

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Adalah salah satu usaha dari peneliti bertujuan membandingkan dan menemukan pandangan baru yang berguna untuk referensi penelitian selanjutnya. Penelitian terdahulu juga mampu membantu penelitian untuk memosisikan serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian (Hardani, 2020). Berdasarkan pengertian tersebut, penelitian terdahulu dipergunakan untuk mengetahui perbedaan dengan penelitian terdahulu agar penelitian yang dilakukan saat ini terbukti orisinalitas.

Adapun penelitian terdahulu yang dirasa sesuai dengan tema penelitian yang direalisasikan yaitu.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Hasil	Relevansi
1.	REPRESENTASI DISKRIMINASI DALAM SERIAL ANIME BLACK CLOVER KARYA YUUKI TABATA (karya :Diana Rahmadani 2022.)	analisis yang diperoleh oleh peneliti yaitu dimana digambarkan bahwa adanya tindakan	<ul style="list-style-type: none">• Persamaannya adalah membahas yang berkaitan dengan anime• Perbedaannya adalah

	Repository Universitas Jenderal Soedirman	diskriminasi karena perbedaan baik kaya/ miskin dan ras yang ada di <i>Anime Black Clover</i> .	mendeskripsikan serial <i>Anime Black Clover</i> dalam perspektif diskriminasi.
2.	PESAN MORAL DALAM SERIAL ANIMASI BOKU NO HERO ACADEMIA SEASON 1 EPISODE 02 (Analisis Isi dalam Serial Animasi Bokuno Hero Academia Season 1 Episode 02 Karangan Kohei Horikoshi). Karya : Ahmad Ilham Fuadi 2021. Intitutional Repository UMM	Mengajak individu untuk menjadi pribadi yang mau menolong sesamanya apabila bisa tanpa pandang bulu berdasarkan kisah dari tokoh utama yaitu bernama Midoriya Izuku yang berkarakter baik dan suka menolong	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaannya adalah membahas yang berkaitan dengan anime • Perbedaannya adalah menganalisa isi kandungan pesan moral dalam serial anime Boku No Hero Academia season 1 episode 2

		sesamanya sesuai kemampuannya .	
3.	DIPLOMASI KEBUDAYAAN JEPANG DI INDONESIA MELALUI MANGA DAN ANIME karya : Sururin. M. Hadi (2015). Intitutional Repository UMM	Membahas salah satu cara diplomasi Jepang di Indonesia dengan mengenalkan dan mendistribusika n Anime di indonesia agar Jepang mendapatkan sebagian keuntungan dari hasil adanya pemasaran Anime baik dalam bentuk hardware yaitu DVD maupun	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaannya adalah membahas yang berkaitan dengan anime • Perbedaanya adalah menjelaskan salah satu dampak positif cara diplomasi Jepang di Indonesia dengan distribusi <i>Anime</i>

		Software yaitu file.	
4.	Wardhani DAYA TARIK ANIME JEPANG TERHADAP PENONTON (Karya : Septia Nofa Pramudya 2011). Intitutional Repository UMM	Membahas sebab <i>Anime</i> menjadi daya tarik penonton yang berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaannya adalah membahas yang berkaitan dengan anime • Perbedaannya adalah menjelaskan sebab anime menjadi daya tarik bagi penonton terhadap perilaku individu dan perilaku sosial.
.5.	HIPERREALITAS COSPLAY PADA KOMUNITAS COSUKI (Studi Pada Komunitas COSUKI di Kota Malang) (Karya :	Membahas tentang cosplay sebagai salah satu hasil dari	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaannya adalah membahas yang

	<p>2016 Febri Nilam Sari) Intitutional Repository UMM</p>	<p>perilaku dan ada sebagian perilaku cosplay yang bertemakan anime yang menjadikan anime sebagai sebab untuk memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial.</p>	<p>berkaitan dengan anime dan ada sebagian persamaan dari hasil perilaku akibat dari pengaruh Anime.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbedaannya adalah menjelaskan hiperealitas sebagai perilaku objek tidak nyata atau semu dimana objek tidak nyatanya adalah cosplay anime karena anime sendiri
--	---	---	--

			bersifat fiktif/ tidak nyata.
.6.	<p>Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia (Karya : Maret 2020 Toi Yamane). https://ejournal.unitomo.ac.id</p>	<p>Untuk mencari seberapa banyak individu yang senang menonton anime di Indonesia dan dengan menggunakan cara apa untuk menikmati anime baik dengan cara menonton anime lewat smarthphone, laptop, ataupun barang elektronik yang lain serta dengan cara yang bisa di gunakan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaannya adalah membahas yang berkaitan dengan anime • Perbedaannya adalah menjelaskan berbagai cara individu untuk menikmati anime baik dari TV, Komik, berbagai macam alat elektronik seperti laptop, computer,

			gadget, dll di Indonesia.
--	--	--	------------------------------

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Budaya Jepang

Budaya Jepang adalah keseluruhan dalam rutinitas (adat, akhlak, ilmu, kesenian, dll) yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok sebagai subjek dari masyarakat, dengan kata lain individu memiliki rutinitas yang berkaitan dengan budaya Jepang. Contoh dari budaya Jepang adalah Anime, Manga, Tokusatsu (contoh : Kamen Rider, Ultraman), Budaya Tradisional, Game buatan Jepang, musik, dll. (Trahutami, 2015). Atau bisa dijelaskan secara lainnya bahwa budaya adalah suatu cara individu/ kelompok manusia dalam menjalani kehidupan. Budaya Jepang memiliki keunikan tersendiri (Trahutami, 2015).

3.2.2 Anime

Menurut Gilles Poltras *Anime* memiliki dua pengertian, pertama adalah salah satu kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk memberikan nama film animasi tanpa mengetahui darimana awal mula terbuatnya *anime* tersebut. Kedua, penggunaan salah satu kata *anime* di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang, jadi pengertian *anime* terdapat dua pendapat yang berbeda, yaitu pendapat dari orang Jepang dan selain orang Jepang, orang

Jepang menyampaikan pendapat bahwa beberapa jenis film animasi apapun di seluruh dunia itu memiliki sebutan *anime*, berlawanan dengan selain orang Jepang yang menyampaikan pendapat bahwa *anime* merupakan film animasi yang hanya diproduksi dari Jepang. (*Jurnal Pendidikan Sosiologi* halaman 22).

Anime merupakan salah satu hasil dari budaya Jepang yang bisa diterima oleh sebagian masyarakat Indonesia. Ada berbagai macam dampak *anime* yang menjadi populer adalah kemunculan perilaku yang berbeda disebabkan oleh *Anime* yaitu banyak bermunculan *event* dan komunitas yang berkaitan dengan budaya Jepang. *Anime* memiliki banyak jenisnya atau sebutan lainnya adalah *genre* yaitu ada *Anime* yang berjenis *Action* yang dimana *Anime* tersebut memiliki aksi atau tindakan suatu karakter yang bersifat konflik dengan karakter *Anime* yang lain di dalam suatu *Anime* tertentu. Contohnya adalah aksi atau tindakan karakter di dalam *Anime Detective Conan* yang dimana ada karakter bernama Shinichi Kudo dimana karakter Shinichi Kudo adalah seorang detektif swasta yang bertugas untuk menelusuri dan mengungkapkan suatu tindakan kriminal/ kejahatan, sehingga karakter Shinichi Kudo ini memiliki banyak musuh atau adanya konflik dengan karakter lainnya baik secara individu maupun secara kelompok dalam *Anime*. Terutama konflik yang sudah terjadi yaitu antara Shinichi Kudo sebagai karakter utama melawan organisasi hitam yang dimana organisasi ini adalah organisasi sindikat kejahatan terbesar yang ada di *Anime Detective Conan*.

Anime yang memiliki jenis atau *genre* lainnya yaitu *historical* yang dimana *Anime* yang diproduksi disesuaikan dengan sejarah di masa lalu atau peristiwa di masa lalu, contoh *Anime* nya adalah *Anime* berjudul *Rainbow* yang dimana *Anime* tersebut mengisahkan 5 orang tahanan dibawah umur dan 1

orang tahanan dewasa yang bertahan hidup di dalam penjara untuk memperjuangkan hak kebebasan mereka sebagai tahanan di bawah umur karena adanya tindakan tidak manusiawi dari penguasa penjara. Ada pun *Anime* yang memiliki genre/ jenis lainnnya yaitu *Anime* dengan genre mecha, comedy, sport, samurai, adventure, fantasy, military, shounen, seinen, dan lain-lain.

2.2.2 Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah individu yang memiliki respon terhadap tindakan dapat terjadi kalau individu mengkaitkan makna subjektif pada tindakan mereka (1921/1968: 8) salah satu contohnya adalah individu yang mempunyai makna subjektif yaitu menyukai *Anime* yang dilekatkan atau disesuaikan kepada tindakan mereka baik secara individu yang lain atau kelompok. Max Weber adalah ahli sosiologi dan ahli sejarah bangsa Jerman. Max Weber adalah guru besar di Freiburg (1894-1987), Heidelbreg sejak 1897, dan Munchen (1919-1920).

Kesimpulannya adalah “tindakan yang penuh arti” dari salah satu individu. Jadi yang dimaksud adalah tindakan sosial harus berkaitan dengan individu yang lain.(Kinseng, 2017).

Max Weber dalam mengenalkan konsep *verstehen* untuk mempelajari makna tindakan seseorang, berpendapat bahwa seseorang dalam bertindak tidak hanya melaksanakan akan tetapi juga cerdas dalam memposisikan diri dalam lingkungan berfikir dan perilaku orang lain. Atas dasar rasionalitas tindakan sosial, ada empat tipe tindakan sosial yang dibedakan oleh Weber.

2.2.3 Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan teori perilaku atau tindakan rasionalitas yang ditemukan oleh Max Weber dimana adanya perilaku individu baik secara subjektif maupun objektif yang dimana ada sebagian individu yang memiliki perilaku yang berbeda dari pada individu yang lain akibat dari pengaruh anime (Menurut pendapat Weber, tindakan adalah perilaku yang berarti, tindakan sosial adalah suatu bentuk tindakan, yakni perilaku yang berarti dan diarahkan kepada individu lain). (Warriner dalam Truzzi, 1974). Maksud dari teori ini adalah adanya aspek perbedaan perilaku antar individu yang dipengaruhi oleh budaya *Anime* dengan individu yang tidak dipengaruhi oleh budaya *Anime*, contohnya perilakunya adalah individu yang berminat mengikuti setiap event-event bertema anime yang diselenggarakan oleh pihak manapun. Weber memberi pembedaannya ke dalam empat tipe. Semakin rasional tindakan sosial tersebut semakin mudah untuk dipahami. Empat tipe tindakan sosial tersebut antara lain: Rasionalitas instrumental, Rasionalitas berorientasi nilai, tindakan tradisonal dan tindakan afektif. Berikut adalah pengertian dari empat tindakan sosial tersebut :

1. Rasional Instrumental, ditentukan dengan tujuan yakni dimana keaktifan perilaku seseorang dalam suatu lingkungan dengan perilaku manusia lainnya. Ketentuan-ketentuan ini digunakan sebagai syarat untuk mencapai tujuan aktor lewat upaya dan perhitungan yang rasional (Weber, 1921/1968: 24).
2. Tindakan rasional berorientasi nilai, tindakan ini memiliki tujuan nilai, bersifat rasional tindakan yang ditentukan oleh kepercayaan penuh kesadaran akan nilai perilaku-perilaku etis, setetis dan religius atau bentuk

perilaku yang lain yang terlepas dari prospek keberhasilan (Weber, 1921/1968:24-25).

3. Tindakan tradisional, ditentukan oleh bagaimana cara bertindak aktor yang telah lazim dilakukan dan biasa. (TEORI SOSIOLOGI Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern halaman 137).
4. Tindakan Afektif, yaitu yang sebagian besar tindakan dikuasai oleh emosi tanpa mempertimbangkan pikiran.



Gambar 1. Tipe Orientasi Tindakan Sosial Weber

(Sumber: 2008 Douglas J. Goodman dan George Ritzer TEORI SOSIOLOGI.)