

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film masa kini sudah tidak lagi dianggap sebagai media hiburan semata tetapi film juga merupakan media komunikasi massa yang mampu menghadirkan kembali realitas kondisi sosial yang terjadi di masyarakat ke dalam layar film melalui sistem dari kebudayaannya. Film sebagai media komunikasi massa menyajikan informasi melalui media audio dan visual yang membuat film dengan mudah menarik khalayak luas yang menjadi targetnya, dengan sifat audio dan visualnya film mampu menyampaikan pesan melalui ceritanya dengan baik yang membuat siapapun yang menyaksikannya seolah-olah ikut larut dalam ceritanya dan bahkan dapat mempengaruhi penontonnya (Baran, 2012). Dengan kekuatan audio dan visualnya membuat film menjadi salah satu media yang hingga saat ini masih diminati khalayak luas (Sumarno, 1996).

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, film kini sudah semakin maju sehingga melahirkan beragam jenis film, dan yang umumnya diminati oleh masyarakat seperti: (1) Film cerita, mengangkat topik cerita fiktif atau mengadaptasi dari kisah nyata seperti menceritakan kembali suatu sejarah sehingga ceritanya mengandung unsur informatif, (2) Film berita, film yang mengandung nilai berita (*news value*), merekam segala peristiwa penting dan langsung dengan lebih menarik, (3) Film dokumenter, menyajikan hasil pemikiran pembuatnya mengenai suatu realitas, seperti kebiasaan suatu masyarakat, serta biografi seorang tokoh, (4) Film *cartoon* atau animasi, menyajikan gambar dua atau tiga dimensi yang bertujuan untuk menghibur, namun beberapa film animasi juga bertujuan untuk mendidik dengan menyisipkan pesan moral (Romli, 2016).

Anime merupakan bagian dari media massa film dalam bentuk animasi yang kerap disebut sebagai film animasi khas Jepang (Budianto, 2015). Selayaknya film pada umumnya anime juga mampu menyampaikan suatu pesan melalui narasinya. Mengacu kepada Stuart Hall, yang mengatakan bahwa teks media sering kali menyajikan representasi dengan berbagai macam bentuk, menunjukkan motif suatu individu atau kelompok dalam menyampaikan gagasan atau pesan yang disajikan

dalam bentuk teks film. Proses memproduksi gagasan atau pesan dalam suatu media membutuhkan suatu alat yakni bahasa agar dapat memiliki keterkaitan dengan suatu ide atau pesan yang memiliki hubungan dengan simbol tertentu. Maka dalam hal ini penulis merasa penting untuk mengkaji lebih dalam dan membedah ide atau pesan yang dikonstruksi dalam film. Seperti anime yang merupakan film animasi asal Jepang yang memiliki pesan moral dan budayanya sendiri.

Perkembangan teknologi juga berdampak pada anime hal ini membuat anime memiliki keunikannya tersendiri, hal tersebut tampak jelas pada desain setiap karakternya yang beraneka ragam, bahkan setiap rumah produksi anime di Jepang memiliki ciri khas visualnya sendiri. Hal ini menjadi salah satu faktor kemunculan genre-genre yang lebih variatif dibandingkan dengan anime-anime pada periode 1980-an, hal tersebut membuat peminat *anime* semakin meningkat. Khususnya penayangan anime di Indonesia yang mulanya hanya tayang di televisi kini juga sudah merambah ke layar lebar. Beberapa anime yang diangkat ke layar lebar antara lain *Doraemon the Movie* dan *Naruto the Movie* (Yamane, 2020).

Perkembangan *anime* hingga populer di luar Jepang jika dilihat dari sejarahnya tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas visual dan cerita yang menarik yang dibuat oleh kreator dan animatornya, banyak juga pihak lain yang ikut terlibat, mulai dari pihak akademisi yang mengkaji anime, serta pemerintah hingga pihak swasta yang berdamangan membentuk anime agar menjadi produk industri kreatif yang hingga kini dapat diterima dengan baik oleh publik dari luar Jepang (Budianto, 2015). *Cool Japan* sebagai kebijakan diplomasi Jepang di bawah naungan *Ministry of Economy, Trade and Industry* (METI) melalui budaya populer dan industri kreatif, seperti anime, *manga*, kuliner, game, film, musik, makanan, minuman dan sektor pariwisata (Budianto, 2015). Kebijakan itulah yang digunakan Jepang untuk mengenalkan budaya populer dan industri kreatifnya melalui Kementerian Ekonomi, Perdagangan dan Industri sebagai penyedia sarana untuk para pelaku bisnis dan menyebarkan produk program *Cool Japan* ke masyarakat dunia (Yowandika, 2022).

Adapun salah satu anime yang menarik perhatian penulis yaitu *anime My Hero Academia: Heroes Rising* merupakan film *anime* remaja yang mengandung elemen superhero, pesan-pesan tentang persahabatan, keberanian, dan kekuatan dalam diri

setiap individu. *My Hero Academia: Heroes Rising* merupakan film kedua yang dirilis pada bulan Desember 2019. Adapun film pertama dengan judul *My Hero Academia: Two Heroes* yang dirilis pada tahun 2018 dan film ketiga yang berjudul *My Hero Academia: World Heroes Mission* yang rilis pada tahun 2021. Alasan penulis memilih untuk meneliti film kedua dari ketiga film yang ada, karena di film kedua ini *My Hero Academia Heroes Rising* memiliki cerita yang lebih menarik karena diceritakan bahwa Izuku dan para siswa kelas 1-A SMA U.A mengikuti program hero work recommendation dari pemerintah untuk berperan sebagai pahlawan sementara di wilayah yang tidak memiliki pahlawan profesional. Pada film ini penonton akan ditunjukkan bagaimana Izuku dan siswa kelas 1-A lainnya membantu masyarakat seperti pahlawan profesional sungguhan. Hal tersebut yang membuat penulis lebih tertarik meneliti film anime *My Hero Academia: Heroes Rising* dibandingkan film *My Hero Academia: Two Heroes* yang kurang kuat menceritakan tokoh utama Izuku Midoriya karena juga menceritakan masa lalu pahlawan All Might yaitu guru dari Izuku Midoriya dan film anime *My Hero Academia: World Heroes Mission* yang hanya fokus menceritakan tiga siswa di kelas 1-A yaitu Izuku, Bakugo dan Todoroki yang melawan kelompok teroris membuat peran tokoh utama Izuku Midoriya menjadi kurang kuat dalam film ini karena ada dua tokoh pendamping yang kuat membuat film ini jadi seperti memiliki tiga tokoh utama. Adapun alasan lainnya karena film anime *My Hero Academia: Heroes Rising* memiliki rating tertinggi dalam Internet Movie Database (IMDb) yaitu dengan rating 7.8/10 berdasarkan 8.900 votes dibandingkan kedua film lainnya.

My Hero Academia: Heroes Rising menceritakan tentang siswa kelas 1-A sekolah kepahlawanan yang ditugaskan untuk menjadi pahlawan sementara di wilayah yang tidak memiliki pahlawan profesional. Pemerintah terpaksa menugaskan siswa SMA kepahlawanan untuk menggantikan pahlawan profesional di wilayah tersebut yang pensiun. Selain itu meningkatnya tingkat kriminalitas di Jepang membuat pemerintah kekurangan tenaga kerja pahlawan profesional untuk ditugaskan di wilayah tersebut. Meskipun hanya program pelatihan kerja pahlawan para siswa kelas 1-A sangat antusias dan bertugas dengan sungguh-sungguh layaknya pahlawan profesional. Berdasarkan cerita film tersebut penulis melihat adanya pesan yang disisipkan ke dalam film melalui unsur naratif dan sinematografi. Hal itu berkaitan

dengan yang dikatakan oleh Stanley J. Baran (Asri, 2020) bahwa dalam komunikasi massa film diartikan sebagai pesan yang disampaikan oleh pembuatnya yang memahami fungsi dan efeknya, dan dalam perspektif sosial film dilihat sebagai interaksi antara film dengan ideologi serta kebudayaan di mana film itu dibuat. Dengan demikian penulis berasumsi bahwa film anime *My Hero Academia: Heroes Rising* ingin menyampaikan pesan-pesan terkait ideologi bangsa Jepang yaitu *bushido*.



Gambar 1. 1 *My Hero Academia: Heroes Rising*
Sumber: heroaca.com (2022)

Bushido dalam bahasa Jepang terbagi menjadi dua kata yaitu *Bushi* yang berarti ksatria dan *Do* yang berarti jalan, yang bila digabungkan memiliki arti jalan ksatria. *Bushido* merupakan prinsip atau kode moral yang dijadikan pedoman hidup oleh para ksatria atau samurai pada masa feodal Jepang (Nitobe, 2008). Nilai utama bushido yang dikenal sebagai tujuh nilai kebajikan dalam *Bushido*, yang terdiri dari: (1) *Gi*; integritas atau kemampuan untuk mengambil keputusan tanpa keraguan dengan didasarkan alasan yang kuat serta rasional, (2) *Yu*; Keberanian, berani dalam menghadapi segala rintangan atau berani melakukan hal yang benar meskipun dapat membahayakan diri, (3) *Jin*; Kemurahan hati atau rasa cinta kasih kepada orang lain, (4) *Rei*; Kesopansantunan yang didasari oleh rasa rendah hati dan menghormati orang lain, (5) *Makoto-Shin*; Kejujuran dan Ketulusan, seorang samurai harus tulus dan jujur maka setiap kalimat yang diucapkan murni dari ketulusan hatinya, (6) *Meiyo*; Kehormatan, kehormatan diri seorang samurai dilandasi oleh rasa malu untuk

melakukan perbuatan yang sia-sia dan kehormatan diri seorang samurai diperoleh dengan melaksanakan tugasnya dengan baik, (7) *Chugo*; Kesetiaan, yaitu kesetiaan kepada pimpinan dan penuh dedikasi dalam menjalankan tugas dari pimpinannya (Nitobe, 2008).

Samurai telah menjadi bagian dari budaya Jepang sejak periode Kamakura, mengembangkan keyakinan etika dasar *bushido* dan menerapkannya hingga zaman modern. Etika *bushido* hidup dan telah membawa Jepang melalui masa kejatuhan, kebangkitan, dan kejayaan. Hal itu menjadi landasan pembangunan karakter bangsa Jepang untuk menjadi bangsa yang terhormat di mata masyarakat dunia. Etika *bushido* masih dipraktikkan oleh bangsa Jepang di masa modern ini, terutama di era industri setelah restorasi Meiji, ketika Samurai berganti profesi dan beberapa perusahaan besar dijalankan oleh keturunan Samurai (Suliyati, 2013). Masyarakat Jepang dikenal memiliki sifat-sifat pekerja keras, disiplin, rasa malu, kebersamaan, hemat, jujur, patriotik, menjaga tradisi budaya dan salah satu faktor yang membuat mereka memiliki sifat-sifat tersebut adalah prinsip-prinsip ajaran *bushido* yang sudah ditransformasikan ke dalam kehidupan sehari-hari seperti di dalam keluarga, kehidupan bermasyarakat, pekerjaan, dan pendidikan (Mulyadi, 2014).

Film yang mengusung pesan *bushido* biasanya merupakan film yang menceritakan sosok samurai dengan latar waktu yang lebih tradisional dan sosok samurai umumnya adalah pria dewasa seperti yang digambarkan pada film *The Last Samurai*, *47 Ronin*, dan *Rurouni Kenshin*. Namun pada penelitian ini penulis tergerak untuk meneliti makna pesan *bushido* pada film anime *My Hero Academia: Heroes Rising* yang merupakan film dengan tema superhero modern dengan tokoh utama anak remaja. Dan seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa prinsip ajaran *bushido* pada bangsa Jepang dewasa ini tidak lagi identik dengan samurai saja, penulis berasumsi bahwa prinsip ajaran *bushido* kini dapat ditransmisikan ke dalam media komunikasi massa film animasi serta dikemas dengan latar waktu yang lebih modern dan melalui tokoh anak remaja dan penulis memiliki asumsi bahwa tujuan dibuatnya anime ini agar penyampaian makna pesan *bushido* yang dimuat dalam film dapat lebih mudah untuk diterima oleh penonton anime dari luar Jepang.

Film jenis *anime* erat kaitannya dengan kajian semiotika. Seperti yang dikatakan oleh Van Zoest (Sobur, 2016 : 128) bahwa film dibangun dengan serangkaian tanda yang saling bekerja sama untuk mencapai efek yang diinginkan oleh pembuatnya. Tanda-tanda itu biasanya merupakan upaya untuk menggambarkan sesuatu. Tanda-tanda yang dikaji dalam ilmu semiotika diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menemukan jalan oleh manusia di dalam hidupnya. Seperti yang dikatakan oleh Barthes bahwa semiotika merupakan upaya untuk mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai suatu hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) yang dimaksud berbeda dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai diartikan sebagai kumpulan objek tidak hanya membawa informasi untuk berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur tanda (Sobur, 2016 : 15). Maka dapat disimpulkan bahwa semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda dan simbol dengan sistem yang berlaku, kemudian proses penafsiran tanda yang dilakukan oleh manusia bermaksud untuk menemukan suatu kebenaran yang ada di dalam masyarakat. Maka dari itu penulis menggunakan semiotika untuk menganalisis film ini.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, penulis menganalisis *anime My Hero Academia: Heroes Rising* dengan semiotika model John Fiske. Semiotika John Fiske memandang fenomena yang ada di dalam televisi dapat dikatakan sebagai fenomena televisi jika telah diterjemahkan ke dalam 3 level yaitu level pertama disebut realitas mencakup Penampilan (*appearance*), Kostum (*dress*), Riasan (*make-up*), Lingkungan (*environment*), Perilaku (*behavior*), Ucapan (*speech*), Gerakan (*gesture*), Suara, Ekspresi (*expression*). Level representasi berkaitan dengan teknik yaitu kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting*), perevisian (*editing*), musik (*music*), dan suara (*sound*), dengan teknik hal-hal teknik itu representasi yang umum dikemas menjadi narasi, konflik, karakter, tindakan, dialog, lokasi, seni peran. Level ketiga yaitu level ideologi seperti individualisme (*individualism*), patriarki (*patriarchy*), ras (*race*), kelas (*class*), materialism (*materialism*), kapitalisme (*capitalism*) dan sebagainya. Penulis memakai teori semiotika model John Fiske untuk mengetahui makna pesan *bushido* yang dikemas kembali ke dalam film *anime My Hero academia: Heroes Rrising*. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji tanda-tanda yang memuat makna pesan *bushido* yang ada pada tokoh Izuku Midoriya dalam

anime My Hero Academia. Sehingga peneliti tergerak untuk melakukan penelitian yang berjudul “Makna Pesan Bushido Pada Tokoh Izuku Midoriya Dalam Serial Anime *My Hero Academia: Heroes Rising* (Analisis Semiotika John Fiske)”

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini hanya berfokus pada makna pesan *bushido* pada tokoh Izuku Midoriya dalam film anime *My Hero Academia: Heroes Rising*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian, maka pertanyaan penelitian yang dapat diajukan adalah bagaimana makna pesan *bushido* pada tokoh Izuku Midoriya dalam film anime *My Hero Academia: Heroes Rising*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian dan pertanyaan penelitian, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui makna pesan *bushido* pada tokoh Izuku Midoriya dalam film anime *My Hero Academia: Heroes Rising*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Penelitian Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai makna pesan *bushido* yang terkandung dalam sebuah *anime*, dan kedepannya industri kreatif film animasi dapat menaruh perhatian lebih terhadap makna pesan dan mampu menciptakan lebih banyak lagi karya yang sarat akan makna pesan.

1.5.2 Kegunaan Penelitian Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas perspektif dalam memandang sebuah film animasi melalui sudut pandang semiotika dan memberikan manfaat untuk penelitian di bidang semiotika. Sebenarnya analisis semiotika dapat digunakan untuk melihat makna pesan dari suatu ideologi dan kebudayaan yang terdapat dalam film animasi khususnya film animasi asal jepang yang disebut dengan *anime*.