

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Media massa merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas. Dengan bantuan teknologi, jangkauan yang dapat dicapai bisa menjadi lebih luas dan dalam jumlah yang banyak. Pesan yang disampaikan melalui media komunikasi massa setidaknya mengandung salah satu informasi, pendidikan, dan hiburan.

Sastra sebagai teks budaya, apapun bentuknya, merupakan karya budaya, karena merupakan teks budaya suatu masyarakat. Sebagai teks budaya, karya sastra merepresentasikan masyarakatnya dan segala sistem yang melingkupinya: kekuasaan, nilai-nilai, kepentingan, kelas, ekonomi, politik, dan sebagainya (Lapo dan Dareeso, 2021).

Film sebagai salah satu jenis karya sastra, dinilai sebagai medium yang tepat dan efektif untuk memperkenalkan budaya suatu negara ke negara lain. Tak heran dalam waktu satu bulan terakhir ini ada tiga negara yang memperkenalkan budaya mereka melalui film. Melalui kedutaannya atau pusat kebudayaannya, Jerman, Jepang, dan Kolombia menyelenggarakan festival film (Khaerani, dalam Christina dan Yudhi, 2017).

*Anime* sebagai media komunikasi massa berupa film animasi yang berasal dari Jepang merupakan salah satu dari sekian banyak pilihan hiburan yang digemari masyarakat di berbagai belahan dunia (Yoga, 2018).

Selain itu, *anime* juga merupakan salah satu *pop culture* atau budaya populer yang ada di Jepang (selain *manga*, musik pop (*J-POP*) dan *fashion*) yang sifatnya modern dan tidak lazim jika dibandingkan dengan budaya tradisional (Pratama dan Puspitasari, 2020).

Seperti halnya sebuah film, *anime* memiliki sifat dapat memberikan porsi tentang bagaimana ia mampu memproduksi makna-makna melalui bentuk naratifnya. Seperti menurut Wibowo (dalam Shabrina, 2019), film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya. Teks film mengandung kode-kode tertentu yang berfungsi mengkonstruksi berbagai makna. Berbagai makna tersebut dihasilkan melalui bahasa dengan menggunakan kode atau tanda yang mengacu pada benda, orang, peristiwa atau berbagai hal lainnya. Sehingga penting untuk dilakukan kajian mendalam tentang bagaimana membongkar ideologi dalam sebuah film, khususnya *anime* yang berasal dari Jepang dan tentunya memiliki ideologi tersendiri.

Pada jurnal ‘Tinjauan Buku: Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang’, disampaikan bahwa memahami sejarah perkembangan anime dari pertama kali muncul hingga saat ini, diketahui bahwa ia dapat berkembang karena sinergi dari berbagai pihak di Jepang. Mulai dari para pencipta dan pegiat yang terus berkarya, para akademisi

yang terus meneliti dan mengkaji anime, serta pemerintah dan sektor swasta yang bekerjasama untuk membawa anime ke dalam industri kreatif agar dapat diterima oleh masyarakat global. (Budianto: dalam Yoga, 2018). Meski belum diketahui secara pasti seberapa besar peran pemerintah Jepang dalam mendukung baik secara formal maupun material kepada studio animasi di sana, sinergi ini membuat penulis berasumsi bahwa ada kesamaan antara pemerintah, studio animasi, dan kreator dalam menyampaikan nilai-nilai ideologi dalam sebuah *anime* bekerja sebagai salah satu nilai jual budaya di dalamnya (Yoga, 2018).

*Bushido* merupakan nilai-nilai moral dalam budaya Jepang yang muncul pada era samurai yang kemudian dalam kondisi modern ini, nilai-nilai tersebut telah terimplementasikan secara baik dan sudah menjadi sistem kepribadian bagi setiap masyarakat Jepang (Agustian, 2001). Konsep *bushido* berasal dari empat pemikiran, yaitu *Zen* Buddhisme, Shintoisme, dan Konfusianisme yang mengajarkan penghargaan terhadap kehidupan dan kematian yang mencakup nilai-nilai kesetiaan, keteladanan, keberanian, keadilan, kedisiplinan, dan harga diri (Febrianty, 2016). Nilai-nilai utama dalam *bushido* terdiri dari tujuh hal yang dikenal juga dengan istilah tujuh kode etik *bushido*. Ketujuh kode etik tersebut adalah (1) integritas, (2) Keberanian, (3) Kemurahan hati, (4) Kesopanan, (5) Kejujuran, (6) Kehormatan/harga diri, (7) Loyalitas/kesetiaan (Rahmah, 2018).

Seperti halnya sebuah film, kemampuan *anime* dalam menyampaikan pesannya secara audiovisual membuat penontonnya terbawa dengan realita yang ditawarkan di dalamnya. Hal-hal seperti ide, gagasan, dan nilai-nilai sosial disampaikan dengan kombinasi suara dan gambar bergerak, kedua hal tersebut disebut sebagai tanda (Yoga, 2018). Salah satu metode penulisan yang mengulas tentang tanda dan simbol adalah metode semiotika. Proses pemaknaan tanda dan simbol tersebut tentu saja sangat tergantung dari referensi dan kemampuan pikir setiap individu, dalam hal ini adalah penulis (Yoga,2018).

Semiotika adalah metode analisis atau ilmu untuk mempelajari tanda-tanda. Tanda adalah alat yang digunakan untuk menemukan jalan antar manusia satu sama lain di dunia ini. Semiotika pada dasarnya adalah ilmu yang mempelajari bagaimana manusia memaknai banyak hal. Dalam hal ini, makna tidak dapat dicampurkan dengan komunikasi. Makna berarti bahwa suatu objek tidak hanya membawa informasi tentang objek yang hendak disampaikan, tetapi juga merupakan sistem tanda yang terstruktur (Sobur: dalam Yoga, 2018). Semiotika menunjukkan bahwa tanda dan simbol dianalisis dengan kaidah-kaidah berdasarkan pengkodean yang berlaku, kemudian proses interpretasi akan menemukan sebuah kebenaran makna dalam masyarakat. Oleh karena itu penulis akan menganalisis film *anime* ini dengan menggunakan analisis semiotika.

Penelitian terkait nilai-nilai *bushido* sudah pernah dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Anggraeni (2014) tentang

nilai-nilai *bushido* pada tokoh Toyotomi Hideyoshi dalam Novel *Shinsho Taikoki* Karya Yoshikawa Eiji, penelitian oleh Pratama (2014) tentang nilai-nilai *bushido* pada *samurai* dalam film Rurouni Kenshin, penelitian oleh Yoga (2014) tentang representasi nilai-nilai *bushido* pada tokoh Saitama dalam *anime* One-Punch Man, dan penelitian oleh Cahyono (2020) tentang nilai *bushido* pada tokoh *Melos* dalam cerpen *Hashire Meros*.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai *bushido* dengan menganalisis beberapa film *anime* di antaranya *Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen*, *Kotetsujou no Kabaneri Movie*, dan *Fate/Grand Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot*, dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce berdasarkan teori segitiga makna yaitu representamen (tanda), objek, dan interpretan (penafsir). Penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana pengkajian nilai-nilai *bushido* yang terkandung dan direpresentasikan dalam film *anime* *Kimetsu no Yaiba Movie: Mugen Ressha-hen*, *Kotetsujou no Kabaneri Movie 3: Unato Kessen*, dan *Fate/Grand Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang di atas, penulis menetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Nilai-Nilai Bushido apa saja yang muncul dalam *anime*?
2. Bagaimana Representasi Nilai-Nilai Bushido dalam *anime*?

Agar penelitian lebih fokus, maka penulis memilih 3 judul *anime* sebagai perwakilan dari *anime* yang akan dijadikan sebagai sumber data penelitian, yaitu segala bentuk tindakan dan ujaran dari tokoh Rengoku Kyoujuro dalam *anime* Kimetsu no Yaiba Movie: Mugen Ressha-hen, tokoh Ikoma dan Kurusu dalam *anime* Kotetsujou no Kabaneri Movie 3: Unato Kessen, dan tokoh Fujimaru Ritsuka dalam *anime* Fate/Grand Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan Nilai-Nilai Bushido yang muncul dalam *anime*.
2. Mendeskripsikan Representasi Nilai-Nilai Bushido dalam *anime*.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pembaca khususnya untuk penulis dalam melihat *anime* dengan sudut pandang semiotika, bahwa analisis semiotika dapat digunakan untuk dapat mengetahui nilai-nilai pada makna dalam sebuah karya film terutama *anime* sebagai produk budaya Jepang.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai budaya yang terdapat dalam sebuah *anime* sesuai dengan kajian semiotika, sehingga kedepannya para pelaku industri kreatif terutama di bidang animasi dapat menciptakan sebuah karya yang banyak mengandung kepentingan budaya dalam pemaknaannya.

### 1.5. Sistematika Pembahasan

Untuk mengetahui pembahasan secara menyeluruh pada skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan skripsi.

#### BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memuat tentang kutipan dan teori pendukung yang diambil dari berbagai sumber buku, jurnal dan hasil penelitian yang sudah dipublikasi.

#### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat tentang metode penelitian, sumber data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

#### BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat tentang pembahasan pada rumusan masalah, yakni tentang deskripsi nilai-nilai *bushido* yang muncul dalam *anime* beserta representasinya.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.