

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbicara tentang Jepang terdapat banyak julukan yang diberikan oleh orang-orang di luar Jepang, salah satunya adalah “*Japan is living in the future*”. Julukan ini biasa datang dari masyarakat di dunia ketika melihat kemodernan Jepang yang begitu canggih dan sangat inovatif seakan negara Jepang sudah berada di masa depan. Di saat yang bersamaan, budaya tradisional di Jepang masih tetap kuat, yang sampai sekarang pun tradisi-tradisi terdahulu tersebut masih dijaga dan dilaksanakan. Budaya tradisional yang berjalan bersamaan dengan budaya modern inilah yang membuat Jepang menjadi negara yang banyak digemari oleh masyarakat dunia.

Berdasarkan Ethan Segal (2015:3), kemodernan di Jepang dimulai pada Era Meiji (1868-1912) yang juga dikenal dengan sebutan Restorasi Meiji, sebuah waktu ketika Jepang mulai membuka negaranya setelah menutup negara dari dunia luar selama 2 abad lamanya ketika pemerintahan masih dipegang oleh *bakufu* pada Era Edo. Dengan Jepang yang mulai kedatangan budaya-budaya baru dari Barat, muncul slogan “*Bunmei-Kaika*” yang memiliki arti ‘*civilization and enlightenment*’, atau dalam Bahasa Indonesia bermakna, ‘peradaban dan pencerahan’. Slogan ini digunakan oleh Pemerintahan Meiji untuk mengejar ketertinggalan Jepang dari negara Barat yang sudah lebih maju dengan kemodernannya. Dengan demikian terjadilah westernisasi pada Era Meiji dengan Jepang yang perlahan belajar dari negara Barat dengan menggabungkan budaya Barat dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Koentjaraningrat (2000:142) westernisasi adalah usaha meniru gaya hidup orang Barat secara berlebihan dari gaya pakaian, gaya berbicara, juga adat sopan santun pergaulan orang Barat. Berdasarkan sumber yang diunggah oleh *ガクの本棚* (2023, *Youtube*) bentuk-bentuk westernisasi pada masa itu dapat terlihat dari bangunan juga infrastruktur Barat yang mulai dibangun di antara bangunan-bangunan tradisional Jepang yang lebih ditujukan untuk kepentingan diplomasi. Pemerintahan di Era Meiji juga menyarankan bahkan memberi contoh pada

masyarakatnya agar mulai membiasakan untuk mengonsumsi makanan baru seperti daging dan susu, dan juga mengajarkan cara makan orang Barat dengan *table manner* yaitu makan dengan menggunakan garpu dan pisau. Tidak hanya itu, westernisasi yang masuk juga memperkenalkan masyarakat Jepang dengan gaya penampilan baru dengan pemakaian pakaian ala Barat.

Masyarakat Jepang dengan pakaian ala Baratnya merupakan salah satu bentuk perubahan yang sangat terlihat. Hal ini karena ingin menunjukkan modernitas Jepang yang baru, para pekerja pemerintahan dengan sengaja memamerkan pakaian ala Baratnya kepada orang asing sebagai proses peradaban Jepang. Berdasarkan Zhang (2023:5), pada tahun 1873, Kaisar Meiji dan permaisuri muncul dalam sebuah potret resmi dengan menggunakan pakaian ala Barat. Tentara dan kepolisian juga mulai mengadaptasi pemakaian pakaian ala Barat. Berdasarkan sumber yang diunggah oleh *Unseen Japan* (2022, *Youtube*), proses gaya Barat dimulai dengan gaya penampilan pria dengan rambut yang dicukur yang digantikan dengan rambut pendek ala Eropa sehingga pada tahun 1880-an, sebagian besar pria Tokyo menata rambut mereka dengan gaya potongan acak ala Eropa. Lalu untuk gaya pakaian, sepatu juga sepatu kets menggantikan *geta* dan pemakaian jas, topi, juga dasi menggantikan *hakama* dan *haori*. Namun, dengan masyarakat Jepang yang sudah mulai beradaptasi dengan pakaian ala Baratnya, penggunaan pakaian ala Barat bagi wanita pada Era Meiji masih kurang diterima sehingga hanya sebagian besar wanita dari kelas atas atau kalangan bangsawan yang menggunakan pakaian ala Barat.

Melanjutkan dari Era Meiji adalah Era Taisho yang berlangsung selama 14 tahun (1912-1926). Jangka waktu pada Era Taisho lebih pendek dibandingkan era lainnya, banyak sekali perubahan yang terjadi di Era Taisho. Setelah Perang Dunia I (1914-1918) gelombang kedua dari westernisasi melanda Jepang, dan pada pertengahan tahun 1920-an "*modanizumu*" menjadi slogan pada saat itu (Tipton & Clark, 2000:7). Perubahan Jepang menjadi negara industri membuat Jepang perlahan menjadi lebih modern dengan budaya Barat yang semakin menonjol di tengah-tengah sisi tradisionalnya. Keunikan dalam menginterpretasikan budaya tradisional yang digabungkan dengan budaya Barat juga dikenal dengan sebutan

“*Taisho Roman*”, dengan kata “*Roman*” yang berasal dari kata “Romantis”. Hal ini dikarenakan idealisme romantisme Eropa yang menyebar di Jepang pada era tersebut. *Taisho Roman* merupakan sebuah tren yang terjadi karena adanya pengaruh dari gerakan seni yang terdapat di Eropa pada akhir abad-19 dan awal abad-20. Bentuk *Taisho Roman* yang dapat ditemukan adalah dari arsitektur gedung ala Barat juga dari cara berpakaian ala Baratnya. Masyarakat Jepang pada Era Taisho terdapat sebutan “*haikara*” yang tidak hanya memiliki arti *high-collar* atau kerah tinggi tetapi juga ditujukan pada gaya penampilan dengan pakaian ala Barat. Namun, ketika pakaian dan gaya berpakaian lama bergeser ke bentuk baru yang dipengaruhi oleh Barat, muncul sebuah kelompok masyarakat dengan gerakan yang menentang “*haikara*” yaitu “*bankara*”, kelompok ini yang menganggap para “*haikara*” menjadi lemah karena westernisasi. *Bankara* didefinisikan dengan tidak mementingkan penampilan luar seperti berpenampilan kasar, acak-acakan dengan rambut yang panjang. Berdasarkan tulisan yang diunggah Oskow (2022) dalam situs unseen-japan.com, nama itu sendiri (バンカラ) merupakan lelucon pada istilah *haikara*. Menggabungkan *kanji* untuk “barbar” (*ban*, 蛮) dan fonetik untuk kata asing “kerah” (*kara*, カラ).

Berbeda dengan pria, wanita baru mulai bergaya dengan pakaian Baratnya di Era Taisho. Saat itu terdapat *houmongi*, *kimono* semi-formal yang serupa dengan gaun ala Barat memiliki desain flamboyan yang menjadi favorit wanita pada Era Taisho. Namun, saat gempa besar yang terjadi di Kanto pada tahun 1923, wanita dengan *houmongi* ini mengalami kesulitan saat evakuasi karena pergerakan yang terbatas. Di tahun berikutnya pada tahun 1924, pakaian Barat yang ditujukan untuk wanita mulai dijual dan berkembang sehingga muncul sebutan “*Modan Gaaru*” (モダンガール) atau dalam Bahasa Inggris “*Modern Girls*”, yang merujuk pada wanita di Era Taisho. Jika dibandingkan dengan wanita di era sebelumnya, budaya Barat yang masuk dan meluas di Jepang membuat wanita di Era Taisho melihat adanya kebebasan dalam mengekspresikan dirinya seperti menjadi wanita karir, wanita independen yang ikut berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan juga para wanita yang bergerak menjadi aktivis dalam memperjuangkan haknya. Kehadiran

“*Modan Gaaru*” yang bebas ini menciptakan reaksi negatif dari masyarakat yang masih memegang peran tradisionalnya, namun adanya wanita modern ini mendorong perubahan pada wanita di Jepang salah satunya dari cara berpakaian mereka yang berpenampilan dengan *fashion* ala Barat, seperti memakai *make-up*, *dress*, rok, dan gaya rambut yang dipotong pendek. Di saat yang bersamaan, wanita yang masih memakai pakaian tradisional seperti *kimono* juga mendapat pengaruh dari budaya Barat.

Kimono pada Era Taisho menekankan kemewahan dan keanggunan pada wanita, seperti lekukannya yang ditata dengan gaya Barat sehingga menciptakan garis yang lebih feminin. Selain itu, gaya dan estetika dari perpaduan budaya Barat dengan budaya Jepang membuat keunikan pada *kimono* Era Taisho yang membedakan *kimono* di era tersebut dengan *kimono* yang terdapat pada era sebelumnya. Pada awal Era Taisho, *kimono* secara umum hanya memiliki warna polos seperti hitam dan abu-abu, namun seiringnya waktu dan dengan pewarna kimia yang meluas, warna pada *kimono* di Era Taisho menjadi cerah dengan motif yang beragam sehingga menjadi ciri khas *kimono* di era tersebut. Untuk penggunaan motif pada era ini seringkali menggunakan desain asimetris dengan motif yang unik seperti, penggunaan motif bunga, kupu-kupu, burung, dan bahkan menggunakan motif-motif yang terinspirasi dari lukisan-lukisan yang terdapat di Eropa yang juga melahirkan *Kimono Meisen*, *kimono* dengan motif dan desain geometris, salah satunya bentuk *yabane* (bulu pada anak panah). Tidak hanya itu, untuk memberikan sentuhan gaya Barat pada *kimono* di Era Taisho sering ditambahkan renda, sulaman, dan juga pemakaian aksesoris, lalu untuk bahan kainnya mulai menggunakan bahan yang mewah seperti kain satin dan sutra.

Tidak hanya menikmati budaya Jepang seperti memakai *kimono* yang menjadi alasan orang-orang dari luar ingin mengunjungi Jepang, budaya Jepang lainnya yang juga menarik perhatian masyarakat di dunia adalah *anime* (アニメ), salah satu dari banyaknya media populer di Jepang yang menjadi alasan lain mengapa banyak orang ingin mengunjungi Jepang. *Anime* merupakan sebuah singkatan dan bahasa serapan yang berasal dari kata dalam Bahasa Inggris, *Animation* (アニメーション) yang dalam Bahasa Indonesia memiliki arti animasi.

Animasi adalah salah satu teknik pembuatan film yang meliputi sebuah objek atau gambar yang bergerak. Menurut (Kobayashi, 2020:1):

「アニメ」とは日本で制作されたアニメーションのことを指し、具体的には テレビアニメや劇場公開作品など、日本で最もポピュラーに親しまれている日本製アニメーション作品群のことである。

Anime mengacu pada animasi yang diproduksi di Jepang, khususnya karya *anime* yang populer di Jepang seperti pada animasi TV dan *anime* yang dirilis di teater.

Susan Napier (2011:232) memiliki pendapat bahwa animasi tidak berpaku pada realitas sehingga terdapat alternatif dari realitas, dan sebagian besar dari *anime* yang populer memiliki *science fiction* atau *fantasy* sebagai genre dari cerita animasi. Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa salah satu daya tarik *anime* adalah konsep cerita dengan genre dan latar belakang yang beragam seperti kreativitas *anime* dengan dunia alternatif yang persis seperti dengan dunia nyata. Namun, di saat yang bersamaan terdapat perbedaan karena adanya hal-hal yang tidak dapat ditemukan dan tidak dapat dilakukan dalam kehidupan nyata. Contohnya seperti *anime* yang memiliki cerita atau konsep tentang kemiliteran untuk melawan raksasa, atau kisah cinta dengan dewa, ataupun kelas yang diajarkan oleh makhluk luar angkasa. Tidak hanya itu, banyak juga *anime* populer yang menggabungkan sejarah dengan fantasi, salah satunya adalah *Anime Watashi no Shiawase na Kekkon*.

Watashi no Shiawase na Kekkon adalah *anime* yang diadaptasi dari *series* novel ringan dan *manga* karya Akumi Agitogi yang dirilis pada tahun 2023. Akumi Agitogi adalah seorang penulis asal Prefektur Nagano yang membuat debutnya sebagai penulis di tahun 2019 dengan novel yang berjudul “*Watashi no Shiawase na Kekkon*”. Kepopuleran karya debutnya membuat dirinya meraih penjualan yang pada saat ini sudah mencapai lebih dari 9 juta kopi, termasuk karyanya yang dibuat dalam bentuk *manga* dan *e-book*. Karya novelnya pun diadaptasi menjadi sebuah *film Live Action* yang dirilis pada tahun 2023, dan di tahun yang sama karyanya juga diadaptasi menjadi sebuah *anime* yang ditayangkan dari bulan Juli sampai September 2023 dan dilanjutkan *season* keduanya yang tayang pada awal tahun 2025

melalui situs layanan *streaming Netflix*. Setelah rilis, *anime* ini tidak hanya mendapatkan pujian tinggi di Jepang tetapi juga di luar negeri.

Seperti cerita *Cinderella* ala Jepang, *Watashi no Shiawase na Kekkon* menceritakan kisah Miyo Saimori, seorang putri yang terlahir tanpa bakat dari keluarga bangsawan yang terkenal dengan kemampuan supranaturalnya. Miyo sendiri diperlakukan tidak baik oleh ibu tiri dan adik tirinya, dan ketika mencapai usia menikah, dirinya yang berharap akan mendapatkan kehidupan yang baik, hancur setelah mengetahui identitas tunangannya yang dipilihkan oleh ayahnya sendiri. Kiyoka Kudo, seorang komandan yang dikenal dingin dan kejam sehingga calon pengantin sebelumnya melarikan diri dalam tiga hari setelah pertunangan mereka. Tidak memiliki rumah untuk kembali, Miyo pun pasrah dengan nasibnya, tapi Miyo menemukan bahwa Kiyoka, calon suaminya bukanlah seorang yang kejam seperti yang dia pikirkan. Miyo dan Kiyoka pun perlahan membuka hatinya untuk satu sama lain, saling menyadari kalau mereka punya kesempatan untuk menemukan cinta sejati dan kebahagiaan.

Berdasarkan *website* resmi watak-on-anime.com, *anime* dengan genre romantis *shoujo* yang digabungkan dengan drama historikal fantasi dan *action* ini berlatar belakang pada era fiksi Jepang pada Era Taisho, sebuah waktu di mana Jepang Kuno dan peradaban Barat saling berkaitan sehingga terdapat banyak sekali penggambaran unsur budaya Barat dan bentuk westernisasi yang dapat ditemukan dalam *anime* ini. Selain dari bangunan ala Jepang dan bangunan ala Barat, dapat juga ditemukan karakter dalam *anime* ini yang menggunakan pakaian Barat dan pakaian tradisional pada waktu yang bersamaan. Contohnya seperti karakter Kiyoka yang sering terlihat mengenakan seragam militernya yang mirip dengan sebuah seragam militer pada Era Taisho, lalu terdapat juga karakter yang merupakan kakak perempuan dari Kiyoka yang sangat menunjukkan sisi *modern girl*-nya dengan rambut pendek dan dres yang serupa dengan wanita *modern* pada Era Taisho yang dapat berpenampilan ala Barat dalam kehidupan sehari-harinya. Selain itu, *kimono* pada Era Taisho yang juga terdapat pengaruh dari westernisasi pun juga dapat terlihat dalam *anime* ini, seperti pada karakter Miyo yang identik dengan *kimono* berwarna merah muda dengan motif kain bunga sakura. Tidak hanya itu, terdapat

juga adegan ketika Kiyoka membelikan Miyo sebuah kain *kimono* dari suatu toko yang di mana dapat terlihat macam-macam kain *kimono* dengan karakteristik *kimono* pada Era Taisho.

Penulis yang memiliki ketertarikan pada *anime*, budaya Jepang dan sejarah, melihat bagaimana suatu fenomena dalam sejarah digambarkan dalam *anime* dengan genre *shoujo* yang berlatar di era Taisho membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan menulis penelitian dengan judul “Representasi Bentuk Westernisasi pada *Kimono* Era Taisho dalam *Anime Watashi no Shiawase na Kekkon*”.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berikut adalah penelitian yang menurut penulis memiliki objek yang relevan dengan penelitian ini:

1. Muhammad Rafly Satyawan (2022), skripsi, Universitas Darma Persada, dengan judul “Representasi Unsur Budaya Jepang pada Zaman Taisho dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*” yang diterbitkan dalam jurnal *Idea* Vol.4 No.2 Tahun 2022 halaman 131-143. Penelitian ini membahas mengenai representasi budaya masyarakat Jepang pada Zaman Taisho yang digambarkan dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*. Persamaan antara penelitian Rafly dengan penelitian penulis sama-sama mengangkat penelitian dari media *anime* yang memiliki genre dan latar belakang yang serupa. Perbedaan antara penelitian Rafly dengan penelitian penulis adalah penelitian Rafly berfokus pada representasi budaya masyarakat dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*, sementara penelitian penulis berfokus pada representasi bentuk-bentuk westernisasi pada *kimono* di Era Taisho yang digambarkan dalam *Anime Watashi no Shiawase na Kekkon*.
2. Mira Eka Wiyanti (2014), tesis, Universitas Brawijaya, dengan judul “Bentuk-bentuk Westernisasi yang Tercermin dalam Novel *Shayo* karya Dazai Osamu” yang diterbitkan dalam jurnal *Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya* 7 (8), 205211. Penelitian ini membahas

mengenai bentuk-bentuk westernisasi dalam Novel *Shayō* karya Dazai Osamu berdasarkan latar sosial melalui pendekatan sosiologi sastra. Persamaan penelitian Mira dengan penelitian penulis adalah, penelitian berfokus pada penggambaran westernisasi yang ada dalam masyarakat Jepang. Perbedaan penelitian Mira dengan penelitian penulis adalah penelitian Mira diambil dari novel yang berfokus pada westernisasi di Era Taisho dan Era Showa, sementara penelitian penulis diambil dari *anime* yang berfokus pada bentuk westernisasi *kimono* Era Taisho dalam *Anime Watashi no Shiawase na Kekkon*.

3. Ni Luh Megawati (2021), jurnal, Universitas Udayana, dengan judul “Representasi Fashion Era Taisho-Showa pada Film Animasi Kaze Tachinu karya Hayao Miyazaki”. Penelitian ini membahas mengenai bentuk, fungsi, dan makna *fashion* yang terdapat pada Era Taisho hingga Showa yang digambarkan pada film. Persamaan penelitian Ni Luh dengan penelitian penulis adalah, penelitian yang berfokus pada representasi *fashion* yang terdapat dalam sebuah animasi Jepang. Perbedaan penelitian Ni Luh dengan penelitian penulis adalah penelitian Ni Luh mencakup representasi *fashion* pada Era Taisho dan Showa, sementara penelitian penulis berfokus pada representasi bentuk westernisasi *kimono* Era Taisho.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya perbedaan westernisasi terhadap pemakaian *fashion* ala Barat oleh wanita di Era Taisho yang memiliki kebebasan dalam berpakaian dibandingkan wanita di Era Meiji.
2. Munculnya kelompok masyarakat di Era Taisho yang menentang gaya penampilan ala Barat.
3. Pengaruh dari *kimono* ala Barat di Era Taisho yang tidak praktis sehingga membatasi pergerakan wanita pada Gempa Besar tahun 1923.

4. Westernisasi pada Era Taisho yang memunculkan “*Modan Gaaru*” di kalangan wanita muda Jepang yang bertentangan dengan norma sosial masyarakat Jepang.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, pembatasan masalah pada penelitian ini hanya berfokuskan pada bentuk-bentuk westernisasi pada *fashion kimono* Era Taisho yang digambarkan dalam *Anime Watashi no Shiawase na Kekkon*.

1.5 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk-bentuk westernisasi pada *fashion* yang muncul di Era Meiji dan berlanjut ke Era Taisho?
2. Apa ciri khas dari *kimono* Era Taisho yang berbeda dari era sebelumnya?
3. Bagaimana representasi bentuk westernisasi pada *kimono* Era Taisho dalam *Anime Watashi no Shiawase na Kekkon*?

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk-bentuk westernisasi pada *fashion* yang datang pada Era Meiji dan berlanjut ke Era Taisho.
2. Untuk mengetahui ciri khas dan perbedaan yang terdapat pada *kimono* Era Taisho dari era sebelumnya.
3. Untuk menganalisis representasi bentuk westernisasi pada *kimono* Era Taisho dalam *Anime Watashi no Shiawase na Kekkon*.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian kualitatif adalah bentuk penelitian di mana peneliti atau peneliti inti yang ditunjuk mengumpulkan dan menginterpretasikan data, menjadikan peneliti sebagai bagian dari proses penelitian seperti halnya partisipan dan data

yang mereka berikan (Strauss, 2014:2). Pada penelitian yang berjudul “*Representasi Bentuk Westernisasi pada Kimono Era Taisho dalam Anime Watashi no Shiawase na Kekkon karya Akumi Agitogi*”, penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis, yang mendeskripsikan mengenai bentuk westernisasi pada *kimono* di Era Taisho. Penelitian dilakukan dengan memperhatikan dan menganalisis detail yang terdapat dalam *Anime Watashi no Shiawase na Kekkon*. Sebagai referensi utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku yang berjudul “*Kimono Style: The John C. Weber Collection*” ditulis oleh Arai Masano, kemudian penulis mencari dan mengumpulkan data yang relevan melalui buku, jurnal, dan juga artikel yang tersedia di internet.

1.8 Landasan Teori

1.8.1 Kebudayaan

Kebudayaan adalah ranah umum manusia. Ini berarti tidak ada kebudayaan tanpa kehadiran manusia. Manusia menduduki posisi penting sebagai pencipta kebudayaan (Indra Tjahjadi, Sri Andayani & Hosnol Wafa, 2020:26). Menurut Geertz (2000:89), kebudayaan merupakan sistem konsepsi yang diwariskan yang diekspresikan dalam bentuk-bentuk simbolis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, melestarikan, dan mengembangkan pengetahuan mereka tentang sikap terhadap kehidupan (Geertz, 2000:89).

Menurut Tylor (2010:1), kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (2009:150,153) kebudayaan itu memiliki beberapa wujud yang meliputi: Pertama wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai, atau norma; Kedua wujud kebudayaan sebagai aktivitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat; Ketiga adalah wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud kebudayaan ini bersifat konkret karena merupakan benda-benda dari segala hasil ciptaan, karya, tindakan, aktivitas, atau perbuatan manusia dalam masyarakat.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan sebuah sistem yang dimiliki oleh manusia yang akan terus ada dan berkembang dari dahulu sehingga generasi selanjutnya.

1.8.2 Westernisasi

Koentjaraningrat (2004:142) mendefinisikan westernisasi sebagai usaha meniru gaya hidup orang Barat. Meniru gaya hidup berarti meniru secara berlebihan gaya pakaian orang Barat dengan cara mengikuti mode yang berubah secara cepat, meniru gaya bicara dan adat sopan santun pergaulan orang Barat. Seringkali ditambahkan dengan sikap merendahkan adat, bahasa, dan budaya nasional.

Menurut Huntington (2011:19) westernisasi adalah proses di mana budaya dan nilai-nilai Barat menyebar dan diadopsi oleh masyarakat luar dinka Barat. Proses ini mencakup berbagai aspek seperti gaya hidup, bahasa, teknologi, dan sistem politik. Scott (2007:10) dalam Wiyanti (2014:4) mengatakan bahwa westernisasi adalah asimilasi budaya Barat baik proses sosial, adat istiadat maupun kebiasaan yang dimiliki oleh budaya Barat diikuti dan disesuaikan dengan budaya yang dimiliki.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas, penulis menyimpulkan bahwa westernisasi merupakan fenomena yang terjadi ketika suatu negara atau masyarakat meniru kebiasaan yang terdapat di negara Barat. Kebiasaan seperti gaya hidup, cara berpakaian, hingga cara berpikir.

1.8.3 Asimilasi Budaya

Asimilasi adalah suatu proses sosial yang terjadi pada berbagai golongan manusia dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda setelah mereka bergaul secara intensif, sehingga sifat khas dari unsur-unsur kebudayaan golongan-golongan itu masing-masing berubah menjadi unsur-unsur kebudayaan campuran. (Koentjaraningrat, 2005:160).

Menurut Sadono (2023:74), asimilasi ditandai dengan perubahan pada pola-pola budaya kelompok minoritas, misalnya bahasa, nilai, pakaian, dan makanan.

Menurut Kottak (2015:120), asimilasi mendeskripsikan proses perubahan yang dialami oleh kelompok etnis minoritas ketika pindah ke negara yang didominasi oleh budaya lain.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas, penulis menyimpulkan bahwa asimilasi budaya merupakan sebuah percampuran antara dua budaya yang berbeda yang sudah berinteraksi dalam jangka waktu yang lama.

1.8.4 *Anime*

「アニメ」とはアニメーションという映像メディアの一部を示すジャンルの呼称であり「主として日本においてアニメーション技法で作られ、日本でテレビ放送を通して配給される、芸術性を追求しない商業的コンテンツ」ということになる。(Kitaba, 2023:2,3).

“*Anime*” adalah sebutan untuk genre yang menunjukkan bagian dari media gambar animasi, terutama konten komersial yang dibuat di Jepang dengan teknik animasi dan didistribusikan melalui penyiaran televisi di Jepang tanpa mengejar kesenian.

Menurut Napier (2005:4), *anime* merupakan sebuah bentuk budaya populer yang dibangun berdasarkan tradisi budaya sebelumnya. Tidak hanya pengaruh dari seni tradisional Jepang seperti *Kabuki* dan *Moku Hanga* (seni cetak kayu balok) tapi juga memanfaatkan tradisi artistik sinema dan fotografi abad ke-20 yang mendunia.

Menurut Budiarto (2015:179), di Jepang *anime* merujuk pada semua jenis film animasi tanpa mengindahkan dari negara mana animasi tersebut berasal. Namun di luar Jepang, kata *anime* lebih sering diasosiasikan secara spesifik dengan ‘animasi Jepang’.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas, penulis menyimpulkan bahwa *anime* adalah animasi yang berasal dan diproduksi di Jepang yang kini menjadi bagian dari media populer Jepang yang mendunia.

1.8.5 *Kimono*

“きもの”とは、「着るもの」に由来し、衣服の中で洋服に対して和服を指す言葉である。しかし、きものという言葉ができたのは鎌倉時代から室町時代頃であり、さらに、和服という言葉ができたのは洋服が日本に広まり始めた明治時代だとされている。(Fujisawa, 2018:3).

“*Kimono*” berasal dari kata “sesuatu yang dipakai”, dan mengacu pada pakaian Jepang dan bukan pakaian gaya Barat. Namun, kata “*kimono*” diciptakan pada Era Kamakura hingga Era Muromachi, dan istilah “*kimono*” diciptakan pada Era Meiji (1868-1912), ketika pakaian gaya Barat mulai menyebar di Jepang.

Menurut Sobocan (2017:3), istilah *kimono* (着物) berarti “sesuatu yang dikenakan”, awalnya mencakup semua jenis pakaian Jepang. Begitu negara Barat melihat pakaian yang luar biasa ini, kata tersebut digunakan untuk item tertentu yang sekarang disebut *kimono*; semua jenis pakaian lainnya diberi istilah yang berbeda: *wafuku* (和服).

Menurut Suzuki (2023:3), istilah “*kimono*” mengacu pada pakaian yang seperti jubah, tetapi juga untuk pakaian serupa yang dikenal dengan nama lain (seperti *yukata*), serta pakaian yang terkait dengan kategori yang lebih luas yaitu *yofuku* (pakaian Jepang) yang berlawanan dengan dengan *wafuku* (pakaian Barat).

Berdasarkan pendapat para pakar di atas, penulis menyimpulkan bahwa sebelum pakaian Barat menyebar di Jepang, *kimono* mencakup pada semua pakaian namun setelah munculnya istilah *wafuku* dan *yofuku*, *kimono* kini hanya mengacu pada pakaian tradisional Jepang.

1.9 Manfaat Penelitian

1.9.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam penelitian yang sejenis.

1.9.2 Manfaat Praktis

Dari penelitian ini penulis berharap dapat membantu dalam menambah informasi dan memberi pengetahuan baru pada masyarakat dan mahasiswa mengenai representasi bentuk westernisasi pada *fashion* Era Taisho dalam *anime*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II menjelaskan mengenai westernisasi pada *fashion* dan perkembangan *kimono* di Jepang.

Bab III menjelaskan dan menjabarkan mengenai representasi bentuk westernisasi pada *kimono* Era Taisho dalam *Anime Watashi no Shiawase na Kekkon* Karya Akumi Agitogi.

Bab IV berisi simpulan yang didapatkan dari hasil penelitian.

