

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang ini, *anime* sudah memasuki ranah hiburan yang tidak hanya bisa dinikmati di negara Jepang saja, namun juga bisa dinikmati di negara-negara selain Jepang, Indonesia juga termasuk salah satu di dalamnya. Dalam saluran televisi lokal, pernah menayangkan *anime* dan menggunakan audio berbahasa Indonesia pula. Beberapa contoh *anime* yang pernah ditayangkan melalui saluran televisi lokal Indonesia yakni Bleach, Naruto, One Piece, Inazuma Eleven, Idate Jump, Ninja Hatori, Inuyasha, dan lain sebagainya.

Terlepas dari keberadaan *anime* yang merupakan hiburan bagi masyarakat, *anime* juga bisa dijadikan sebagai objek penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Achsani (2018), disebutkan bahwa *anime* bisa dijadikan sebagai sumber pembelajaran moral. Beberapa pesan moral yang terdapat dalam *anime* tersebut yakni percaya diri, menghargai orang di sekitar, persahabatan, serta jiwa pantang menyerah. Dengan ini, dapat dilihat bahwa *anime* bukanlah sekedar media hiburan semata, namun juga bisa saja dijadikan sebagai objek penelitian dikarenakan terdapat aspek-aspek yang bisa diteliti di dalamnya.

Anime sendiri memiliki berbagai macam genre, *setting*, alur cerita, dunia, serta gaya penggambaran karakternya pun berbeda-beda pula. Hal yang diceritakan dalam sebuah *anime* pun juga beragam, terkadang terdapat pemaparan kondisi di Jepang, budaya, kebiasaan masyarakat, dan lain sebagainya. Dalam anime juga

terdapat berbagai macam hal yang unik dan terkesan tidak relevan dengan kehidupan nyata, karena memang *anime* merupakan hiburan yang tidak lepas dari yang namanya fiksi. Selain itu, konflik pun kerap terjadi di dalam sebuah *anime*, baik konflik yang rasional ataupun tidak rasional sama sekali. Dengan keberagaman tersebut, tidak jarang pula terdapat *anime* yang memiliki keunikan tersendiri dan berbeda daripada *anime* lainnya.

Koe no Katachi, menceritakan bagaimana karakter utama yaitu Ishida Shouya pada awalnya merupakan anak sekolah dasar yang jaim, ia dan teman-temannya menjahili seorang teman sekelasnya yang tuna rungu, yaitu Shouko. Namun hanya ia sendiri yang disalahkan oleh semua orang atas segala perbuatan jaim yang ia dan teman-temannya lakukan, yang berlanjut kepada dirinya menjadi target perundangan oleh teman-temannya. Beranjak dewasa, Shouya kembali bertemu dengan Shouko seraya dengan perjalanan kehidupan SMA-nya. Namun, terdapat suatu keunikan yang diperlihatkan, yakni pada pandangan Shouya, terdapat simbol X pada wajah karakter yang ia lihat saat SMA.

Dalam bahasa Jepang, simbol X disebut dengan *batsu* yang dimaknai sebagai sesuatu yang negatif, salah, dan kekeliruan, sehingga X pada masyarakat Jepang diasumsikan sebagai sesuatu yang tidak diharapkan, sesuatu yang dihindari, dan larangan. Seperti contohnya, plang berbentuk X dengan tulisan *tachi iri kinshi* sebagai larangan untuk memasuki wilayah tertentu di taman Nogeyama, Yokohama, dan juga simbol X yang muncul di layer mesin tiket otomatis menandakan bahwa mesin tersebut sedang tidak bisa digunakan.

Tidak adanya penjelasan mengenai simbol X pada *anime Koe no Katachi*,

membuat kajian mengenai simbol X tersebut bisa dilakukan. Penelitian ini berfokus pada pemaknaan simbol X yang terdapat pada wajah karakter. Fenomena tersebut bukanlah hal yang wajar ataupun normal apabila dibandingkan dengan dunia nyata, dan menarik untuk diteliti. Oleh karena itu, penelitian kali ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan makna simbol X dalam *anime Koe no Katachi*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang yang telah dipaparkan, dalam *anime Koe no Katachi* terdapat banyak *scene* dimana simbol X tersebut dimunculkan, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Terdapatnya simbol X pada wajah karakter
2. Simbol X pada wajah karakter sebagai tanda yang memiliki makna

1.3 Pembatasan Masalah

Agar dapat dilakukan analisis secara mendalam, dilakukan pembatasan masalah penelitian, sebagai berikut.

1. Penelitian dibatasi dengan memfokuskan pemaknaan simbol X pada *anime Koe no Katachi*

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian yakni sebagai berikut.

1. Bagaimanakah makna dari simbol X pada wajah karakter?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini, yaitu.

1. Untuk mendeskripsikan makna dari simbol X pada wajah karakter.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari dilakukannya penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta wawasan mengenai penggunaan semiotika dalam mengkaji sebuah tanda dalam sebuah media hiburan seperti contohnya *anime*, ataupun tanda dalam kehidupan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan bacaan untuk penelitian sejenis, serta dapat menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan terkait makna simbol X dalam *anime Koe no Katachi* yang dianalisis dengan menggunakan pendekatan semiotika.

