

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Animasi Jepang atau yang biasa disebut juga dengan *anime* merupakan salah satu hiburan yang hadir sudah sejak lama. Salah satu anime yang hadir dan mencapai kesuksesan serta menjadi terkenal pertama kali adalah *Astro Boy* yang merupakan karya dari Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Setelah kemunculan *Astro Boy* menjadi sebuah kesuksesan, perlahan mulai hadir banyak judul anime lainnya yang hingga sekarang turut menjadi terkenal juga, bahkan sampai ke berbagai negara selain Jepang. Hal ini dapat dibuktikan jika kita menggunakan aplikasi tayangan seperti merk *netfix*, *iflix*, *viu* dan sebagainya banyak rekomendasi anime seperti *Naruto*, *One Piece*, *Doraemon* serta masih banyak judul yang lainnya.

Terkenalnya anime hingga sekarang ini tentu menjadi sebuah keuntungan sendiri. White mengatakan bahwa dalam pembuatan sebuah animasi dibutuhkan sebuah tim besar yang dapat bekerjasama dengan baik berbakat dan cerdas (2006:11). Pendapat beliau didasari oleh proses pembuatan animasi yang cukup panjang. White mengatakan bahwa seiring dengan proses pembuatan animasi mulai dari gambar yang dibuat oleh *animator* hingga tahap penyelesaian (yang sudah berbentuk digital dan sudah bergerak) untuk masuk proses penayangan membutuhkan banyak personil yang mampu bekerja dalam bidang-bidang tertentu. Sebagai contoh, misalnya dalam proses pengubahan gambar manual menjadi digital dan bergerak adalah bagian *compositing*. Dalam bagian ini, membutuhkan orang yang mampu bekerja menggunakan program untuk membuat gambar manual menjadi versi digital dengan menggunakan program tertentu misalnya

dengan menggunakan program *Adobe Photoshop*. Setelah gambar manual diubah menjadi versi digital, gambar tersebut akan dibuat bergerak dan diberi efek tertentu. Dalam proses ini, pergerakan gambar dan pemberian efek tertentu akan dibuat berdasarkan keinginan *animator* dan arahan dari sutradara judul animasi yang sedang dikerjakan. Contoh tersebut hanya diambil dari satu bagian, yaitu *compositing* dan sudah memerlukan banyak personil dengan keterampilan tertentu. Sedangkan jika mengikuti alur pembuatan animasi secara menyeluruh, ada banyak bagian lain yang juga memerlukan personil yang bekerja dengan keterampilan tertentu. Tentu saja dunia animasi akan menyediakan banyak sekali kesempatan bekerja. White juga berpendapat bahwa bekerja di bidang animasi akan memiliki sebuah jenjang karir yang bagus karena animasi akan terus berkembang seiring berjalannya waktu.

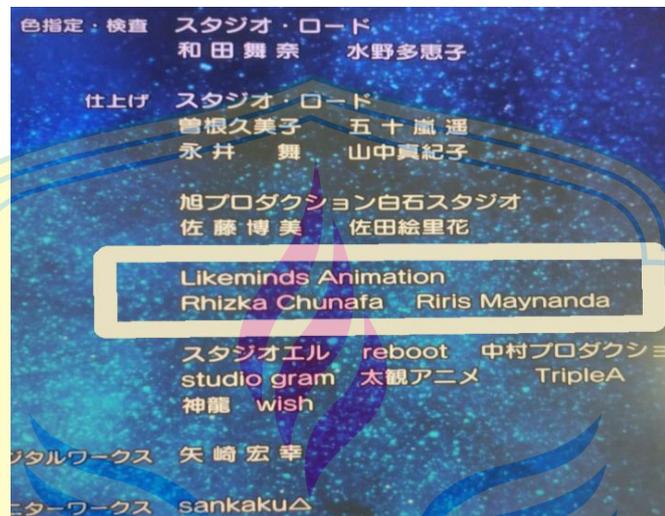
Hal yang disebutkan di atas adalah dari sudut pandang animasi secara umum. Jika kita membahas mengenai animasi dari negara Jepang atau anime, akan berbeda lagi. Secara keseluruhan, proses pembuatan anime sama seperti pembuatan animasi pada umumnya. Hanya saja yang membedakan adalah seluruh produksi anime berkaitan dengan negara Jepang, dan salah satu unsur yang terdapat didalamnya adalah bahasa yang digunakan. Oleh karena itu, penguasaan kosa kata bahasa Jepang akan mempengaruhi proses pembuatan anime. Hal ini didukung oleh pendapat Saussure (1916:14) yang mengatakan bahwa bahasa merupakan salah satu unsur yang membedakan kelompok satu dengan kelompok yang lainnya. Tentu saja ketika dalam membuat sebuah anime, akan banyak menggunakan kosa kata bahasa Jepang tersendiri. Jika dibandingkan, kosata kata bahasa Jepang yang digunakan secara umum dengan kosa kata bahasa Jepang yang digunakan dalam dunia anime tentu saja akan berbeda. Hal ini dikarenakan adanya istilah-istilah khusus dalam dunia animasi dan dirubah kedalam bahasa Jepang untuk proses pembuatan anime dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembuatan. White

pun berpendapat bahwa bahasa akan menyatukan berbagai macam bidang yang terlibat dalam proses pembuatan suatu animasi (2006:12). Disamping itu, kosa kata bahasa Jepang yang digunakan dalam proses pembuatan anime tidak dipelajari dalam perkuliahan secara umum atau dalam lembaga pendidikan lainnya seperti kursus. Jika seseorang ingin mengetahui lebih lanjut kosa kata apa saja yang dipakai, maka orang tersebut harus terlibat langsung bekerja dalam dunia produksi anime.

Untuk proses pembuatan anime itu sendiri, dibagi menjadi tiga bagian besar yaitu, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam bagian produksi difokuskan pada bagian menanimasikan gambar yang menjadi divisi *compositing*, menyatukan latar dengan gambar yang menjadi divisi *key animating*, pewarnaan yang menjadi divisi *colouring*, penambahan efek dan *render* yang menjadi divisi *animating*. Penelitian ini mengambil bagian *compositing* karena pada bagian ini mengerjakan pembuatan gambar menjadi video bergerak sehingga banyak kosakata digitalisasi dalam bahasa Jepang yang digunakan. Kosakata tersebut tentunya merupakan bagian dari *senmonyogo* dalam proses menganimasikan gambar dan tidak banyak diketahui oleh umum.

Pada masa sekarang ini, proses pembuatan anime banyak melibatkan negara lain selain Jepang. Misalnya saja seperti studio anime dari Jepang yaitu Asahi Production. Asahi Production merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang animasi. Dalam proses pembuatan anime yang diproduksinya, Asahi Production banyak melibatkan negara lain untuk turut membantu dan ambil bagian dalam proses produksi. Negara seperti China, Korea, Singapura, bahkan Indonesia turut membantu dalam mengerjakan berbagai judul anime yang diproduksi oleh Asahi Production. Bahkan Asahi Production sudah menjadi klien bagi dua studio anime yang berada di Indonesia, yaitu Studio Animasi Like Minds Services yang berlokasi di Tangerang Selatan dan Studio Ubud yang berlokasi di Jakarta Barat ([asahi-pro.co.jp/company/](http://asahi-pro.co.jp/company/)). Hal ini dapat dibuktikan dengan

nama studio dan perorangan yang dimasukkan ke dalam *credit* anime. Berikut adalah salah satu contohnya.



### 1.1 *Credit* dari anime yang berjudul Yakusoku no Nanaya Matsuri

Asahi Production juga banyak membantu memproduksi anime dari studio Jepang lainnya. Beberapa diantaranya adalah Studio Toei, Studio Fly Dragon, Studio Pierrot, Studio Bandai Namco dan masih banyak lagi. Seiring dengan berjalannya waktu, anime terus berkembang dan bertambah banyak jumlah yang harus diproduksi. Hal ini juga mempengaruhi kedua studio anime di Indonesia yang bekerja sama dengan Asahi Production, karena semakin banyak anime yang diproduksi oleh Asahi Production, semakin banyak juga pekerjaan yang akan diberikan kepada studio anime yang ada di Indonesia. Secara tidak langsung, kebutuhan jumlah pekerja studio anime di Indonesia yang diperlukan akan semakin bertambah.

Namun seperti yang telah disebutkan sebelumnya, untuk bisa bekerja dalam dunia produksi anime dibutuhkan beberapa keterampilan tertentu. Tidak harus menjadi lulusan dari program pendidikan animasi, yang terpenting adalah penguasaan keterampilan tertentu sesuai dengan bidang yang dipilihnya. Sebagai contoh, divisi *compositing* di

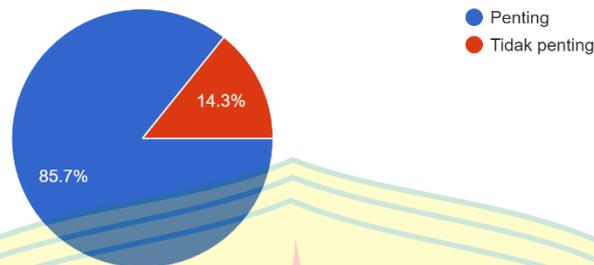
Studio Like Minds Services telah mempekerjakan orang yang bukan dari Program Studi (yang selanjutnya akan disebut dengan prodi) Animasi atau sejenisnya.

Tidak menutup kemungkinan bagi para lulusan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang untuk serta bekerja dalam studio anime. Sebagai contoh, Studio Like Minds Services telah mempekerjakan beberapa orang yang merupakan lulusan dari Prodi Pendidikan Bahasa Jepang. Para lulusan tersebut dipekerjakan untuk membantu proses pembuatan anime bagian *compositting* dan *in-between*. Bagian *compositting* dan *in-between* merupakan dua divisi yang berkelanjutan. Karena *in-between* merupakan bagian yang menghaluskan dan menegaskan gambar yang sudah dibuat bergerak oleh bagian *compositting*, tentu saja bahasa Jepang digunakan lebih banyak memakai bahasa Jepang secara umum karena hanya berisi arahan untuk menggambar sesuai keinginan *animator*. Sedangkan untuk bagian *compositting* lebih sering menggunakan istilah khusus dalam anime karna dalam proses pekerjaannya, bagian *compositting* akan mengerjakan animasi dalam bentuk digital. Banyak istilah khusus dalam memproduksi anime yang sering digunakan divisi *compositting*. Terutama kosa kata seputar efek-efek digital.

Secara keseluruhan, lulusan dari Prodi Pendidikan Bahasa Jepang sangat membantu dalam proses pekerjaan. Menurut angket yang sudah disebar ke tim *compositting* di Studio Like Minds Services, keberadaan rekan kerja dari lulusan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang cukup penting.

Seberapa penting bagi anda merekrut seorang dari lulusan program Pendidikan Bahasa Jepang dalam pekerjaan sehari-hari?

7 responses



### 1.2 Gambar angket 1

Dari hasil wawancara yang sudah diperoleh, dapat diketahui bahwa, para pekerja yang merupakan lulusan dari prodi Pendidikan Bahasa Jepang selain mengerjakan produksi anime secara digital yang merupakan tugas utama dari seorang *compositor*, mereka juga berperan untuk menerjemahkan pekerjaan yang diterima dari klien di Jepang. Selain itu, karena klien merupakan orang Jepang dan memiliki keterbatasan dalam berbahasa selain bahasa Jepang, mereka berperan besar untuk menjembatani komunikasi antara studio yang ada di Indonesia dengan klien.

Di samping itu, mengingat bahwa kosa kata bahasa Jepang secara umum dan yang dipakai dalam proses produksi anime berbeda, tentu hal ini akan menjadi sebuah kesulitan tersendiri bagi orang yang belum pernah merasakan bekerja di studio anime sebelumnya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan mendalami kosa kata apa saja yang digunakan dalam proses pembuatan anime bagian *compositing* terutama kosa kata untuk bagian pekerjaan digital.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perbedaan penggunaan kosa kata bahasa Jepang secara umum dengan kosa kata yang digunakan dalam proses pembuatan anime bagian *compositing* berbeda.
2. Pekerjaan di bidang anime merupakan peluang yang potensial bagi lulusan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang. Namun, kosa kata yang digunakan dalam proses pembuatan anime tidak dipelajari dalam perkuliahan secara umum atau lembaga pendidikan lainnya.

## **C. Fokus dan Subfokus Penelitian**

Fokus pada penelitian ini adalah proses pembentukan kata dan makna dari istilah bahasa Jepang dalam bagian *compositing* di *Like Minds Services Studio*.

Subfokus pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses pembentukan kata dari istilah yang dipakai.
2. Makna dari istilah yang dipakai.

## **D. Perumusan Masalah**

1. Bagaimanakah proses pembentukan kata dari kosakata yang dipakai dalam proses pembuatan anime bagian *compositing*?
2. Bagaimanakah perubahan makna setelah terjadi proses pembentukan kata dari kata yang dipakai dalam proses pembuatan anime bagian *compositing*?

## E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Kegunaan teoritis :

Secara teoritis, penelitian ini merupakan kajian dalam bidang linguistik yang diharapkan dapat memperkaya pembahasan senmonyogo dalam bidang proses pembuatan animasi.

### 2. Kegunaan praktis :

- a. Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa maupun dosen pengajar Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang ingin mengetahui lebih dalam mengenai senmonyogo dalam proses pembuatan animasi.
- b. Memberi pemahaman baru bagi lulusan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang ingin mencari pekerjaan dalam bidang pembuatan anime.

