

BAB II

DINAMIKA FILM ANIMASI DAN ANIME *KOE NO KATACHI* (聲の形)

2.1 Film Animasi

Film menjadi salah satu media yang relatif baru karena kegunaan dan konten di dalamnya masih sukar ditemukan di akhir abad ke-19. Film kemudian berevolusi menjadi media yang digunakan untuk menampilkan hiburan-hiburan seperti drama musikal dan komedi. Barulah film termasuk ke dalam media massa sebab film dapat menjangkau audiens dengan luas dan cepat (McQuail, 2011: 35).

Danesi (2010: 134), membagi film ke dalam tiga kategori utama: film fitur, film dokumenter, dan film animasi. Menurutnya, animasi merupakan teknik dalam membuat ilusi bergerak dari kumpulan gambar benda dua atau tiga dimensi. Secara konvensional, gerakan gambar dalam film animasi dibarengi dengan penyusunan *storyboard*. Sketsa tambahan kemudian dipersiapkan untuk memberikan efek latar belakang, dekor, dan tampilan dari karakter itu sendiri. Bedanya dengan saat ini, hampir semua film animasi dibuat secara digital menggunakan komputer dan tidak lagi manual.

2.2 Industri Anime

2.2.1 Industri Anime secara Umum

Industri anime merupakan salah satu industri dalam bidang hiburan yang dapat mendorong kemajuan ekonomi di Jepang selain industri manufakturnya.

Industri anime ini tidak terlepas dari manga (漫画) yang merupakan ilustrasi gambar dari tokoh-tokoh atau karakter yang melakukan percakapan dan dicetak di media kertas, kemudian menjadi sebuah cerita berbentuk komik. Sedangkan, anime berbentuk gambaran audiovisual yang tayangannya biasanya merupakan adaptasi dari manga yang tayang di media elektronik seperti televisi, *handphone*, PC, dan sebagainya. Tetapi, tidak semua anime diadaptasi dari manga, beberapa diantaranya merupakan karya yang orisinal atau bukan adaptasi dari manga atau karya lain, contohnya seperti anime *Tsuki ga Kirei* (月がきれい).

Anime dan manga juga memiliki berbagai macam genre atau tema seperti *slice of life* (kehidupan sehari-hari), percintaan, olahraga, misteri, sampai fiksi ilmiah. Dari sisi target pembaca, anime dan manga juga terbagi ke dalam empat kategori, di antaranya: laki-laki/*shounen* (少年), perempuan/*shoujo* (少女), remaja/*josei* (女性), dan dewasa/*seinen* (青年).

Karena anime termasuk ke dalam karya yang berbentuk audiovisual, pengisi suara atau yang disebut juga dengan *seiyuu* (声優) menjadi salah satu komposisi yang penting dalam perindustrian anime. Hal ini bertujuan agar penonton dapat lebih mendalami jalan cerita dalam anime itu sendiri. Selain itu, anime juga memiliki ciri khas yaitu dengan adanya *soundtrack* atau OST dalam tayangannya. Anime *Koe no Katachi* sendiri memiliki OST yang berjudul *A Shape of Light* karya Kensuke Ushio.

2.2.2 Sejarah Industri Anime

Awal mula kemunculan anime tidak terlepas dari manga. Pada tahun 1961, seorang dokter yang juga berbakat dalam menulis, membuat animasi, dan memproduksi animasi asal Jepang yang bernama Tezuka Osamu berhasil memanfaatkan kesuksesan manga dengan cara menganimasikannya menjadi sebuah anime. *Astro Boy* (鉄腕アトム, *Tetsuwan Atomu*) atau yang dikenal juga dengan nama *Atom Boy* merupakan anime pertama Osamu yang diangkat dari manga yang juga merupakan karyanya sekaligus menjadi anime pertama yang tayang baik di Jepang, maupun di luar Jepang.

Di Indonesia sendiri, *Astro Boy* pertama kali ditayangkan di RCTI dan SCTV pada akhir tahun 1990-an, kemudian berpindah ke TransTV dan TV7 (Trans7) pada tahun 2003-2006, dan terakhir di ANTV di tahun 2008-2010. Sedangkan, anime pertama yang tayang di televisi Indonesia adalah *Kum Kum* atau *Wanpaku Omukashi Kumu Kumu* (わんぱく大昔クムクム) yang ditayangkan di TVRI pada akhir tahun 1970-an. Anime tersebut memiliki total 26 episode yang ditayangkan setiap sore pukul 17.30 WIB.

2.2.3 Industri Anime di Indonesia

Anime mulai dilirik dan menjadi dikenal oleh masyarakat Indonesia pada tahun 1990-an seiring dengan ditayangkannya anime-anime seperti *Saint Seiya*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Doraemon*, dan sebagainya di berbagai stasiun televisi Indonesia. Masuknya anime ke Indonesia melalui media massa (televisi) membawa,

mengintroduksi, dan menyebarkan ideologi anime kepada masyarakat berupa citra yang positif. Citra tersebut diantaranya berupa sikap pemberani, pantang menyerah, maupun kasih sayang dalam persahabatan maupun hubungan romantik (Nugroho dan Hendrastomo, 2016).

Sambutan baik masyarakat Indonesia terhadap anime juga ditunjukkan dengan kemenangan anime *Naruto* pada *Indonesian Kids Choice Award* (IKCA) tahun 2015. Kepopuleran anime juga ditunjukkan dengan antusiasme masyarakat Indonesia dalam mempelajari bahasa Jepang. Menurut survei yang dilakukan oleh *Japan Foundation* pada tahun 2012, Indonesia menempati peringkat kedua di dunia yang memiliki pelajar bahasa Jepang terbanyak yang salah satunya dipengaruhi oleh anime (pbj.umy.ac.id).

Meskipun anime saat ini memiliki banyak penggemar di Indonesia, anime mulai dibatasi penayangannya di stasiun televisi Indonesia. Hal ini disebabkan karena kebijakan-kebijakan dari KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) yang menegur penayangan beberapa anime di Indonesia, seperti contohnya tegurannya terhadap anime *Dragon Ball* yang menurut lembaga tersebut mengandung unsur kekerasan (Assegaf, 2015) dan anime *Crayon Shinchan* yang kemungkinan mengandung unsur pornografi asosiatif yang tidak baik bagi perkembangan anak (Riantrisantanto, 2014).

Meskipun telah dibatasi, anime masih dapat diakses di internet melalui *website*, aplikasi, atau *online streaming platform* seperti Netflix dan sebagainya. Komunitas pecinta anime pun masih besar di Indonesia. Hal ini salah satunya dibuktikan dengan banyaknya acara atau *event* Jejepangan bertemakan anime yang

ada di Indonesia. Di Kota Semarang sendiri, terdapat *event* Jejepangan yang akhir-akhir ini diselenggarakan seperti salah satu contohnya “Infinifest” yang telah terselenggara di Tentrem Mall Semarang pada tanggal 1-2 Juni 2024.

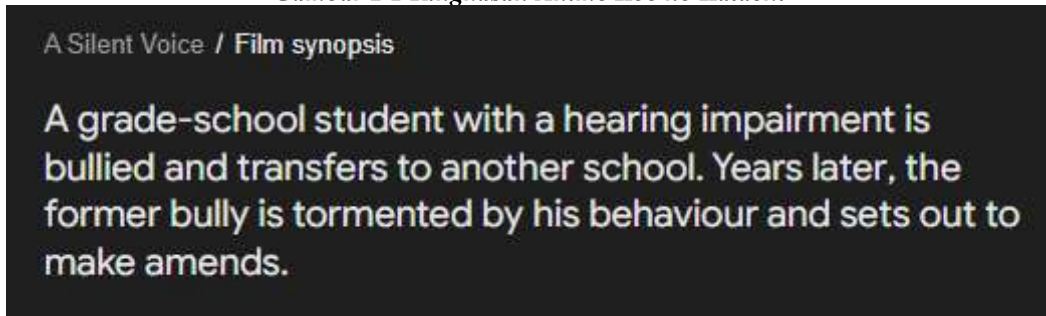
2.3 Gambaran Anime *Koe no Katachi* dan Tokoh Utamanya

Film animasi Jepang *Koe no Katachi* yang juga dikenal dengan nama *A Silent Voice* merupakan sebuah anime yang diadaptasi dari manga karya Yoshitoki Ōima. Anime ini pertama kali tayang di Jepang pada 17 September 2016, kemudian tayang di luar Jepang pada tahun 2017. Anime *Koe no Katachi* meraih pendapatan *box office* sebesar 31.6 juta dolar AS dengan *rating* IMDb sebesar 8,1/10 dan MyAnimeList sebesar 8,9/10. Anime *Koe no katachi* masuk ke dalam 17 nominasi dalam kategori penghargaan film, baik di Jepang maupun secara internasional, dan berhasil memenangkan 7 penghargaan (myanimelist.net). Genre anime ini adalah Drama/Romantis/Melodrama.

Penulis cerita dari anime *Koe no Katachi* sendiri ingin menyampaikan pesan dalam karyanya tersebut bahwa setiap orang dapat menebus kesalahannya dan berubah menjadi pribadi yang lebih baik, tidak ada kata terlambat untuk memperbaikinya. Kemudian, kita juga harus menerima hal-hal dalam diri kita yang tidak kita sukai, menerima kesalahan, dan kelakuan buruk yang mungkin kita lakukan dan belajar serta tumbuh darinya menjadi orang yang lebih baik dan bahagia. Dan juga, komunikasi menjadi sebuah hal yang penting untuk memahami satu sama lain. Ketiga pesan tersebut didukung dengan ringkasan dari film itu sendiri yang

menyebutkan bahwa terdapat seorang siswa sekolah dasar dengan gangguan pendengaran yang ditindas dan akhirnya pindah ke sekolah lain. Beberapa tahun kemudian, mantan pelaku penindasan tersebut tersiksa dengan kesalahannya di masa lalu dan bertekad untuk menebus kesalahannya.

Gambar 2 1 Ringkasan Anime Koe no Katachi



(Sumber: Google.com)

Anime *Koe no Katachi* menceritakan kisah seorang gadis kecil bernama Nishimiya Shouko yang memiliki gangguan pendengaran (tuli) dengan Ishida Shouya dan teman-temannya di sekolah dasar yang kerap mengganggu Nishimiya akibat kekurangan yang ia miliki. Kisah tersebut diawali dengan kemunculan Nishimiya yang baru saja pindah ke tempat di mana Ishida bersekolah. Pada saat itu, Nishimiya mengenalkan dirinya dengan mengeluarkan secarik kertas yang bertuliskan namanya, dan memberitahu pada teman-teman kelasnya bahwa ia tuli. Setelah perkenalannya, suasana kelas menjadi hening, seolah kedatangannya tidak disambut baik oleh teman-teman kelasnya.

Suatu hari, saat sedang berjalan-jalan di sekolah barunya, Nishimiya bertemu dengan Ishida yang merupakan teman sekelasnya juga. Dengan penuh harapan, ia menyodorkan tangannya kepada Ishida menunjukkan bahwa ia ingin mengajak Ishida

untuk menjadi temannya. Namun, nasib buruk dialami oleh Nishimiya ketika Ishida malah merasa jijik dan melakukan kekerasan fisik terhadap Nishimiya dengan melemparkan segenggam pasir ke arahnya dengan kuat, lalu pergi meninggalkannya.

Tidak berhenti di situ, Nishimiya kemudian menjalani hari-harinya dengan berat karena penindasan yang dilakukan oleh teman-temannya semakin parah, terutama oleh Ishida. Ishida bahkan tak segan untuk merusak alat bantu dengar Nishimiya berulang-ulang kali sampai di titik Nishimiya dikeluarkan dari sekolah tersebut oleh orang tuanya karena penindasan yang ia dapatkan. Setelah itu, Ishida dijaui dan dikucilkan oleh teman-temannya karena menurut mereka ia telah melampaui batas. Semenjak saat itu, Ishida mulai menutup dirinya dari orang-orang dan terlarut dengan kesalahan yang ia perbuat.

Setelah beberapa tahun, Ishida yang sedang menjalani pendidikan menengah atasnya bertemu dengan gadis yang tidak asing. Gadis tersebut ternyata adalah Nishimiya. Pada saat itu, Ishida meminta maaf kepada Nishimiya dan Ishida juga mengajak Nishimiya untuk berteman dengannya untuk memperbaiki hubungan mereka. Dalam waktu yang singkat, Ishida juga dipertemukan kembali dengan teman-teman masa lalunya ketika Ishida masih duduk di bangku sekolah dasar. Semenjak itu, mereka semua mencoba untuk menjalin pertemanan dengan baik.

2.3.1 Pengembangan Karakter Ishida Shouya dalam Anime *Koe no Katachi*

Anime *Koe no Katachi* memiliki alur campuran yang hanya terletak di bagian paling awal film yang kemudian berlanjut dengan alur maju. Adegan pertama dimulai dengan ditunjukkannya tokoh Ishida Shouya yang sudah dewasa sedang berjalan

menuju sebuah tempat. Ternyata, ia menuju ke sebuah jembatan yang tinggi dengan sungai di bawahnya. Ia kemudian berdiri di pinggir jembatan tersebut dan ingin melompat dari sana dengan niat untuk mengakhiri hidupnya. Namun, saat hampir melakukannya, ia tiba-tiba mengurungkan niatnya dan tidak jadi melakukan hal tersebut. Adegan berikutnya dilanjutkan dengan menunjukkan Ishida saat masih duduk di bangku sekolah dasar saat pertemuannya dengan Nishimiya, yang dimana setelah itu Ishida mulai dikucilkan oleh teman-temannya, menutup, dan mengutuk dirinya sendiri atas apa yang ia perbuat terhadap Nishimiya.

Adegan percobaan bunuh diri Ishida memiliki kaitan dengan perbuatannya di masa lalu bahwa ia sangat menyesal sampai-sampai ia tidak dapat menerima dirinya sendiri hingga melakukan percobaan tersebut. Dengan begitu, kita dapat melihat ‘kebohongan’ (sebagaimana dijelaskan dalam teknik analisis data *The Positive Change Arc*) atau keyakinan palsu ditunjukkan dalam film.

Kemudian, pertemuan Ishida dan Nishimiya ketika mereka beranjak dewasa mengembalikan ‘keyakinan’ Ishida terhadap dirinya. Seiring berjalannya waktu, Ishida juga mulai membuka dirinya dengan beberapa orang yang kemudian mereka menjalin pertemanan. Hal ini menunjukkan bahwa ‘kebohongan’ yang selama ini diyakini oleh Ishida sudah mulai tidak berlaku.

Cerita berlanjut dengan konflik-konflik yang menguji ‘kebenaran’ (sebagaimana juga dijelaskan dalam teknik analisis data *The Positive Change Arc*) baru yang ia yakini. Dan kemudian, diakhiri dengan keberhasilan Ishida dalam membuka, menerima, dan memaafkan dirinya atas kesalahan yang telah ia perbuat di

masa lalu. Hal ini mengindikasikan bahwa karakter protagonis Ishida Shouya digambarkan dengan pengembangan karakter sesuai dengan konsep *The Positive Change Arc*.