsuji*, 黒執事) *season 1* dan *2*.
2. Analisa dibatasi pada penggambaran *background setting* zaman *Victoria*.
3. Perbedaan *set and properties* yang ada pada *anime Black Butler* dengan *set and properties* yang sesungguhnya pada zaman *Victorian*.

1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh budaya Eropa pada budaya Jepang yang digunakan dalam *Anime Black Butler*.

2. Untuk mengetahui seberapa jauh perubahan adaptasi budaya *Victorian Era* dalam kultur *anime*.
3. Untuk membuat tulisan yang menganalisa *Victorian Era* digambarkan melalui *set and properties* pada *anime Black Butler*

1.5. Metode Pengumpulan Data

Berikut merupakan beberapa metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini:

1. Studi Pustaka.
2. Observasi.
3. Wawancara Narasumber.

UMMN