

**SEJARAH DAN PERKEMBANGAN SEIYUU
DALAM BUDAYA POPULER JEPANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra



Disusun oleh :
Nadya Jessyca Jonathan
09110091

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2013**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

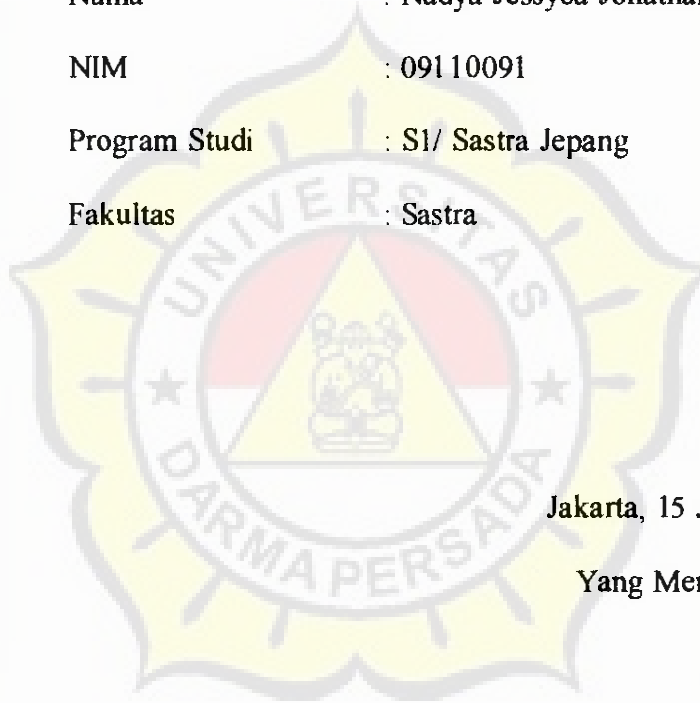
Skripsi ini adalah hasil karya penulis sendiri, dan semua sumber haik yang dikutip maupun yang dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar.

Nama : Nadya Jessyca Jonathan

NIM : 09110091

Program Studi : S1/ Sastra Jepang

Fakultas : Sastra



Jakarta, 15 Juli 2013

Yang Menyatakan,

Nadya Jessyca Jonathan

NIM: 09110091

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Senin, tanggal 15 Juli 2013

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari:

Pembimbing : Dr. Nari Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd (.....)

Pembaca : Irawati Agustine, S.S (.....)

Ketua Penguji : Syamsul Bachri, S.S, M.Si (.....)

Ketua Program Studi Sastra Jepang,

Hari Setiawan, S.S, M.A

Fakultas Sastra,

FAKULTAS SASTRA

Syamsul Bachri, S.S, M.Si

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemampuan, kekuatan, serta rahmat-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar menyediakan waktu, memberikan banyak masukan, kritik dan koreksi, dan dukungan untuk mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Irawati Agustine, S.S, selaku dosen pembaca yang telah banyak memberikan saran dan kritik yang sangat bermanfaat serta dukungan penuh dalam penulisan skripsi.
3. Bapak Syamsul Bachri, S.S, M.Si selaku Dekan Fakultas Sastra, dan dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan masukan, solusi dan semangat kepada penulis.
4. Bapak Hari Setiawan, S.S, M.A selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.
5. Seluruh staf pengajar program studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang selama ini telah membagikan ilmunya kepada penulis.
6. Seluruh staf dan karyawan Universitas Darma Persada.
7. Keluarga, terutama mami, kakak Deni, dan kakak Epit yang terus memberikan dukungan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Juga teristimewa untuk tante Astha dan tante Itje yang selalu memberikan dukungan pada penulis baik moril maupun materi.

8. Teman-teman angkatan 2009, terutama dari B クラス yaitu Rama, Dinan, Wenty, Ufni, Rosiana, Amira dan semuanya yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terima kasih atas semangatnya.
9. Teman-teman UMADO, terutama Dika, Galih, Rizki, Ihsan, Ricky, Wira, Satria, serta semua anak-anak UMADO yang telah menjadi teman terbaik selama ini. Mari kita teruskan perjuangan dan semangat “vitalisasi”.
10. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Namun dengan segala keterbatasan yang ada, penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat untuk perkembangan studi bagi Mahasiswa Universitas Darma Persada khususnya Mahasiswa Fakultas Sastra Jepang.



Jakarta, Juli 2013

Penulis

ABSTRAK

Nama : Nadya Jessyca Jonathan
NIM : 2009110091
Program Studi : SASTRA JEPANG
Judul : Sejarah dan Perkembangan *Seiyuu*
dalam Budaya Populer Jepang

Tujuan penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui sejarah dan perkembangan *Seiyuu* dalam budaya populer Jepang, dengan metode penelitian kualitatif jenis studi kepustakaan. *Seiyuu* adalah faktor penting dalam perkembangan budaya populer Jepang seperti Anime, Game, dan musik J-Pop. Kepopuleran budaya populer Jepang turut membawa *Seiyuu* mencapai kesuksesan. Profesi *Seiyuu* sebagai pengisi suara Anime dan Game banyak diminati oleh masyarakat Jepang. Perkembangan *Seiyuu* saat ini semakin dihargai dengan adanya penghargaan untuk *Seiyuu*, yaitu Annual *Seiyuu Awards*.

概略

名前 : ナディア・シカ・シゴ ナサン
学生番号 : 2009110091
文学部 : 日本文学
題名 : 日本のカルチャー ポップにおける声優の
歴史と発展

この研究目標は、日本のカルチャーポップにおける声優の歴史と発展を知る点である。論文の方法は文献研究に質的研究法である。声優はカルチャーポップで、アニメ、ゲーム、J ポップなどの重要な要素である。日本のカルチャーポップの人気は声優の成功をもたらしてある。声優の職業として現在日本の社会には人気である。声優は広く知られていて、声優アワードがある。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii

BABI PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Landasan Teori	6
1. <i>Seiyuu</i>	6
2. Budaya Populer	6
G. Metode Penelitian	8
H. Manfaat Penelitian	8
I. Sistematika Penulisan	9

BAB II PERKEMBANGAN BUDAYA POPULER JEPANG

A. Pengertian Budaya Populer Jepang	10
B. Jenis Budaya Populer Jepang	12
1. Budaya Populer Seni Jepang	12

2. Budaya Populer Olahraga Jepang	14
3. Budaya Populer Musik Jepang	16
4. Budaya Populer Teknologi Jepang	18
C. Perkembangan Budaya Populer Jepang	19
1. <i>Anime</i>	20
2. <i>J-Pop</i>	23

BAB III SEJARAH PERKEMBANGAN SEIYUU

DALAM BUDAYA POPULER JEPANG	
A. Pengertian <i>Seiyuu</i>	26
B. Sejarah dan Perkembangan <i>Seiyuu</i> dalam Budaya Populer Jepang	27
1. Awal Mula Keberadaan <i>Seiyuu</i> di Jepang	29
2. Perkembangan <i>Seiyuu</i>	29
a. Mengisi Suara dalam Materi Impor pada Televisi Jepang	29
b. Mengisi Suara <i>Anime</i>	31
c. Mengisi Suara dalam Media yang Bersifat Pribadi	36
d. Menjadi Aktor Film	38
e. Menjadi Penyanyi dalam Musik <i>J-Pop</i>	40
1.) Miyano Mamoru	40
2.) Mizuki Nana	42
f. Mengisi Suara dalam <i>Video Game</i>	43
C. Penghargaan Terhadap <i>Seiyuu</i>	44
D. Pendidikan <i>Seiyuu</i>	45
E. Manajemen <i>Seiyuu</i>	46

BAB IV KESIMPULAN48

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Timothy J. Craig, selama hampir tiga perempat abad negara Jepang seolah “menipu” dunia luar dengan menunjukkan dua wajah yang berbeda. Satu wajah menampilkan negeri oriental yang terkenal dengan *geisha*, kegagahan kaum *samurai*, serta eksotisme ajaran *Zen* yang mempesona dunia dengan pemikiran dan pengaruhnya. Sementara wajah Jepang yang lain menunjukkan negeri yang besar, pertama dalam bidang militer lalu dalam bidang ekonomi. Negara yang bangga akan kejayaannya di masa Perang Dunia II dan kebangkitannya yang mengagumkan pasca kekalahan dalam perang tersebut, khususnya dalam bidang ekonomi dan kini Jepang merupakan sebuah negara yang berbeda. Jepang sekarang juga dikenal dengan kebudayaan populemnya yang unik.

Disadari atau tidak, budaya populer Jepang semakin kreatif, unik, dan berkembang pesat serta mulai mempengaruhi banyak kebudayaan masyarakat di negara lain. Sebagai contoh dengan melihat belasan judul film animasi atau *Anime* yang ditayangkan tiap minggu, sirkulasi ratusan ribu eksemplar buku komik atau *Manga* per bulan, puluhan drama televisi (*Dorama*), jutaan keping music *J-pop* yang terjual, pesatnya kemajuan olahraga tradisional maupun modern seperti *sumo* dan *baseball*, pusat *fashion* bagi benua Asia, khususnya belahan Asia

Timur, semua hal ini sampai kira-kira dua dekade yang lalu tak mungkin diasosiasikan dengan negara Jepang (Craig, 2000:3).

Menurut Timothy J. Craig (2000:6), perhatian masyarakat internasional terhadap budaya populer Jepang diantaranya *Anime*(アニメ), *Video Game* (ビデオゲーム), *Manga*, musik *J-Pop*, dan *Dorama* (drama televisi). *Anime*, *Game*, *Manga*, *J-Pop*, dan *Dorama* tersebut telah banyak menarik perhatian masyarakat internasional dikarenakan orang Jepang menuangkan kreatifitasnya yang tinggi dan ditunjang dengan kualitas yang sangat baik.

Hasil karya bangsa Jepang dalam hal budaya, dalam perkembangannya yang sangat pesat, didukung oleh kreatifitas, keunikan dan inovasi yang tinggi. Hal ini tidak hanya berpengaruh dalam kehidupan masyarakat Jepang saja, tetapi juga banyak memberi pengaruh dalam kehidupan masyarakat lain. Pengaruh ini dapat dilihat dari banyaknya penggemar *Anime*, *Manga*, *Video Game*, *J-Pop*, dan *Dorama* yang berasal dari luar Jepang. Bagi para penggemar *Anime*, *Manga*, *Video Game*, *J-Pop*, dan *Dorama* Jepang ini menjadi suatu kebutuhan tersendiri untuk terus mengikuti perkembangan budaya yang ada di Jepang, khususnya *Anime* dan *Video Game*.

Oleh karena itu, pada masa sekarang ini, dapat dikatakan bahwa industri *Anime* dan *Video Game* di Jepang cukup menjadi pusat perhatian dunia. Industri *Anime* dan *Video Game* ini juga memberikan peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Kesuksesan dalam bisnis *Anime* dan *Video Game* tersebut ditunjang oleh banyak faktor-faktor pendukung, diantaranya adalah peranan para *Seiyuu*.

Peran *Seiyuu* sangat erat kaitannya dengan sebuah karakter dalam *Anime* maupun *Video Game*. *Seiyuu* (声優) adalah sebutan untuk pengisi suara di Jepang, yang dalam bahasa Inggris disebut *Voice Actor* atau *Character Voice*. *Seiyuu* di Indonesia lebih dikenal dengan nama *Dubber*.

Seiyuu adalah faktor penting untuk menghidupkan suatu karakter yang dibawakannya. Tanpa peran penting *Seiyuu*, suatu *Anime* dengan *story line*, *action*, dan desain karakter maupun iringan musik yang luar biasa sekalipun, hanya akan tampak sebagai rangkaian gambar bergerak saja dan hanya akan terlihat monoton (<http://digilib.petra.ac.id>).

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *Anime* dan *Video Game* menjadi populer dewasa ini tidak terlepas dari peran *Seiyuu*. Pada awalnya para pencinta *Anime* dan *Video Game* kurang mengenal mengenai *Seiyuu* itu sendiri, padahal dalam industri *Anime* dan *Video Game*, banyak *Seiyuu* profesional yang dipakai untuk meningkatkan daya jual produk tersebut.

Kepopuleran *Anime* dan *Video Game* ini semakin lama semakin meningkat sehingga dapat dikatakan bahwa *Anime* dan *Video Game* merupakan budaya populer di Jepang. Selanjutnya seiring dengan dengan hal tersebut, maka para *Seiyuu* yang mengisi suara juga ikut berkembang popularitasnya. *Seiyuu* digemari dari berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Banyak pula para *Otaku* (penggemar anime yang obsesif) yang juga menyukai *Seiyuu*.

Selain menjadi pengisi suara tokoh untuk *Anime* dan *Video Game*, para *Seiyuu* juga dapat membawakan acara sandiwara radio, mengisi suara untuk narasi, dan juga melakukan sulih suara untuk film dan acara televisi impor. *Seiyuu*

juga biasanya sering menyanyikan lagu dari *Anime* yang dibintanginya. Sebagian diantaranya merilis album sebagai penyanyi *J-pop*, menjadi penyiar radio, atau aktor musikal.

Seorang *Seiyuu* harus bisa memerankan berbagai macam karakter, seperti laki-laki atau perempuan, anak-anak, bayi, orang lanjut usia, bahkan suara binatang atau mesin. Biasanya suara karakter pria yang masih muda (*shota*) akan diisi oleh *seiyuu* wanita. Kini banyak agensi atau manajemen *Seiyuu* yang bermunculan untuk mencari generasi *Seiyuu* baru.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peran *Seiyuu* sebagai pekerja di belakang layar merupakan bagian penting dalam dunia hiburan di Jepang, baik dalam penyiaran, periklanan, perfilman dan televisi, maupun *Video Game* yang berasal dari Jepang. Selain itu, profesi *Seiyuu* pun semakin diminati seiring dengan perkembangan *Seiyuu* itu sendiri, di mana *Seiyuu* menjadi terkenal akibat industri *Anime* dan *Video Game* yang semakin marak.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat penelitian tentang *Seiyuu* yang keberadaannya kini menjadi salah satu bagian dari budaya populer yang sedang berkembang di Jepang dengan tema sejarah dan perkembangan *Seiyuu* dalam budaya populer Jepang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi bahwa *Seiyuu* merupakan faktor penting dalam memberikan pengaruh bagi perkembangan budaya populer Jepang

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian ini pada sejarah dan perkembangan *Seiyuu* dalam budaya populer Jepang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa yang dimaksud dengan budaya populer Jepang?
2. Apa yang dimaksud dengan *Seiyuu*?
3. Bagaimana sejarah dan perkembangan *Seiyuu* dalam budaya populer Jepang?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengertian budaya populer Jepang
2. Pengertian *Seiyuu*
3. Sejarah dan perkembangan *Seiyuu* dalam budaya populer Jepang

F. Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penulis menggunakan teori-teori sebagai berikut:

1. *Seiyuu*

Menurut situs Wikipedia, *Seiyuu* adalah sebutan untuk pengisi suara di Jepang. *Seiyuu* bisa disebut sebagai *voice actor* atau yang lebih dikenal dengan *Dubber* di Indonesia.

Seiyuu (声優) berasal dari kata 声の俳優 (*koe no haiyuu*) yang berarti aktor suara. Sebutan ini digunakan untuk aktor yang hanya menggunakan suaranya saja.

Berdasarkan uraian di atas, maka *Seiyuu* adalah seseorang yang menjadi bagian dalam berkesenian dimana lebih mengekspresikan melalui suara vokalnya. Selain itu, juga diperlukan bahasa tubuh dan ekspresi lainnya agar dapat menjiwai tokoh yang diperankannya.

2. Budaya Populer

Menurut John Storey (1993:5) yang mengutip pendapat Raymond Williams, definisi budaya dan budaya populer, yaitu: *Pertama*, budaya dapat digunakan untuk mengacu pada suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis. *Kedua*, budaya berarti “pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu.” *Ketiga*, budaya bisa merujuk pada “karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik.”

Sedangkan terhadap istilah “populer”, Williams memberikan empat makna, yaitu :

- (1) banyak disukai orang;
- (2) jenis kerja rendahan;
- (3) kerja yang dilakukan untuk menyenangkan orang;
- (4) budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri

Ada satu titik awal yang menyatakan bahwa budaya pop itu adalah budaya yang menyenangkan dan banyak disukai oleh orang. Dalam penjelasan lebih lanjut, berdasarkan makna kata populer yang dikemukakan oleh Williams, Storey mendefinisikan budaya pop sebagai “budaya massa”.

Definisi budaya pop sebagai budaya massa memiliki pengertian budaya yang diproduksi secara massa untuk dikonsumsi massa, terstandarisasi dalam sistem pasar yang anonim, praktis, heterogen, serta lebih mengabdikan pada kepentingan pemuasan selera. Budaya massa juga bersifat merakyat sehingga penyebarannya menjadi lebih luas dan dapat diterima oleh kalangan manapun.

John Storey (1993:5) mengungkapkan beberapa penjelasan mengenai budaya populer. Penjelasan pertama adalah bahwa budaya populer diartikan sebagai kebudayaan sederhana yang banyak diminati dan disukai oleh masyarakat luas. Budaya populer juga merupakan budaya massa (*mass culture*), yang berarti diproduksi secara besar-besaran untuk konsumsi massa, dan juga dikategorikan sebagai kebudayaan komersial (*commercial culture*). Dari penjelasan tersebut, budaya populer dimaksudkan sebagai kebudayaan

yang mengikuti industrialisasi dan urbanisasi. Maksud dari mengikuti industrialisasi dan urbanisasi adalah bahwa budaya populer merupakan sesuatu yang dibuat untuk kepentingan industri dan keberadaannya mengikuti perkembangan populasi penduduk, karena unsur paling penting dalam budaya populer adalah konsumen.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disintesis bahwa budaya populer adalah sebuah bentuk budaya yang dibuat oleh masyarakat untuk menyenangkan diri mereka sendiri menurut pandangan hidup tertentu dari masyarakat tersebut selama periode tertentu, dimana masyarakat masih menyukainya sebagai sebuah kebudayaan massa.

Manifestasi dari budaya populer dapat terwujud dalam praktik-praktik tingkah laku, gaya hidup, maupun pandangan masyarakat tersebut (Storey, 1993:5).

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kepustakaan. Penulis mengumpulkan data-data dan bahan penunjang yang bersumber dari media cetak maupun publikasi elektronik, yang berhubungan dengan tema yang diteliti.

H. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian penulisan skripsi ini adalah agar penulis dapat mengetahui dan menemukan pembelajaran mengenai budaya Jepang, khususnya

mengenai peran *Seiyuu* di Jepang yang menjadi bagian dalam budaya populer di Jepang. Dan dapat menjadi wawasan tambahan bagi pembaca untuk mengetahui lebih banyak tentang pekerjaan seorang *Seiyuu*. Diharapkan dari hasil penelitian ini, dapat menambah pengetahuan masyarakat Indonesia mengenai budaya populer Jepang sehingga dapat lebih mengenal tentang masyarakat dan kebudayaan Jepang.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memhagi pembahasan ke dalam empat bab dengan perincian sebagai berikut :

Bab I, merupakan pendahuluan yang berisi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, merupakan pemaparan tentang perkembangan budaya populer Jepang.

Bab III, merupakan pembahasan tentang sejarah dan perkembangan *Seiyuu* dalam budaya populer Jepang.

Bab IV, kesimpulan.