

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anime telah memainkan peranan penting bagi Jepang dan masyarakat luas sejak tahun 1912 (Ortez-Arevalo, 2022). Sebagai bentuk dari komunikasi massa, keunggulan *anime* sebagai media komunikasi massa visual yang bersifat audiovisual adalah dapat memberikan transmisi budaya kepada khalayak yang menontonnya (Kurniawan Salamoon, 2021). Dengan berbagai genre yang ditawarkan, masyarakat bisa memilih jenis *anime* apa yang ingin mereka nikmati. Setiap judul mencoba menawarkan cerita yang berbeda dan unik tergantung segmen pasar yang dibidik. Dampak dan jangkauan *anime* sebagai objek penelitian yang menarik dapat dilihat dari dua sisi. Yang pertama, bagaimana ia berhasil menyampaikan pesan-pesan yang sangat mendalam secara artistik (Ortez-Arevalo, 2022); seperti mengenai peristiwa bom atom (*Struck by Black Rain*; 1984), lingkungan (*Weathering With You*; 2019), gender dan seksualitas (*Skip and Loafer*; 2023), hingga kesehatan mental dan disabilitas (*A Silent Voice*; 2016). Diversitas di dalam topik yang dibawakan membuat *anime* ini menjadi salah satu media yang menjangkau begitu banyak orang dengan beragam penyampaian pesan. Bagi banyak orang, *anime* telah menjadi wadah dalam mengekspresikan diri dan sarana mendiskusikan topik serta situasi yang relevan baik secara budaya maupun isu sosial (Ortez-Arevalo, 2022).

Popularitas ini juga berkembang karena secara nyata dalam beberapa tahun, pertumbuhan proyeknya begitu pesat terjadi, baik internasional maupun domestik (Ortez-Arevalo, 2022). Di Indonesia terkhususnya, saluran televisi mulai menayangkan program *anime* seperti *Saint Seiya*, *Sailor Moon*, dan *Dragon Ball* secara luas pada pertengahan tahun 1990-an (Dianti, 2017). Perkembangan *anime* tidak berhenti di televisi, pada era ini masyarakat dapat dengan mudah melihat *anime* di media massa lain seperti majalah dan portal berita daring.

Penjabaran di atas mengindikasikan bahwa *anime* adalah bentuk hiburan yang menonjol. Oleh karena itu, *anime* dapat berpengaruh terhadap sikap dan masalah sosial di masyarakat. Menganalisisnya diharapkan memiliki efek dalam masyarakat (terutama yang terlibat langsung didalamnya) diantaranya: memberdayakan yang tidak berdaya,

memberikan suara kepada yang tidak bersuara, mengungkap penyalahgunaan kekuasaan, dan memobilisasi orang untuk memperbaiki kesalahan sosial. Salah satunya *anime* berjudul *Shoujo Kageki Revue Starlight*. *Anime* ini digunakan sebagai objek media yang membangun wacananya terhadap isu-isu dinamika sosial, terkhususnya di suatu perusahaan teater di Jepang bernama *Takarazuka Revue*. Penelitian ini ingin menganalisis dinamika struktur sosial *Takarazuka Revue* yang dipercaya melakukan praktik ketimpangan akibat sistemnya yang berbentuk hierarki piramida.

Sebelum mengulik lebih dalam mengenai penelitian ini, ada baiknya mengetahui apa itu teater *Takarazuka Revue*, dan apa itu *anime Shoujo Kageki Revue Starlight*.

Teater *Takarazuka Revue* adalah bagian dari seni teater modern Jepang yang memiliki sekitar 400 aktor, dan saat ini merupakan salah satu perusahaan teater terkemuka di Jepang (Azuma, 2019). Salah satu fitur paling menonjol adalah posisi *Top Star* dan Sistem Bintang (*Star System*), yang melibatkan hierarki piramida dalam proses dinamika struktur sosial di dalam perusahaan teater tersebut (Miyamoto, 2014). Sistem hierarki piramidal ini, layaknya sepak bola ataupun orkestra, menciptakan adanya sistem peringkat yang terorganisir untuk para anggota mulai dari anggota pendamping hingga bintang utama (*Top Star*) dimana '*Top Star*' berada pada posisi paling atas dalam hierarki tersebut.

Hierarki piramidal pada struktur sosial *Takarazuka* ini kemudian mendorong adanya persaingan antara para aktor yang terlibat dalam mencapai tingkatan popularitas tertentu untuk dapat meraih posisi *Top Star*, sebab popularitas di kalangan penggemar bukanlah jaminan ia akan berhasil mencapai puncak hierarki *Takarazuka*. Hal ini dibuktikan pula seperti pemberlakuan sistem pemilihan (*senbatsu*) pada idol Jepang, terkhususnya kelompok dengan afiliasi 48 (48 Group) yang terkadang bersifat sangat politis dan tidak menguntungkan anggota yang kurang memiliki kesempatan memperluas jangkauan popularitasnya. Begitu pula dengan sistem *Fixed Center* seperti salah satu grup *Sakamichi Series*, Keyakizaka46, yang harus rela berujung bubar akibat pemberlakuan *Center* yang tidak berotasi secara adil kepada anggota lainnya.

Tidak berlebihan untuk menyatakan indikasi bahwa sikap politik *Takarazuka* dalam membangun sistem bintang (*Star System*) yang minim terbukanya lahan kesempatan pada anggotanya menimbulkan isu-isu dinamika struktur sosial terkait pengejaran posisi *Top Star* di dalam perusahaan. Penelitian ini ingin membantu menyoroti secara kritis sistem pembinaan dan manajemen yang bergantung pada hubungan hierarki tersebut karena timbulnya kecurigaan bahwa keselamatan dan hak-hak para anggota telah diabaikan dengan dalih tradisi dan budaya. Berdasarkan itu semua, akan sangat menarik untuk melihat perspektif pembangunan narasi *Takarazuka* terhadap Sistem Bintang atau *Star System* tersebut dari sudut pandang yang dibangun oleh media *anime* yaitu *Shoujo Kageki Revue Starlight*, sebuah adaptasi yang menampilkan karyanya secara dekat dengan bentuk asli dari *Takarazuka*, yaitu sebagai sebuah teater beserta lika-liku relasi dan hierarki sosial di dalamnya. Terutama pada kompetisi dan tekanan yang didapatkan akibat posisi *Top Star*.

Shoujo Kageki Revue Starlight (selanjutnya *Revue Starlight*) adalah proyek multimedia yang dimulai oleh Bushiroad dan Nelke Planning pada tahun 2017. *Revue Starlight* dimulai sebagai serial musikal dan mencakup serial animasi 12 episode. Selain *anime* berisikan dua belas episode mengenai dinamika *Top Star* dan *Star System*, *Revue Starlight* juga memproduksi satu film omnibus bertajuk *Rondo, Rondo, Rondo*, lalu satu film sekuel *Shoujo Kageki Revue Starlight Gekijouban*, dua belas panggung drama musikal, enam *manga* adaptasi, serta sebuah gim *mobile* yaitu *Re:LIVE*. Semuanya dalam upaya membangun dan memperluas jangkauan wacana miliknya.

Anime ini juga melakukan beberapa panel diskusi seperti pada ACEN 2019 bersama staff dan sutradara yang terlibat untuk membahas tuntas pembuatannya, serta mendorong beberapa diskusi pada forum daring di media sosial seperti Twitter, Tumblr, hingga beberapa diskusi mendalam berbentuk video YouTube. Baik membahas mengenai sisi sinematik hingga wacana *metacritic* yang dibangun oleh *Revue Starlight* terhadap *Takarazuka* dan posisi *Top Star* milik mereka. Singkatnya, *Revue Starlight* adalah sebuah proyek multimedia yang dibuat oleh Bushiroad dan Nelke Planning yang berfokus erat pada dinamika dan pergulatan para anggota *Takarazuka* dalam meraih posisi *Top Star*.

Kajian ini akan menggunakan *anime Revue Starlight* sebagai objek penelitian dalam menganalisis wacana kritis mengenai isu-isu dinamika sosial *Takarazuka Revue* yang mereka sampaikan karena akan sangat menarik untuk mengeksplorasi bagaimana *anime Revue Starlight* membangun wacana kritisnya terhadap *Star System* yang diberlakukan oleh *Takarazuka Revue* hingga menimbulkan isu-isu dinamika struktur sosial terkait posisi *Top Star*.

Melalui lensa Wacana Kritis, penelitian ini mencoba mengungkap bagaimana isu-isu dinamika struktur sosial *Takarazuka Revue*, terkhususnya dalam lingkup *Star System* (seperti relasi kuasa hingga efek ideologis) yang bersifat hierarki piramidal yang disampaikan sebelumnya, dihadirkan secara implisit dan metaforis melalui wacana-wacana kritis yang disajikan oleh *anime Revue Starlight*. Dimensi ini akan menjadi objek evaluasi moral serta politik bagi teater *Takarazuka Revue*.

Penelitian ini merupakan penunjukan objek kekuasaan yang tidak jelas dalam lingkup perusahaan teater *Takarazuka*, dan dengan lensa wacana kritis melalui *anime*, berusaha untuk membuat ketidakjelasan tersebut menjadi lebih terlihat dan transparan. Wacana Kritis adalah bentuk penelitian yang menyajikan isu-isu sosial dan menganalisisnya sekaligus menyoroti pentingnya isu tersebut bagi audiens. Analisis ini meliputi analisis teks, komunikasi, dan praktik sosial di tingkatan lokal, organisasi, maupun masyarakat luas (Armayanti, 2019). Hal ini berkaitan dengan analisis jangka panjang tentang dasar penyebab serta akibat dari sebuah masalah yang coba diangkat; karena minat dan motivasi utama dari penelitian wacana kritis adalah memahami gagasan sebuah masalah sosial. Wacana Kritis dimaksudkan untuk secara sistematis mengeksplorasi keburaman maupun kejelasan antara praktik perselisihan, peristiwa dan teks, struktur, hubungan, serta proses sosial dan budaya yang lebih luas (Armayanti, 2019).

Teori ini mengambil posisi yang jelas dalam menyoroti, mengekspos, hingga menantang ketidaksetaraan sosial sehingga penelitian menggunakan teori ini dapat dikategorikan sebagai gerakan sosial dalam komitmen politisnya untuk memberdayakan yang tidak berdaya, menyamakan status sosial yang tidak merata, dan mengembalikan keadilan sosial yang tertantang oleh kekuasaan yang timpang. Melalui lensa Wacana Kritis, penelitian ini mencoba mengungkap bagaimana struktur

sosial *Takarazuka Revue*, terkhususnya dalam lingkup *Star System* (seperti relasi kuasa hingga efek ideologis) yang bersifat hierarki piramidal yang disampaikan diatas, dibangun melalui wacana-wacana kritis yang disajikan oleh *anime Revue Starlight*. Menganalisanya diharapkan memiliki efek dalam masyarakat (terutama yang terlibat langsung didalamnya) diantaranya: memberdayakan yang tidak berdaya, memberikan suara kepada yang tidak bersuara, mengungkap penyalahgunaan kekuasaan, dan memobilisasi orang untuk memperbaiki kesalahan sosial.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengungkap pembangunan wacana kritis terhadap *Star System* milik *Takarazuka Revue*, yang luput dari adaptasi *anime* dan penelitian-penelitian lainnya, dibangun oleh *anime Revue Starlight*. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap objek kekuasaan yang tidak jelas dalam lingkup teater *Takarazuka*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Penelitian ingin mengetahui Bagaimana *anime Revue Starlight* membangun wacana kritisnya terhadap *Star System* milik *Takarazuka Revue*? Berdasarkan apa yang telah dibahas oleh latar belakang dan penjabaran masalah,

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi kontribusi referensi bagi penelitian lainnya yang ingin mengembangkan secara lebih mendalam mengenai pembangunan praktik wacana kritis terhadap sebuah wacana yang telah ada melalui media. Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, serta pembelajaran terhadap kajian ilmu pengetahuan, terkhususnya terkait dunia komunikasi, media populer *anime*, dan industri teater.

1.4.2 Kegunaan Praktik

Secara praktis, hasil dari penelitian ini menyarankan agar masyarakat dapat menyoroti pentingnya isu yang telah disajikan melalui wacana kritisnya

terhadap pemberlakuan *Star System* di *Takarazuka*. Hal ini diharapkan dapat mendorong adanya tekanan perubahan terhadap pendekatan sistem hierarki dan *Star System* pada teater *Takarazuka* ataupun struktur organisasi serupa. Selain itu, audiens diharapkan tidak hanya akan menjadi pengonsumsi media yang pasif tetapi juga dapat mengembangkan pola pikir kritisnya dalam menerima segala bentuk wacana, sekalipun berbentuk hiburan seperti media *anime*. Diharapkan juga penelitian ini dapat menjadi referensi, informasi, dan manfaat bagi pembaca untuk mempelajari perilaku yang berhubungan dengan penelitian menggunakan metode wacana kritis, penelitian dengan objek *anime*, serta penelitian yang berkaitan dengan *Takarazuka Revue* dan *Star System* miliknya.

1.5 Waktu Penelitian

Rencana penelitian akan dilakukan oleh penulis yaitu kurang lebih 4 bulan yang dimulai sejak minggu kedua Oktober 2023 dan selesai pada Januari 2024. Lokasi penelitian tidak ditentukan karena bentuk penelitian adalah penelitian teks media dimana penelitian bergantung pada pengumpulan data melalui pengamatan media, dalam hal ini berupa film animasi Jepang atau *anime*. Analisis dalam penelitian juga akan didukung dengan analisis literatur pendukung yang berkaitan dengan wacana.

Berikut ini merupakan rencana awal pelaksanaan penelitian ini:

TABEL 1. 1 WAKTU PENELITIAN

NO.	JENIS KEGIATAN	BULAN			
		1	2	3	4
1	Penelitian Pendahuluan				
2	Seminar Judul				
3	Penyusunan Proposal				

4	Seminar Proposal				
---	------------------	--	--	--	--