

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang telah menjadi salah satu pemain utama dalam perdagangan internasional serta penyumbang pendapatan utama bagi beberapa negara berkembang. Oleh karena itu, banyak negara, baik negara maju maupun berkembang, yang berlomba-lomba memajukan sektor pariwisata. Menurut kutipan berikut dari situs resmi *United Nations World Tourism Organization* (UNWTO) atau Organisasi Pariwisata Internasional PBB (<https://www.unwto.org/why-tourism>):

“... Tourism has become one of the major players in international commerce, and represents at the same time one of the main income sources for many developing countries. This growth goes hand in hand with an increasing diversification and competition among destinations.”

Namun, pariwisata, terutama pariwisata internasional, juga merupakan salah satu sektor yang banyak terkena dampak negatif dari pandemi global yang melanda dunia sejak akhir tahun 2019. Menurut artikel berjudul *International Tourism Down 70% as Travel Restrictions Impact All Regions* yang dipublikasikan dalam situs resmi UNWTO pada 27 Oktober 2020 (<https://www.unwto.org/news/international-tourism-down-70-as-travel-restrictions-impact-all-regions>), langkah pembatasan melakukan perjalanan yang diambil seluruh dunia mengakibatkan penurunan jumlah turis internasional yang

signifikan pada bulan-bulan yang seharusnya merupakan masa-masa sibuk (sebanyak 81% di bulan Juli dan 79% di bulan Agustus 2020) dan mengancam kelangsungan bisnis dan pekerja pariwisata. Namun di sisi lain, para turis kini cenderung lebih memilih untuk berwisata di dalam negeri. Menurut *World Tourism Barometer volume 18 Issue 6* yang dikeluarkan oleh UNWTO pada bulan Oktober 2020, di beberapa pasar besar seperti di Tiongkok dan Rusia, pariwisata domestik kembali pulih.

Jepang merupakan salah satu negara yang turut berlomba dalam memajukan sektor pariwisata. Sehubungan dengan pandemi yang tengah melanda dunia saat ini, Koitabashi Naoya menulis artikel https://www.travelzoo.com/jp/blog/go_to_campaign/, mengenai salah satu langkah untuk menanggulangi dampak dari pandemi global terhadap sektor pariwisata yang dilakukan oleh Jepang. Jepang mengeluarkan kampanye pariwisata bernama “Go To キャンペーン” (*Go To kyanpēn*) yang memberikan kupon diskon bersubsidi terhadap turis domestik dengan harapan mendongkrak arus pariwisata domestik dan sekaligus melakukan revitalisasi terhadap daerah-daerah yang menjadi tujuan wisata. Kegiatan ini berlangsung sejak tanggal 22 Juni 2020 dan direncanakan berakhir pada 31 Januari 2021.

Namun, menurut wawancara yang dilakukan antara NHK Journal dan Profesor Universitas Kyoto Tachibana, Okada Tomohiro (<https://www.nhk.or.jp/radio/magazine/article/nhkjournal/8lpo-Asyx.html>), arus turis cenderung hanya terlihat pada akhir pekan. Kemudian, beliau juga menyebutkan bahwa berkurangnya turis yang masuk ke daerah yang beliau

tempati (Kyoto) menyebabkan produsen bahan pangan dan pebisnis hotel serta restoran membangun kerja sama dengan perusahaan taksi setempat untuk menjalankan usaha *take-out* makanan agar perekonomian setempat tetap bergulir.

Pengembangan sektor pariwisata untuk menaikkan perekonomian merupakan salah satu bentuk dari kegiatan revitalisasi kota atau *machi okoshi*. Istilah *machi okoshi* (まちおこし) terdiri atas kata *machi* (まち) yang memiliki arti kota dan *okoshi* (おこし) yang berarti revitalisasi. Menurut kamus daring *Kokugo Jiten Online* (<https://kokugo.jitenon.jp/word/p48084>), *machi okoshi* memiliki arti 経済力や活力を失った町の活性化を図ること (*keizairyoku ya katsuryoku wo ushinatta machi no kasseika wo hakaru koto*) atau “melakukan revitalisasi terhadap kota yang telah kehilangan kekuatan ekonomi dan vitalitasnya” dalam bahasa Indonesia. Sesuai dengan arti kata tersebut, kota-kota yang kehilangan vitalitas dikarenakan tingginya jumlah penduduk usia produktif yang pergi meninggalkan kota untuk bekerja merupakan salah satu daerah yang kerap melakukan kegiatan *machi okoshi*.

Kegiatan *machi okoshi* dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah menjalin kerja sama dengan seri *anime* untuk mempromosikan makanan, objek wisata dan lain sebagainya seperti yang dilakukan oleh Kota Numazu dengan seri *anime* terkenal *Love Live! Sunshine!!* (<https://numazukanko.jp/feature/prouddnumazulovelivesunshine/prouddnumazu-lovelivesunshine>). Selain itu, terdapat juga kota yang memanfaatkan legenda setempat dalam melakukan kegiatan *machi okoshi*, misalnya kota Tanushimaru yang terletak di Prefektur Fukuoka yang memanfaatkan legenda *Kappa*. Di seluruh

penjuru kota Tanushimaru terdapat banyak patung *Kappa*, bahkan gedung stasiun JR Tanushimaru berbentuk seperti halnya *Kappa* (<https://www.tanushimaru.net/kappa>).

Ternyata, kegiatan *machi okoshi* ini juga diangkat sebagai tema di dalam *anime*. Beberapa *anime* yang memiliki tema revitalisasi kota di antaranya adalah *Futsuu no Joshikousei ga [Locodol] Yattemita* (2014), *Love Live! Sunshine!!* (2016) dan *Sakura Quest* (2017). Baik *Futsu no Joshikousei ga [Locodol] Yattemita* dan *Love Live! Sunshine!!* bercerita mengenai siswi SMA yang menjadi idol untuk mempromosikan kota kelahirannya. Namun, kedua judul tersebut lebih berfokus pada kegiatan grup idol dan kegiatan sehari-hari sekelompok anak SMA sehingga dianggap kurang relevan untuk penelitian kali ini. Sementara itu, *anime* lain yang mengangkat kegiatan *machi okoshi* sebagai tema adalah seri *anime* berjudul *Sakura Quest*.

Seri *anime Sakura Quest* tayang sejak 6 April 2017 hingga 21 September 2017 dengan total 25 episode. Seri ini diproduksi oleh Studio P.A. Works yang sebelumnya telah memproduksi beberapa seri *anime* yang memberikan gambaran mengenai kejadian yang terjadi di balik layar, misalnya *Hanasaku Iroha* (2011) yang menceritakan kehidupan pegawai penginapan tradisional Jepang dan *Shirobako* (2014) yang menceritakan mengenai kesibukan staf produksi *anime*.

Kali ini, Studio P.A Works mencoba menceritakan mengenai upaya Yoshino Koharu dan teman-temannya yang bekerja di biro pariwisata sebuah kota kecil bernama Manoyama untuk memajukan pariwisata di kota tersebut. Yoshino sebenarnya seorang yang berasal dari luar kota Manoyama yang dikontrak sebagai

“Ratu” Manoyama oleh pimpinan biro pariwisata selama 1 tahun. Sebutan “Ratu” dalam konteks ini dapat diartikan juga sebagai “Duta Pariwisata” Dalam menunaikan tugasnya sebagai “Ratu”, Yoshino dibantu oleh 4 orang temannya yang dia tunjuk sebagai “Menteri” dan para pegawai biro pariwisata serta beberapa warga lokal.

Selama masa jabatannya sebagai “Ratu” atau duta pariwisata, Yoshino menjajal berbagai macam hal demi meningkatkan jumlah turis yang datang untuk berlibur ke kota Manoyama. Mulai dari membuat sebuah situs untuk menjual jajanan khas Manoyama, membuat video promosi hingga menyelenggarakan kembali sebuah festival kuno yang sudah lama berhenti diselenggarakan. Mendekati akhir masa jabatannya, turis yang datang untuk menikmati suasana kota Manoyama semakin bertambah. Selain itu, beberapa anak muda yang meninggalkan Kota Manoyama untuk bekerja berdatangan kembali untuk membalas budi terhadap kampung halamannya dan membantu usaha pengembangan pariwisata dengan berbagai cara, seperti mempromosikan kota tersebut melalui program televisi.

Di Indonesia sendiri masih belum banyak penelitian yang membahas mengenai kegiatan revitalisasi kota atau *machi okoshi* yang dilakukan di daerah-daerah Jepang sehingga peneliti tertarik untuk membahas mengenai hal tersebut. Selain itu, masalah berupa kota kecil dan pedesaan yang berangsur-angsur ditinggalkan penduduk untuk bekerja di luar daerah serta kehilangan vitalitas adalah masalah yang suatu hari dapat terjadi di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti berpikir bahwa ada baiknya mempelajari bagaimana negara lain (khususnya

Jepang) melakukan revitalisasi supaya Indonesia bisa mendapatkan gambaran mengenai langkah-langkah revitalisasi yang dapat diambil jika suatu saat hal tersebut terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran kegiatan revitalisasi kota atau *machi okoshi* dalam *anime Sakura Quest*?

1.3 Tujuan Penelitian

Menjelaskan kegiatan revitalisasi kota atau *machi okoshi* yang ditemukan dalam seri *anime Sakura Quest* sesuai dengan kelima pola *machi okoshi* dalam laporan JICA.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan sekaligus referensi mengenai kegiatan revitalisasi kota yang dilakukan di Jepang melalui representasi yang terlihat dalam *anime*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi lain dari penerapan analisis kualitatif dalam penelitian terhadap teks berupa *anime*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca yang tertarik terhadap kegiatan revitalisasi kota di Jepang. Di samping itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan referensi mengenai kegiatan revitalisasi kota yang dapat diterapkan pada kota-kota lain yang bermaksud melaksanakan kegiatan tersebut.

1.5 Tinjauan Pustaka

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai kegiatan revitalisasi kota di Jepang. Pertama adalah artikel berjudul 人の心を豊かにする地域おこし：広島県三次市「卑弥呼蔵」の活動事例から (*Hito no Kokoro wo Yutaka ni suru Chiiki Okoshi : Hiroshima-ken Miyoshi-shi "Himiko-kura" no Katsudou Jirei kara*) (*Satisfying Local Revitalization: Case Study of "Himiko-kura" in Miyoshi City, Hiroshima*) oleh Matsumura Kaoruko (2016). Artikel ini membahas mengenai kegiatan *chiiki okoshi* yang dilakukan di kota Miyoshi yang terletak di Hiroshima, Jepang. Kegiatan *chiiki okoshi* mengacu pada kegiatan yang sama dengan *machi okoshi* yakni kegiatan revitalisasi daerah atau kota. Kegiatan revitalisasi dalam artikel ini dilakukan dengan cara melestarikan bangunan bekas tempat pembuatan *sake* yang telah berdiri sejak zaman *Edo* (1603-1868). Dalam rangka memperbaiki bangunan tersebut, diselenggarakanlah *event* bernama *Kura Project* pada tahun 2007 dan *event* tersebut kemudian menjadi *event* tahunan di kota Miyoshi. Beberapa kegiatan yang diselenggarakan sebagai bagian dari *Kura Project* di antaranya adalah pembukaan berbagai macam kios dan penyelenggaraan konser *live*. Selain

penyelenggaraan *event Kura Project*, di dekat bangunan tersebut juga dibuka tempat makan dan penginapan sehingga turis dapat berkunjung dengan leluasa serta menikmati hidangan dan sesekali bertukar pikiran dengan warga setempat. Selain itu, penyelenggara kegiatan pelestarian bangunan bekas tempat pembuatan sake ini juga memberikan tur bagi pengunjung yang tertarik untuk melihat-lihat dan mempelajari bangunan tersebut. Penelitian dalam artikel ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan ketua penyelenggara dari kegiatan *Himiko-kura*. Disebutkan bahwa ketua penyelenggara dari kegiatan ini berusaha membuat lingkungan di mana turis yang datang berkunjung dapat berkeluh-kesah dengan nyaman serta memberikan tempat bersosialisasi bagi berbagai orang yang datang dari beragam latar belakang. Menurut ketua penyelenggara kegiatan, membuat bangunan tersebut memiliki atmosfir yang menyenangkan akan memberikan pengaruh yang baik terhadap revitalisasi kota Miyoshi. Artikel ini menyimpulkan bahwa dalam penyelenggaraan kegiatan *Himiko-kura* tidak hanya melapangkan hati dan memberikan kesempatan bergaul dengan pengunjung bagi panitia penyelenggara. Namun juga melahirkan suatu siklus undangan yang terus menerus dilakukan oleh banyak pengunjung yang sebelumnya telah merasakan suasana kota tersebut.

Tinjauan pustaka yang kedua berjudul *Japanese Rural Revitalization: The Reality and Potential of Cultural Commodities as Local Brands* oleh Anthony Rausch (2009) yang membahas mengenai pentingnya *branding* suatu daerah dalam rangka melakukan revitalisasi daerah tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan studi kasus pada distrik Tsugaru yang terletak di prefektur

Aomori, Jepang. Rausch mengemukakan bahwa komoditi budaya seperti barang kerajinan lakuer atau musik dan tarian tradisional dapat merepresentasikan karakteristik suatu daerah lebih baik dibandingkan dengan produk agrikultur dan perairan seperti (beras, buah atau ikan). Dalam artikel jurnal tersebut disimpulkan bahwa kerajinan atau seni lokal memiliki potensi yang lebih bagus dalam membangun *brand* lokal yang unik jika dibandingkan dengan menyokong hasil bumi sebagai *brand* lokal.

Perbedaan kedua artikel ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Matsumura dan Rausch dilakukan dengan meneliti kegiatan revitalisasi yang dilakukan di Jepang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian terhadap teks *anime* yang memuat gambaran revitalisasi kota yang dilakukan para tokoh dalam *anime*. Kegiatan revitalisasi dalam penelitian Matsumura juga akan digunakan dalam analisis data sebagai pembanding antara kegiatan yang dilakukan di Jepang dengan kegiatan yang ditemukan dalam *anime Sakura Quest*.

1.6 Konsep dan Landasan Teori

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan konsep *machi okoshi*. Menurut laporan hasil survey yang dilakukan oleh *Japan International Cooperation Agency* (JICA) pada tahun 2014, pola-pola kegiatan *machi okoshi* dibagi menjadi lima seperti terlihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Pola Kegiatan *Machi Okoshi* menurut Laporan Survey JICA

Pola Kegiatan	Deskripsi
社会生活環境整備型 (<i>Shakai</i>	Meningkatkan berbagai aspek yang

<i>Seikatsu Kankyō Seibi-gata</i> (Pola Pemeliharaan Lingkungan Hidup Sosial)	bersangkutan dengan kehidupan sehari-hari warga lokal
地域産業振興型 (<i>Chiiki Sangyō Shinkō-gata</i>) (Pola Promosi Industri Daerah)	Mempromosikan industri lokal di daerah tersebut
イベント型 (<i>Ibento-gata</i>) (Pola Event)	Penyelenggaraan berbagai macam <i>event</i> dengan melibatkan partisipasi warga lokal
地域交流型 (<i>Chiiki Kōryū-gata</i>) (Pola Pertukaran antar Daerah)	Mengevaluasi ulang nilai-nilai lokal daerah masing-masing melalui pertukaran antara satu daerah dengan daerah lain
地域活動の新たな同行 (<i>Chiiki Katsudō no Aratana Dōkō</i>) (Tren Baru untuk Kegiatan Lokal)	Beragam motif baru untuk melakukan revitalisasi

Pola-pola ini menggolongkan beragam kegiatan revitalisasi kota yang dilakukan di Jepang ke dalam kelompok-kelompok sesuai dengan fokus utama masing-masing kegiatan. Oleh karena itu, pola-pola ini dirasa cocok untuk membantu mengidentifikasi kegiatan revitalisasi kota yang ditemukan dalam seri *anime Sakura Quest*.

1.7 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif. Menurut Nugrahani (2014), penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantitatif lainnya. Selain itu, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan

kekerabatan. Pendekatan deskriptif dipilih karena bentuk ini ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia yang bisa mencakup aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata 2017). Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dipilih karena metode ini merupakan metode yang dirasa mendukung dalam memahami fenomena yang terjadi dalam teks berupa film (*anime*) yang menjadi objek dari penelitian.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Data primer untuk penelitian ini dikumpulkan dengan cara menonton seri *anime Sakura Quest* yang diunduh melalui *nekonime.com* secara seksama dan memilah adegan-adegan dari 25 episode yang menunjukkan kegiatan revitalisasi kota atau *machi okoshi* sesuai dengan pola-pola kegiatan *machi okoshi* yang telah dilakukan sebelumnya di Jepang. Kemudian membuat transkrip percakapan dan mencatat kegiatan revitalisasi kota yang muncul dalam adegan-adegan tersebut.

Penelitian ini akan ditunjang dengan data sekunder melalui studi pustaka. Peneliti akan mengumpulkan data dari sumber-sumber literatur seperti buku, jurnal, skripsi, artikel ilmiah serta dari berbagai situs *web*, terutama yang berhubungan dengan definisi, sejarah dan upaya revitalisasi kota atau *machi okoshi* yang telah dilakukan sebelumnya di Jepang.

1.7.2 Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan urutan sebagai berikut:

1. Mengelompokkan kegiatan-kegiatan revitalisasi kota yang telah ditemukan dalam seri *anime Sakura Quest* ke dalam pola-pola kegiatan *machi okoshi* atau revitalisasi kota sesuai dengan yang tertulis dalam laporan hasil survey JICA.
2. Menjabarkan kegiatan yang telah ditemukan serta disortir dan menganalisa apa yang terjadi dalam kegiatan tersebut dengan metode penelitian kualitatif untuk mengetahui cara para karakter dalam seri *anime Sakura Quest* melakukan revitalisasi kota.
3. Menarik kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan.

1.8 Sistematika Penulisan

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

Bab II menjelaskan mengenai gambaran umum mengenai kegiatan revitalisasi kota di Jepang.

Bab III merupakan penjelasan singkat mengenai seri *anime Sakura Quest* dan analisis kualitatif dengan pendekatan deskriptif terhadap seri *anime Sakura Quest* dengan menggunakan pola-pola *machi okoshi* yang tertulis dalam laporan hasil survey JICA.

Bab IV merupakan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk penelitian selanjutnya.