

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jepang merupakan negara yang populer dan disukai karena memiliki banyak aspek budaya yang unik dan mengagumkan. Jepang menjadi salah satu negara maju di Asia Timur dan terkenal dengan kemajuan teknologi dan disiplin masyarakatnya, keindahan alam dan budayanya pun sama-sama menarik. Bahkan banyak negara lain yang mengakuinya. Untuk mendapatkan hal tersebut tentu sangat tidak mudah, karena ada kerja keras di balik itu semua (literasipublik.com).

Salah satu budaya yang sangat populer ialah Anime. Anime berasal dari kata dalam Bahasa Inggris “*animation*” yang merujuk pada semua bentuk animasi yang tergambar secara digital. Adapun anime itu adalah animasi atau kartun khas bergaya Jepang yang saat ini disukai dan dinikmati oleh masyarakat dunia. Melansir dari *Encyclopedia Britannica*, pada awalnya anime ini hanya direncanakan untuk pasar Jepang (Wilbur Schramm; Purba, 2006: 53).

Animasi khas Jepang ini, biasanya menampilkan citra warna-warni, menampilkan karakter dari lokasi dan cerita yang berbeda, dan ditujukan untuk kelompok usia yang berbeda. Anime dipengaruhi oleh gaya menggambar *manga* (komik klasik Jepang). Bahkan, ketika orang mendengar kata anime, mereka merasa familiar dan bahkan sering tertarik dengan budaya pop Jepang. Hal ini dikarenakan anime menjadi hiburan bagi anak-anak Jepang sejak tahun 1960-an dan telah diekspor ke seluruh dunia. Banyak judul anime populer yang tidak hanya dicintai anak-anak, tetapi juga begitu disukai oleh orang-orang dewasa seperti Doraemon, One Piece, Dragon Ball, Naruto, Sailor Moon hingga Detektif Conan, dan masih banyak lagi anime populer lainnya yang digandrungi oleh orang dewasa maupun anak-anak (katadata.co.id).

Adapun Karakter dari sebuah anime adalah salah satu elemen penting yang ada dalam narasi. Karakter dibuat untuk membedakan satu kesatuan dari yang lainnya (manusia, binatang, roh, robot, perabot, dan benda-benda lainnya) berdasarkan kualitas mental, emosional, dan sosial (Hallet, n.d., p.6). Karakter ini

merupakan kepribadian yang terlibat dalam suatu peristiwa yang digambarkan dalam cerita.

Menurut Jannidis (2013, para. 5) proses karakterisasi adalah proses di mana karakter dinamakan dan dikategorikan sehingga menjadi sebuah properti dalam dunia narasi. Istilah karakterisasi dapat digunakan untuk merujuk pada anggapan properti pada sebuah karakter dan juga untuk keseluruhan proses serta hasil, yang memberikan atribut pada karakter tersebut.

Anime telah berada di puncak dunia animasi kurang lebih selama tiga dekade terakhir, salah satunya di Indonesia. Lebih dari 60% animasi yang ditayangkan di seluruh dunia adalah produksi Jepang. Hal tersebut tidak lepas dari kualitas yang ditawarkan oleh anime itu sendiri. Adapun era modern saat ini, anime Jepang sudah mendapatkan respon positif dari warga negara Indonesia, hingga penggemar anime Jepang di Indonesia semakin meningkat.

Salah satu studio yang cukup populer dalam membuat proyek anime adalah Studio Ghibli. Studio ini didirikan pada tanggal 15 Juni 1985, berlokasi di Koganei, Tokyo Jepang. Studio Ghibli merancang pembuatan produksi video anime dan animasi setiap harinya. Studio Ghibli semakin terkenal setelah produksi anime *Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka)* ditahun 1988. Pada musim hujan, tanggal 19 Juli 2008, Studio Ghibli membuat dan menayangkan anime movie baru yang berjudul *Gaku no ue no Ponyo* karya Hayao Miyazaki, yang mempunyai durasi 1 jam 41 menit. *Gaku no ue no Ponyo* banyak digemari oleh banyak orang, terbukti memperoleh beberapa penghargaan salah satunya *Japan Academy Priza for Animation of the year*.

Latar belakang dari cerita *Gaku no ue no Ponyo* ialah Pulau Hijau terdapat di tengah-tengah lautan lepas dan pemilihan warna secara visual yang cerah dan penuh warna sangat disukai anak-anak. Setiap kepribadian yang dimiliki oleh karakter animenya mampu membuat cerita menjadi menarik dan lebih hidup.

Adapun *Gaku no Ue no Ponyo* bercerita tentang seekor ikan mas yang berenang melarikan diri ke atas permukaan laut, di saat ikan mas tersebut sudah sampai di permukaan laut tiba-tiba saja ada kapal pengeruk sampah yang

mengarah kepadanya, lalu ikan mas itu berenang sekuat tenaga tetapi tubuhnya terbentur sampah lalu terbentur lagi dengan toples yang menyebabkan tubuhnya tersangkut ke dalam toples tersebut. Ikan mas terus berusaha berenang sekuat tenaga untuk keluar dari jaring kapal pengeruk sampah. Setelah itu dia berenang ke pinggir pantai dengan cara mengikuti arus air laut.

Kemudian ikan mas itu terdampar di pinggir laut dengan keadaan pingsan, saat itulah Sousuke, anak laki-laki berumur 5 tahun yang tinggal di atas tebing dekat tepi laut, Sousuke pergi ke pantai untuk bermain dengan kapalmainannya, akan tetapi Sousuke malah melihat ada seekor ikan mas yang tersangkut toples dipinggir pantai, Sousuke pun membantu mengeluarkan ikan mas tersebut dengan cara memecahkan toples itu dengan batu yang membuat jari tangan Sousuke berdarah.

Salah satu karakter dalam anime ini adalah Ponyo yang merupakan tokoh utama dalam anime *Gaku no ue no Ponyo*, yang divisualkan sebagai seekor ikan mas yang memiliki bakat sihir ditengah kondisinya sebagai ikan mas, dia berambisi ingin melihat kehidupan di dunia atas laut. Setelah bertemu dan ditolong Sousuke, Ponyo berkeinginan berubah menjadi manusia sama seperti Sousuke. Ciri khas dari Ponyo selalu membawa ember hijau dan berambut orange.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Karakter Ponyo yang ambisius, suka berbagi, periang dan penuh semangat, defensif, memiliki bakat sihir, saling membantu, menyukai hal baru, penyayang, peka terhadap orang lain, memiliki inisiatif, melindungi.
2. Karakter Lisa yang penyayang, bertanggung jawab terhadap penghuni panti jompo, melindungi anaknya.
3. Dampak yang ditimbulkan akibat ramuan yang dibuat oleh Fujimoto.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap terfokus maka perlu adanya batasan masalah. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini hanya dibatasi pada makna tanda denotasi (petanda), konotasi (penanda) dan karakter Ponyo dalam anime *Gaku no ue no Ponyo*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, disini penulis merumuskan masalah :

1. Bagaimana denotasi (petanda) dan konotasi (penanda) pada Ponyo dalam anime?
2. Bagaimana karakter yang ada pada Ponyo dalam anime?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui :

1. Mendeskripsikan denotasi (petanda) dan konotasi (penanda) pada Ponyo dalam anime.
2. Mendeskripsikan karakter yang ada pada Ponyo dalam anime.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
Melalui penelitian tentang analisis karakter Ponyo dapat mengasah kemampuan penulis untuk mengimplementasikan teori semiotika Roland Barthes, serta dapat menjawab masalah-masalah penelitian yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah.
2. Manfaat Praktis
Penelitian ini selain syarat untuk mendapatkan gelar Diploma III, dan dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai wadah untuk menambah wawasan dan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian mendatang yang

berkaitan dengan visual dari suatu karakter dengan menggunakan metode yang sama, khususnya mahasiswa program studi bahasa Jepang.

1.7. Landasan Teori

Dalam penulisan penelitian ini, penulis akan memberikan beberapa teori yang berhubungan dengan judul penelitian yang diajukan, dan akan dipaparkan sebagai berikut :

1.7.1. Anime

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia anime adalah Film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak (*kbbi.kemdikbud.gov.id*). Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning : A creative Guide*, animasi didefinisikan sebagai berikut :

“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion”

(Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002)

artinya kurang lebih adalah : “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan”. Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

1.7.2. Semiotika

Menurut Roland Barthes (2017, 132). semiotika merupakan suatu sistem tanda yang mencerminkan citra dari asumsi masyarakat yang dipercayainya pada suatu periode tertentu. Roland Barthes juga menjelaskan bahwa semiotika dapat dianalisis menjadi tiga bagian. Yaitu, makna denotasi, makna konotasi, dan mitos.

Semiotika sendiri merupakan ilmu yang multitafsir yang mana dapat dikaji ke berbagai bidang keilmuan. Semiotika diambil dari bahasa Yunani, Semeion

yang memiliki arti “tanda” atau juga seme yang memiliki arti “penafsirtanda”, fungsi dari tanda itu sendiri dan sebagai produksi makna (Sobur, 2009).

Segala hal yang dapat dilihat atau diamati dapat disebut dengan tanda, sehingga tanda tidak hanya berupa benda namun juga peristiwa dan kebiasaan. Semiotika berasal dari sebuah studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan poetika. Tanda merupakan hasil konstruksi dari manusia dan hanya dapat dipahami oleh dan dalam artian manusia itu sendiri.

1.7.3. Karakter

Merupakan pembawaan yang terdapat pada diri individu yang biasa berupa sifat atau watak serta tingkah laku yang di salurkan dalam kehidupan sehari – hari. Istilah pada karakter diambil dari bahasa Latin yaitu kharakter, kharassein, kharax, dan dalam bahasa Inggris dikenal dengan kata *character*.

1.7.4. Denotasi

Menurut Barthes, denotasi merupakan tanda yang penandanya mempunyai tingkat kesepakatan yang tinggi yang menghasilkan makna sesungguhnya, tahap denotasi ini baru menelaah tanda dari sudut pandang bahasa dalam hal ini yaitu makna harfiah, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama.

1.7.5. Konotasi

Bagi Barthes konotasi merupakan sistem signifikasi tingkat kedua. Adapun konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif sehingga kehadirannya tidak disadari.

1.8. Metode Penelitian

Ada pun metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Penulis menyusun artikel ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik deskriptif yaitu berusaha mendeskripsikan apa yang menjadi pengalaman peneliti melalui apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan disimpulkan. Teknik pengumpulan data berupa studi pustaka, baik cetak seperti buku, maupun elektronik seperti blog, artikel, jurnal, dan

sebagainya. Dari data yang penulis dapat, penulis juga tidak hanya meng-copy-paste saja, tetapi penulis merangkum dan menganalisisnya.

2. Cara pengumpulan data akan dilakukan secara sistematis dengan langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Menonton keseluruhan film dengan teliti secara berulang untuk menemukan data yang terdapat dalam film “*Gaku no ue no ponyo*” karya Hayao Miyazaki”
 - b. Membaca naskah atau *script* film berulang-ulang, sehingga dapat memahami isi film *Gaku no ue no ponyo*” karya Hayao Miyazaki”
 - c. Mencari dan membaca teori yang digunakan sebagai bahan rujukan.
 - d. Menarik sebuah kesimpulan yang terdapat dalam film ” *Gaku no ueno ponyo*” karya Hayao Miyazaki”
3. Disamping itu penulis juga memperoleh data-data dari beberapa situs di internet yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Seluruh data-data yang didapat baik dari proses dokumentasi maupun data internet, akan dianalisa dan kemudian diinterpretasikan untuk mendapatkan hasil berupa kesimpulan.

1.9. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat bab, yang masing-masing bab terdiri dari beberapa sub-bab, yang akan dijabarkan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, Pada bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, Bab ini terdiri dari Pengertian anime, Pengertian Semiotika, pengertian karakter, pengertian denotasi, dan konotasi yang berkaitan dengan penelitian milik penulis.

Bab III (Analisis Karakter Ponyo dalam Anime *Gaku no ue no Ponyo* dengan Teori Semiotika Roland Barthes), Bab ini akan membahas dan menjelaskan Analisis Karakter Ponyo dalam anime *Gaku no ue no Ponyo* dengan teori Semiotika Roland Barthes.

Bab IV Simpulan, Bab ini berisi kesimpulan yang menyimpulkan hasil dari penelitian berdasarkan pada bagian analisis data yang telah ditemukan. Dan yang terakhir yaitu berisi saran-saran yang disesuaikan pada kesimpulan.

