

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, karya sastra semakin berkembang, tidak hanya menikmati dengan membaca tulisan saja, namun sekarang dapat dinikmati juga secara visual, salah satunya adalah *manga* atau istilah lain untuk komik Jepang (Fatonah, 2008 dalam Mutholib, 2022). Sebagai seni visual dan naratif yang berasal dari Jepang, *manga* telah meninggalkan dampak yang signifikan pada budaya di seluruh dunia. Manga dan anime merupakan dua budaya populer di Jepang yang sangat populer bukan saja di Jepang tetapi di seluruh dunia (Mamat et.,al 2018)

Pada setiap tulisan dan visual yang terdapat pada *manga* terdapat pula tanda atau pun simbol yang menjelaskan makna tertentu. Menurut Peirce dalam Tinarbuko (2003), menyatakan bahwa simbol seperti kertas yang tidak dapat dipisahkan dengan bidang penanda (*signifier*) atau bentuk dan bidang petanda (*signified*) konsep atau makna. Sedangkan menurut Saussure dalam Madhona (2022), semiotika terjadi ketika tanda dihubungkan dengan makna tanda objek sehingga menghasilkan makna dalam pikiran penafsir atau interpretan. Disisi lain Haryanti & Nurlatifah (2018) menyatakan sebagian besar komunikasi visual dapat terjadi secara langsung, baik melalui simbol-simbol dapat dengan bebas mengekspresikan kesenangan, kemarahan, kebingungan, cinta dan lain-lain. Dapat disimpulkan bahwa tanda adalah ide atau konsep yang diwakili oleh suatu tanda. Dengan kata lain, makna yang kita kaitkan dengan simbol, kata, gambar, atau apa

pun yang berfungsi sebagai tanda.

Manga sebagai karya sastra bergambar memiliki banyak tanda atau simbol yang memiliki makna tertentu. Dalam penelitian ini akan diteliti tanda atau simbol yang menggambarkan emosi negatif pada suatu tokoh untuk di telaah dengan pendekatan semiotik, yaitu emosi yang tidak diharapkan terjadi pada diri seseorang (Nadhiroh, 2015) seperti marah, sedih, gelisah, benci, takut dan sejenisnya. Krech (1974) mengklasifikasikan emosi menjadi enam kelas, antara lain; emosi primer, emosi yang berkaitan dengan stimulasi sensorik, emosi yang berkaitan dengan penilaian diri, dan emosi yang berkaitan dengan orang lain. Salah satu *manga* yang memiliki gambaran tanda terkait emosi pada suatu tokoh dalam *manga Sanzennenme no Kamitaiou*. *Manga* ini merupakan karya Katou Fumitaka rilis pada tahun 2021.

Manga Sanzennenme no Kamitaiou mengisahkan sesosok dewa bernama Mitama Kamikino yang merupakan seorang dewi berusia 3000 tahun memutuskan ingin menjadi seorang gadis SMA biasa, secara kebetulan bertemu dengan seorang pria bernama Juuzou. *Point* menarik yang terdapat dalam *manga* ini berupa emosi pada tokoh utama. Emosi kerap disalah artikan berupa hal-hal yang negatif berupa luapan amarah, kekecewaan maupun rasa bersalah.

Penelitian tentang semiotika emosi telah banyak dianalisis oleh peneliti-peneliti terdahulu diantaranya Ramadhani (2018) dalam *Emosi Dasar Dalam Film (Studi Analisa Semiotika dalam Film Animasi "Inside Out")*. Penelitian ini mendeskripsikan bahwa adanya wujud makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam representasi emosi dasar di film Inside Out. Namun, fokus penelitian Ramadhani (2018) berupa emosi dasar dari beberapa tokoh, termasuk tokoh utama dan tokoh yang sering muncul atau yang ada kaitanya dengan tokoh utama. Selanjutnya

Madhona (2022) dalam *Representasi Emosional Joker Sebagai Korban kekerasan Dalam Film Joker 2019 (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)*. Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah representasi emosional Joker sebagai korban kekerasan, awalnya tertutup menjadi lebih ekspresif dalam mengungkapkan perasaannya. Meskipun kedua penelitian tersebut membahas mengenai penanda dan petanda emosi tokoh, namun dalam penelitian ini objek penelitiannya berbeda. Penelitian ini menggunakan *manga* Jepang dengan judul *sanzennenme no kamitaiou*. Selain itu pada penelitian ini dibahas juga gambar visual yang terdapat pada emosi negatif. Penelitian mengenai klasifikasi emosi melalui tanda yang terdapat pada *manga* dan gambar visual yang terdapat pada emosi negatif penting untuk diteliti, karena dengan mengklasifikasikan emosi berdasarkan tanda-tanda yang menyertainya, seperti ekspresi wajah, *gesture*, dan lain-lainnya. Dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana emosi berfungsi dan orang tersebut mengekspresikannya.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis akan melakukan penelitian yang berjudul Semiotika Emosi Negatif Tokoh Utama dalam Terjemahan Manga *Sanzennenme no kamitaiou* Karya Katou Fumitaka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan uraian di atas, untuk mendapatkan hasil yang terarah, maka perlu adanya rumusan masalah. Permasalahan dalam penelitian ini berupa:

1. Bagaimana *signifier* dan *signified* klasifikasi emosi negatif pada tokoh Mitama Kamikino?

2. Apa saja emosi negatif yang diekspresikan secara visual dalam tokoh Mitama Kamikino?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, ekspresi emosi negatif dibatasi hanya emosi negatif yang ditemukan pada tokoh Mitama Kamikino sesuai dengan klasifikasi Krech (1974). Serta dari penggambaran tiap ekspresi visual berdasarkan Musnur & Faiz (2019).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui *signifier* dan *signified* klasifikasi emosi negatif pada tokoh Mitama Kamikino.
2. Untuk mengetahui apa saja visual yang digunakan dalam *manga* untuk mengekspresikan jenis emosi negatif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat memberikan wawasan tentang klasifikasi emosi tokoh. Selain itu, dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian terkait emosi yang akan datang.

b. Manfaat Praktis

Dengan menggunakan kajian semiotika, kita dapat menemukan makna yang tersembunyi di balik gambar maupun teks sastra, yang memberikan pemahaman yang lebih kaya dan komprehensif. Penelitian ini juga dapat menjadi

rujukan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang semiotika dan sastra, serta membuka peluang untuk penelitian interdisipliner yang kreatif.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bagian ini memuat Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, dan Manfaat Penelitian

Bab II Tinjauan Pustaka

Bagian ini memuat tujuan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian sebagai dasar analisis data untuk menjawab masalah penelitian

Bab III Metode Penelitian

Bagian ini memuat metode, pendekatan penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan tahap penelitian

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bagian ini memuat tentang temuan penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bagian ini memuat kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.