



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

Penulis mengambil topik analisa ini berawal dari keprihatinan bagaimana generasi muda perlahan mulai melupakan kebudayaan lokal negara masing-masing. Alasan folklor dan tradisi lokal mulai dilupakan dapat dijelaskan oleh Pertiwi. Pertiwi (2014), menjelaskan bahwa generasi muda kurang tertarik untuk mengembangkan folklor lokal karena kurang adanya kemasan yang menarik. Terinspirasi dari pendapat Pertiwi, penulis mendapatkan ide untuk membahas folklor dalam media animasi.

Membicarakan tentang folklor dalam animasi, penulis belajar dari negara Jepang, salah satu negara yang memasukkan budaya serta folklor di dalam animasi / *anime*. Berdasarkan perkataan Osmar dan Ishak (2011), negara Jepang adalah negara yang kaya akan kultur, kerja keras dan teknologi. Dalam animasinya, Jepang tidak membuang kultur namun memperkenalkan kultur tersebut kepada dunia. Pendapat Osmar dan Ishak didukung oleh pendapat Shinobu (seperti dikutip dalam Lopez, 2014) yang mengatakan bahwa *anime* merupakan referensi manual yang sangat inovatif untuk masuk ke dalam sejarah Jepang, folklor Jepang, simbol, dan estetika tradisi. Ketika penonton bukanlah orang Jepang, *anime* menjadi alat untuk komunikasi lintas budaya (*cross cultural*). Pendapat *Osmar, Ishak* serta *Shinobu* dapat menunjukkan bahwa negara Jepang menggunakan *anime* dalam memperkenalkan kultur serta folklornya.

Salah satu contoh *anime* yang menggunakan elemen folklor adalah *Spirited Away* atau *kamikakushi* (tersembunyi dari Tuhan) yang dari titelnya berasal dari kepercayaan rakyat Jepang. Lalu karakter yang muncul di dalam filmnya seperti *Tsuchigumo* (laba-laba tanah) adalah makhluk yang ada di dalam folklor Jepang dijelaskan oleh Reider (2005).

Saat penulis pertama kali menonton film ini, penulis mendapatkan bahwa elemen yang ada di dalam film ini mungkin mengandung folklor di dalamnya. Tidak hanya itu, penulis juga menemukan elemen folklor yang belum pernah penulis lihat sebelumnya di film animasi Jepang lainnya. Namun sebelum mulai melakukan penelitian, penulis belum tahu apakah elemen dalam film itu dapat disebut sebagai elemen folklor. Terinspirasi dari alasan tersebut, penulis menjadi tertantang untuk menggali lebih dalam tentang elemen di dalam film *Kimi No Na Wa* dan membuktikan apakah animasi Jepang mengandung elemen folklor di dalamnya. Dalam menganalisa folklor di dalam film *Kimi No Na Wa*, penulis akan menggunakan teori folklor yang dikemukakan oleh Prof. Dr James Danandjadja.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang penulis uraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan ditelaah adalah: Apa saja unsur folklor digunakan dalam film animasi Jepang *Kimi No Na Wa*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam melakukan penelaahan ini, penulis membatasi bahasan sebagai berikut:

1. Menelaah apa saja yang termasuk unsur folklor dalam film animasi *Kimi No Na Wa*.
2. Pembahasan akan mengkategorikan unsur folklor dalam film *Kimi No Na Wa* berdasarkan teori folklor Danandjaja.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah unsur folklor yang terdapat dalam film animasi Jepang '*Kimi No Na Wa*', kemudian menguraikan elemen folklor di dalam film *Kimi No Na Wa* dan mengkategorikannya mengacu pada teori folklor Danandjaja. Penulis berharap dengan membaca skripsi ini, pembaca bisa mendapatkan wawasan mengenai folklor serta belajar dari negara Jepang untuk mengadaptasi folklor ke dalam animasi dan mengaplikasikannya ke dalam animasi Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Menambah wawasan mengenai folklor dan animasi Jepang dengan cara membedah unsur folklor yang terdapat di film *Kimi No Na Wa*. Penulis berharap pembaca dapat mendapatkan inspirasi dan wawasan tentang animasi, budaya, folklor dari negara Jepang. Semoga karya skripsi ini dapat memperluas wawasan mahasiswa atau mahasiswi tentang animasi, folklor dan budaya negara Jepang.