

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini dimulai dengan pemaparan latar belakang penelitian yang menjelaskan alasan dilakukannya penelitian ini, serta berkaitan dengan topik yang menjadi bahan dan pentingnya melakukan penelitian. Setelah itu, bab ini dilanjutkan dengan penjelasan mengenai rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, signifikansi penelitian, batasan penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya, globalisasi melibatkan ketergantungan antarnegara di seluruh dunia melalui perdagangan, perjalanan, investasi, dan berbagai bentuk interaksi lainnya, sehingga batas-batas negara menjadi semakin sempit (Ermawan, 2017). Kebudayaan menjadi satu dari banyak aspek yang sangat terdampak oleh globalisasi. Dampaknya pada aspek budaya dapat dilihat dari penyebaran budaya antarnegara, dalam bermacam bentuk seperti bahasa, musik, makanan, *fashion*, dan sebagainya. Globalisasi tersebut juga berdampak pada karya-karya seni dalam publikasi *digital*, contohnya pengadaptasian film. Banyaknya karya yang diangkat sebagai film dengan beragam genre merupakan bentuk dari penyebarluasan teknologi (Kemala, 2019). Sebagai hiburan sekaligus media belajar, film mampu menjangkau banyak segmen sosial. Salah satunya ialah *anime*.

Istilah *anime* berasal dari *animation*, yang berubah menjadi 「アニメーション」
≡ ヽ- *animeshon*」 dalam pelafalan Jepang, kemudian disingkat sebagai *anime*, merupakan karya seni berupa tayangan animasi Jepang yang mencakup beragam genre dan ditujukan untuk semua kelompok usia. Globalisasi sangat berefek dalam pembaharuan animasi ini, menyebabkan kebudayaan asing seperti *anime* masuk, yang kemudian menciptakan perilaku dan kebiasaan baru di masyarakat. *Anime* teramat berkembang di mancanegara, tak terkecuali di Indonesia sendiri. Karenanya, tayangan animasi tersebut dinilai sebagai perantara tepat untuk memperkenalkan

budaya satu dengan lainnya (Yoga, 2018).

Dewasa ini, *anime* menjadi topik hangat di lingkungan akademisi dan praktisi. Terdapat dua faktor yang menjadi keharusan dalam penelitian mengenai anime. Pertama, *anime* merupakan elemen krusial dari budaya visual populer Jepang dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari gaya hidup. Kedua, *anime* berpengaruh dalam membentuk lanskap media global, baik cetak maupun *digital* (MacWilliams, 2011). Seiring berkembangnya zaman, produksinya meningkat pesat. Di Indonesia sendiri, *anime* muncul sekitar tahun 1990-an, ketika televisi-televisi swasta banyak menayangkan siaran tersebut. Semakin modernnya zaman, para pencinta *anime* pun menonton atau mengunduhnya secara *online* dari situs internet, contohnya animedesu.co, samehadaku.tv, atau oploverz.net dan tersedia dengan *subtitle* Indonesia (Rifai, 2015). Tayangan ini mempunyai ciri khas dalam gaya animasinya, seperti karakter bermata besar dan rambut warna-warni, serta fokusnya pada detail *background* dan penggambaran aksi, yang membuat *anime* berbeda dari animasi lainnya. Bukan hanya ditujukan untuk anak, banyak judul *anime* menyasar penonton remaja-dewasa dan mengangkat tema yang lebih kompleks (Brenner, 2007). *Anime-anime* Jepang yang terkenal di kalangan remaja-dewasa ini, di antaranya yaitu Tokyo Revenger, Naruto, Death Note, One Punch Man, One Piece, dan Demon Slayer.

Demon Slayer, atau dikenal sebagai “Kimetsu no Yaiba” (鬼滅の刃), adalah serial *anime* populer Jepang yang diadaptasi dari manga karya Koyoharu Gotouge. Bercerita mengenai seorang anak laki-laki, Kamado Tanjirou, yang menjadi pemburu *oni* (iblis) setelah keluarganya dibunuh oleh *oni* dan salah satu adik perempuannya, Kamado Nezuko, menjelma menjadi *oni*. Di tahun 2020, “Kimetsu no Yaiba” sukses memenangkan pencapaian sebagai *Anime of the Year* (www.m.imdb.com), yang membuktikan bahwa tayangan ini begitu digemari oleh khalayak ramai, bahkan di sepejuru dunia, karena memiliki cerita yang apik dan dikemas dengan menarik. Pun, sejak rilisnya, karya garapan Studio Ufotable ini sekarang sudah mendapatkan *season* keempat.

Umumnya, film yang ditayangkan di televisi maupun bioskop adalah suatu sikap dalam mengingatkan masyarakat untuk berperilaku sesuai nilai dan norma

budaya. Peringatan ini disajikan dalam bentuk pesan moral secara tersirat maupun tidak pada tayangan tersebut (Asri, 2020). Pesan moral dapat berupa gagasan, isi, pendapat, dan lain-lain yang kemudian dialihkan dalam suatu bentuk melalui simbol komunikasi, dan diteruskan kepada komunikan atau audiens (Murniarti, 2019). Oleh karena itu, pesan moral yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca atau penontonnya sangatlah berperan penting.

Sebagai negara adidaya yang begitu terbuka akan pengaruh globalisasi, Jepang diketahui masih teramat meluhurkan nilai-nilai budaya tradisional. Tatanan rakyat Jepang pun sedari lama memiliki hukum adatnya sendiri, salah satunya ialah *Bushido*. Secara harfiah, *Bushido* berarti jalan prajurit. *Bushido* memuat nilai-nilai moral dalam budaya Jepang yang muncul pada era *samurai* dan kemudian dalam kondisi modern ini, nilai-nilai itu menjadi sistem kepribadian bagi setiap masyarakat Jepang (Benedict, 1982). Karenanya, karakteristik orang Jepang dapat dilihat melalui *Bushido*, sebab ajaran ini dimaknai sebagai panduan hidup *samurai* zaman dulu yang terjaga keasliannya sampai sekarang (Widikuseno, 2019). Berdasarkan norma-norma yang berlaku di masyarakat, *Bushido* mempunyai tujuh nilai kebajikan. Pertama ialah *gi* (義) tentang integritas, *yuu* (勇) tentang keberanian, *jin* (仁) yang mengajarkan empati, *rei* (礼) tentang sopan santun, *makoto* (誠) mengenai jujur dan ketulusan hati, *meiyo* (名誉) yang menjabarkan kehormatan, serta *chuugi* (忠義) yang berarti setia (Nitobe, 2015). Pemahaman terhadap nilai moral tradisional, khususnya *Bushido*, pada media *digital* berperan penting di tengah era globalisasi ini. Media seperti *anime* berpengaruh besar dalam membentuk pemahaman budaya, baik di Jepang maupun di seluruh dunia.

Sobur (2017) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa film termasuk bidang kajian yang relevan untuk analisis semiotika. Film dibangun dengan berbagai tanda, lalu terangkai dalam menciptakan suatu fenomena. Semiotika, atau semiologi, pada umumnya membahas bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*) yang tidak dikomunikasikan secara gamblang. *Anime* dalam ilmu analisis ini mempunyai simbol serta tanda untuk menyampaikan sebuah pesan. Salah satu

teori semiotika yang dapat digunakan dalam menganalisis rangkaian sarat akan tanda tersebut ialah teori triadik Charles Sanders Peirce (tanda, objek, interpretasi).

Terdapat berbagai penelitian terdahulu mengenai media massa dengan tinjauan nilai moral sebagai fokus utamanya yang sejalan dengan topik peneliti. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Erfina Dewintha dan Angel Purwanti (2022), tentang pesan moral pada film “Imperfect” dalam konteks *bodyshaming*. Penelitian lainnya dilakukan oleh Ratu Tridiany Indah Sentosa (2022) mengenai nilai *Ikigai* yang merepresentasikan masyarakat Jepang pada tokoh-tokoh dalam drama “Gokusen”. Penelitian lainnya yang dilaksanakan oleh Annisa Utrujjah Sutanto (2022), fokusnya pada nilai-nilai dan gambaran kehidupan *oiran* era Taisho dalam anime “Kimetsu no Yaiba” *season 2*. Kemudian penelitian Siti Wulandari (2017), yang mencermati nilai moral *Bushido* pada haiku karya Masaoka Shiki.

Berdasarkan pendahuluan di atas, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan ketujuh nilai-nilai moral *Bushido* dalam anime “Kimetsu no Yaiba” *season* pertama dan *season* keduanya, “Kimetsu no Yaiba: Mugen Train Arc” melalui tokoh Kyojuro Rengoku. Di samping menampung berbagai aspek sejarah kebudayaan Jepang karena mengambil latar era Taisho (1900-1926), serial anime ini bertemakan *samurai* yang berpotensi merepresentasikan nilai-nilai *Bushido*. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan mengidentifikasi dan menganalisis ketujuh nilai *Bushido* yang terdapat dalam anime tersebut menggunakan analisis semiotika model triadik Charles Sanders Pierce, yaitu *representamen*, *object*, dan *interpretan*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini dilaksanakan untuk menjawab dua rumusan masalah sebagai berikut:

1. Dari ketujuh nilai moral *Bushido*, nilai-nilai moral apa saja yang terdapat dalam karakter Kyojuro Rengoku pada serial anime “Kimetsu no Yaiba”?
2. Nilai moral *Bushido* apa saja yang mendominasi karakter Kyojuro Rengoku dalam anime “Kimetsu no Yaiba”?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah, penelitian ini dilakukan untuk mencapai dua tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui nilai moral *Bushido* yang terdapat pada karakter Kyojuro Rengoku dalam *anime* “Kimetsu no Yaiba”.
2. Untuk mengetahui nilai moral *Bushido* yang mendominasi karakter Kyojuro Rengoku pada *anime* “Kimetsu no Yaiba”.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran topik supaya penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitiannya akan tercapai. Secara keseluruhan *anime* ini berjumlah 26 episode yang masing-masing terdiri dari 23 menit/episode. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini terbatas pada episode 21-26 dengan total durasi 2 jam 20 menit, serta “Kimetsu no Yaiba: Mugen Train Arc” yang berjumlah 7 episode dengan total durasi selama 2 jam 58 menit. Penelitian ini hanya akan meneliti satu tokoh, yakni Kyojuro Rengoku. Di mana, dimulai pada episode 21 *season* pertama, ia pertama kali muncul dan menampilkan nilai-nilai moral melalui aksinya yang dapat diklasifikasikan dalam nilai *Bushido*.

1.5 Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat secara teoritis, dengan menjadi rujukan penelitian lain dalam menelaah anime menggunakan analisis semiotika, bahwasanya analisis ini dapat dipakai untuk mengetahui nilai-nilai kehidupan yang terkandung pada sebuah karya, khususnya animasi Jepang. Ada pun secara praktis, diharapkan penelitian ini mampu memberikan pemahaman tentang makna-makna budaya yang ada dalam sebuah karya seni melalui tinjauan semiotika, khususnya analisis teori triadik dan konsep trikotomi Charles Sanders Peirce.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pendahuluan di atas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Peneliti mendapatkan ilmu yang lebih dalam mengenai nilai moral yang ada pada *anime* “Kimetsu no Yaiba”.

2. Praktis

Penelitian ini mampu menjelaskan lebih dalam mengenai kebudayaan Jepang yang diharapkan supaya penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan mendalam tentang nilai-nilai moral *Bushido* yang terkandung pada *anime* “Kimetsu no Yaiba” yang dapat dijadikan referensi untuk penulisan karya ilmiah selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan ini dirancang untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi, maka perlu ditentukan urutan penulisan yang baik dan benar. Sistematika penulisannya dibagi dalam beberapa bab, yaitu:

Bab I pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II landasan teori, berisikan tentang kajian teori mengenai analisis semiotika, semiotika Charles Sanders Peirce, nilai moral *Bushido*, gambaran umum *anime* “Kimetsu no Yaiba”, serta penelitian terdahulu yang dijadikan dasar dari adanya penelitian ini.

Bab III metodologi penelitian, berisikan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini, instrumen penelitian, sumber data penelitian, serta teknik pengolahan data yang terdiri dari teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV hasil dan pembahasan, berisikan mengenai temuan penelitian berupa penjelasan mengenai analisis ketujuh nilai-nilai *Bushido* yang terdapat dalam “Kimetsu no Yaiba” dan “Kimetsu no Yaiba: Mugen Train Arc” melalui tokoh Kyojuro Rengoku yang dibedah menggunakan model triadik Charles Sanders Peirce (tanda, objek, interpretan).

Bab V penutup, memuat pemaparan hasil dalam bentuk kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan penelitian yang dilakukan.