

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungan di *Tama New Town* yang tercermin dalam anime *Heisei Tanuki Gassen Pompoko*” ini dengan baik.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada sebesar-besarnya kepada Dekan Fakultas Ilmu Budaya dan bapak Syariful Muttaqin, M.A selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra serta kepada bapak Aji Setyanto, M.Litt selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang yang telah membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepada, ibu Esther Risma Purba M.Si selaku dosen pembimbing I serta bapak Iizuka Tasuku M.A sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta ibu Eka Marthanty Indah Lestari M.Si selaku dosen penguji I dan ibu Fitriana Puspita Dewi M.Si selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.

Terima kasih pula kepada keluarga dan kedua orang tua serta teman-teman S1 Sastra Jepang 2009 yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Malang, 23 Juli 2013

Penulis

要約

グラフィ。ハンノ。2014年。グラフィ。ハンノ。2014年。アニメ『サムライチャンプルー』における在ポストモダニズムの一形態として、高い文化と低文化の混在。ブラウウィジャヤ大学日本語学科。
指導教師：(ア) フィツリアナ・プスピタ・デウィ；(イ) ナディア・インダ・シャルタンチ

キーワード：ポストモダニズム、ポストモダニティ、高い文化、低文化、アニメ、侍、ヒッピーポップ。

人間の文化の製品は、人間の思考の開発は、科学技術の進展に影響されるに応じて進化し、変化します。渡辺信一郎監督によって行われたアニメ『サムライチャンプルー』はポストモダニズムの影響を受けている人間の思考の産物を記述します。ポストモダン的思考に階層の境界が破壊されて、ていないオリジナル作品は渡されて、標準的な主流に従わない代替文化は生成認識位置を取得し、消費した。

この研究では、ポストモダニズムの研究を使って、この研究は、テキストと絵を通じてアニメーションで高い文化と低文化の混合物の形表示するためにポストモダニズムの存在を説明する。

この研究の結果、物語の構成要素間の関係に調和を破壊し、文字の化粧のスタイリングを過大評価し、元のテキストをパロディする方法によって悪化、古い文化の再生によって引き起こさ低文化と高い文化の境界線の消失を示す。

アニメサムライチャンプルーはまだ勉強することは興味深いいくつかの他の電荷を持っているので著者らは、低分化と高い文化の文化的な混在を議論することなく、純粋なポストモダンなアプローチでこのアニメを検討することを示唆している、あるいはまた、島原の乱、より深く日本のカトリックの開発を決定するために、歴史的なアプローチを使用することができる。

ABSTRAK

Gherryafy, Hanno. 2014. **Perpaduan Budaya Tinggi dan Budaya Rendah Sebagai Bentuk Eksistensi Postmodernisme Dalam Anime Samurai Champloo Karya Shinichiro Watanabe**. Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: (I) Fitriana Puspita Dewi; (II) Nadya Inda Syartanti.

Kata Kunci : Postmodernisme, Postmodernitas, Budaya Tinggi, Budaya Rendah, Anime, Samurai, Hip-hop.

Produk kebudayaan manusia berkembang silih berganti sesuai dengan perkembangan pemikiran manusia yang dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Anime* Samurai Champloo karya sutradara Shinichiro Watanabe menggambarkan salah satu produk pemikiran manusia yang dipengaruhi oleh Postmodernisme. Pada pemikiran postmodern batas hirarki tradisional runtuh, karya-karya yang tidak orisinal diakui, kebudayaan alternatif yang tidak mengikuti pakem arus utama diberi tempat, diapresiasi, diproduksi, dan dikonsumsi.

Dengan menggunakan kajian postmodern, penelitian ini akan menjelaskan eksistensi Postmodernisme dengan menunjukkan bentuk-bentuk perpaduan budaya tinggi dan budaya rendah dalam adegan-adegan *anime* ini secara deskriptif melalui teks dan gambar.

Hasil penelitian ini menunjukkan prinsip utama postmodern, yaitu hirarki yang hilang dalam konsep kebudayaan tinggi dan rendah akibat reproduksi elemen-elemen budaya pada masa lampau yang kemudian dimassakan dengan jalan memparodikan teks orisinal, memperkaya pengayaan terhadap dandanan para karakter, serta mematahkan keselarasan-keselarasan dalam dialog antar elemen pada unsur pembangun cerita.

Anime Samurai Champloo sendiri masih memiliki beberapa muatan lain yang menarik untuk dikaji oleh karena itu, penulis menyarankan untuk meneliti *anime* ini dengan pendekatan postmodern murni tanpa terfokus dalam perpaduan budaya tinggi dan budaya rendah kemudian dapat juga menggunakan pendekatan historis untuk mengetahui pemberontakan shimabara dan perkembangan agama Katholik di Jepang.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK (BAHASA JEPANG)	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TRANSLITERASI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
GLOSARIUM	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Metode Penelitian.....	9
1.5 Sistematika Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Teori Postmodern.....	11
2.1.1 Konsep-Konsep Estetika dalam Postmodern.....	13
2.2 Budaya Samurai.....	16
2.3 Budaya Hip-Hop.....	19
2.4 Mise en Scene.....	22
2.5 Penelitian Terdahulu.....	24
BAB III PEMBAHASAN	26
3.1 Sinopsis.....	26
3.2 Profil <i>Anime</i> Samurai Champloo.....	28
3.3 Postmodernisme dalam <i>Anime</i> Samurai Champloo.....	29
3.3.1 Apresiasi serta Pengambilan Elemen Masa Lampau pada <i>Anime</i> Samurai Champloo.....	31
3.3.2 Pemasaan Budaya Tinggi pada <i>Anime</i> Samurai Champloo.....	35
3.3.2.1 Parodi, <i>Camp</i> , dan Skizofrenia.....	37

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN..... 54

4.1 Kesimpulan..... 54

4.2 Saran..... 55

DAFTAR PUSTAKA..... 57



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya	ゆ (ユ) yu	よ (ヨ) yo		
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa	を o			
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キャ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しよ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チョ) cho
にゃ (ニャ) nya	にゅ (ニュ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒャ) hya	ひゅ (ヒュ) hyu	ひよ (ヒョ) hyo
みゃ (ミャ) mya	みゅ (ミュ) myu	みよ (ミョ) myo
りゃ (リャ) rya	りゅ (リュ) ryu	りよ (リョ) ryo
ぎゃ (ギャ) gya	ぎゅ (ギュ) gyu	ぎよ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じよ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂャ) ja	ぢゅ (ヂュ) ju	ぢよ (ヂョ) jo
びゃ (ビャ) bya	びゅ (ビュ) byu	びよ (ビョ) byo
ぴゃ (ピャ) pya	ぴゅ (ピュ) pyu	ぴよ (ピョ) pyo

ん (ン) n atau n' jika diikuti vokal atau semi-vokal

っ (ッ) menggandakan konsonan berikutnya, misal: pp / tt / kk / ss

Bunyi panjang う dan お → u

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
3.1 Percakapan tentang Zaman Edo I.....	32
3.2 Percakapan tentang Zaman Edo II.....	33
3.3 Perkembangan Agama Katolik di Jepang.....	34
3.4 <i>Opening Disclaimer</i>	36
3.6 Adegan Pembukaan dengan Patahan Waktu.....	38
3.7 Logo converse yang terdapat di sisi depan dan belakang hakama seorang <i>daimyo</i>	40
3.8 <i>Sneakers</i> Converse beserta Logo.....	40
3.9 Gaya betarung dan busana Mugen.....	41
3.10 Hakama dengan gaya <i>tracksuit</i> dengan logo puma di sisi belakang.....	42
3.11 <i>Tracksuit</i> Puma beserta Logo.....	42
3.12 <i>Furoshiki</i> dengan Motif Strip dan Bintang.....	43
3.13 Aktivitas Beatbox untuk Mengiringi Pengumuman Nagimitsu.....	44
3.14 Aktivitas Beatbox saat Menyambung Perkataan Nagimitsu dan Fuu.....	46
3.15 Tukang Kayu yang Bergaya Rapper Hip-hop.....	47
3.16 Situasi Provinsi Aki pada Zaman Edo dalam Anime Samurai Champloo.....	48
3.17 Aktivitas <i>Graffiti</i>	49
3.18 <i>Sneakers</i> Nike, Converse, dan Adidas.....	50

DAFTAR TABEL

TABEL

Halaman

3.1 Aktivitas Beatbox saat Menyambung Perkataan Nagimitsu dan Fuu..... 29



GLOSARIUM

- Baggy Pants** : Celana gombor yang biasa digunakan dalam fashion hip-hop
- B-Boys** : Grup penari dari sebuah genre hip-hop.
- Beatbox** : Iritasi lagu berupa dentuman-dentuman yang dihasilkan oleh bibir, non elektronik.
- Boombox** : Alat yang digunakan untuk mendengarkan lagu hip-hop pada tahun 80-an menggunakan baterai sehingga dapat dibawa ke mana-mana.
- Borjuis** : Kaum pemodal atau pemilik usaha pada zaman revolusi industri.
- Breakdance** : Merupakan salah satu elemen hip-hop dimana pelaku melakukan gerakan tarian patah-patah untuk mengiringi dentuman musik hip-hop.
- Camp** : Bentuk estetika yang terpusat pada penggayaan yang artifisial.
- Cosplay** : Pertunjukan orang yang memakai kostum tokoh anime atau manga.
- Dance Cover** : Alternatif tarian dari tarian asli.
- DJ** : *Disc Jockey*. Salah satu elemen hip-hop dimana pelaku memainkan lagu dengan memotong, menggabungkan, ataupun menambahkan elemen-elemen di luar lagu yang sedang dimainkan.
- Downrock** : Gerakan penari *breakdance* saat berada di lantai.
- Freezes** : Gerakan berhenti sesaat yang dilakukan oleh penari *breakdance* di sela-sela tarian.
- Furoshiki** : Kain pembungkus khas Jepang
- Ghetto** : Masyarakat yang tinggal di daerah kumuh pada saat Amerika melakukan politik *apharteid*.
- Graffiti** : Merupakan salah satu elemen hip-hop dimana coretan-coretan dengan gaya khas pada dinding bangunan atau

dinding kereta dan tempat-tempat lainnya yang berisi nama artis hip-hop atau artis graffiti itu sendiri.

Hakama : Bawahan kimono berfungsi layaknya celana atau sarung.

Handstand : Posisi berjalan atau berdiri yang menggunakan tangan sebagai tumpuan.

Haori : Mantel pelapis *kimono*.

Hippies : Gaya hidup dan berbusana subkultur Amerika Serikat yang biasa diasosiasikan dengan penggunaan ganja dan narkoba.

Hoodie : Jaket bertudung.

Jetset : Kaum elit yang mempunyai gaya hidup tinggi.

Kitsch : Seni murahan, imitasi, atau benda-benda yang mengandung kualitas rendah karena produksi massa.

Mon : Emblem keluarga yang biasa terdapat pada haori

Parodi : Reproduksi dengan konten penyimpangan terhadap karya asli.

Pastiche : Reproduksi citra masa lampau.

Power moves : Gerakan spesial penari *breakdance* seperti lompatan atau salto yang biasanya terinspirasi dari gerakan beladiri.

Proletar : Kaum buruh atau pekerja pada zaman revolusi industry.

Punk : Gaya hidup dan berbusana para remaja anak-anak kalangan pekerja di Eropa yang mempunyai hidup termarjinalkan.

Rapper : Merupakan salah satu elemen hip-hop dimana pelaku melakukan nyanyian dengan mengucap cepat sajak berima yang biasanya berisi tentang perasaan yang tersingkirkan dan termarjinalkan.

Re-make : Karya yang dibuat ulang dalam versi baru.

Retro : Gaya pop pada masa lalu.

Samurai : Pejuang yang menggunakan pedang di Jepang kemudian berkembang menjadi kaum dengan strata sosial tertinggi pada pembagian strata sosial Zaman Edo.

Skizofrenia : Fenomena yang terdapat dalam bahasa dimana penanda lepas dari petandanya.

Toprock : Gerakan penari *breakdance* saat berdiri.

Ukiyo-e : Gambar yang dihasilkan dari cetakan kayu yang dicukil mulai berkembang di Jepang abad ke-16.

Vandalisme : Bentuk kekerasan dengan melakukan kerusakan pada fasilitas umum.

Wristband : Gelang tangan biasa terbuat dari kain, karet, ataupun besi.

