

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Karya sastra dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 629) adalah hasil sastra, baik berupa puisi, prosa, maupun lakon. Dalam aspek yang telah disebutkan merupakan sebuah percabangan dari sebuah literasi yang memiliki sifat dan kegunaan yang berbeda-beda namun pada intinya adalah sama, yaitu sebuah hasil karya. Karya sastra merupakan sebuah karya yang diciptakan oleh seseorang yang mana dalam menciptakan sebuah karyanya tersebut sastrawan mengarahkan sifat dari ekspresi manusia tersebut diungkapkan dengan suatu gagasan atau ide ke dalam sebuah literasi, Sumardjo & Saini (1994: 3). Selain itu juga karya sastra pada dasarnya tidak hanya memberikan kenikmatan dan kepuasan batin, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan moral kepada masyarakat atas realitas sosial.

Menurut Sumardjo dan Saini (dalam Rokhmansyah 2014:2), sastra merupakan ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Karya sastra adalah objek manusiawi, fakta kemanusiaan atau fakta kultural, sebab merupakan hasil ciptaan manusia (Faruk, 2014:77). Sedangkan menurut Ratna (2015:342), karya sastra memberikan pemahaman terhadap masyarakat secara tidak langsung.

Karya sastra yang yang dimaksud dalam sudut pandangan ini berada disekitar lingkungan masyarakat kebanyakan mengisahkan apa yang sedang terjadi.

Terutama karya sastra klasik yang didominasi oleh berbagai tokoh-tokoh masyarakat dengan contohnya seperti syair, pantun, gurindam, dan berbagai hikayat-lainnya. Selain itu gagasan-gagasan atau ide-ide dari suatu aliran menambah keanekaragaman dalam terbentuknya perkembangan pada sebuah karya sastra tersebut. Para sastrawan terdahulu membuat semua karyanya yang hanya mencangkup keterikatan dan menggambarkan keragaman yang tidak lebih menceritakan tentang kisah kerajaan dengan berisikan nilai-nilai dari kehidupan dari zaman tersebut. Seiring waktu, karya sastra klasik secara perlahan-lahan dikembangkan hingga pada zaman moderen yang saat ini mengalami banyak perubahan dan tidak hanya terpaku dalam sebuah keterikatan. Karya sastra moderen yang telah ada saat ini juga tidak luput dari karya klasik yang dalam pembuatannya masih terdapat gagasan atau idenya tidak dihilangkan dan banyak juga sastrawan yang mencoba untuk membuat karya dengan *style*-nya masing-masing. Sebuah karya sastra tentu saja mengalami perubahan, baik dari sebuah karangan, prosa, cerpen, novel, drama, hingga diadaptasi menjadi berupa film yang telah mendapatkan adaptasi dan perkembangan sentuhan digital.

Perkembangan di Jepang sendiri juga telah melahirkan banyak karya tidak hanya sebagai karya tulis, para penulis seperti 作家 (*sakka*) atau 漫画家 (*mangaka*) yang melihat peluang ini selain sebagai penyaluran aspirasi dalam sebuah karya seni, mereka juga melihat adanya suatu peluang dalam proses pembuatannya yang bisa disegani oleh banyak orang, yakni dalam sebuah kalangan *fans* atau penggemar dalam sebuah pencinta literasi baik seperti pada *club* yang ada di sekolah maupun pihak umum atau publik. Perkembangan dalam perubahan dari karya tulis menjadi

sebuah animasi bergerak ini mendapatkan banyak sentuhan digital yang diberikan tidak menghilangkan aspek-aspek pengertian karya sastra itu sendiri dan memberikan nilai lebih dalam cara menikmati sebuah karya tersebut.

Sebuah karya novel yang telah diciptakan bisa diadaptasikan sebagai anime dengan memenuhi aspek dalam perkembangannya. Animasi atau yang biasa didengar dalam bentuk bahasa jepangnya *Anime* (アニメ), merupakan gambaran yang dibuat dan dibentuk sedemikian rupa hingga dapat bergerak atau animasikan ke dalam bentuk digital, contohnya seperti serial kartun. Kata *Anime* (アニメ) ini berasal dari kata *animation* (bahasa Inggris) yang diserap ke dalam bahasa Jepang dengan menggunakan *katakana* dengan pengucapan *anime-shon* (アニメーション).

*Anime* yang pertama kali diciptakan pada tahun 1907 hanya dapat bergerak beberapa detik saja. Dengan perkembangan yang telah di kerjakan hingga menghabiskan waktu sepuluh tahun kemudian (1917), terciptalah sebuah animasi yang dapat dinikmati dengan durasi lima menit. *Anime* yang dirilis oleh Oten Shimokawa dengan judul "*Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*" ini masih memiliki kekurangan, yakni pada audionya atau bisa dibilang *anime* ini masih dalam keadaan bisu. Semenjak saat itu Oten Shimokawa bersama Jun'Ichi Kouchi dan Seitaro Kitayama selain sebagai *founder* dari terciptanya *anime* dan menciptakan industri *anime* di Jepang, mereka juga merupakan generasi animator Jepang pertama sehingga dijuluki Bapak *Anime*. Tidak lama berselang, pada tahun 1927 yang mana Amerika telah menciptakan animasi yang dipadukan dengan suara, sehingga dari hal tersebut Jepang juga tidak ingin kalah saing dengan hal tersebut.

*Anime* yang telah diciptakan dengan judul “*Noburo Ofuji*” ditayangkan dengan mendapatkan perkembangan yakni animasi yang dipadukan lengkap dengan lagu dan suara yang dapat dinikmati ketika menonton. Dengan perkembangan tersebut, Jepang tidak segan-segan untuk mengembangkan kemampuannya hingga pada masa Perang Dunia ke-II. Dengan karya kedua seperti “*Momotaro no Umiwashī*” (1943) beserta sekuelnya, “*Momotaro: Umi no Shinpei*” (1945), yang mana *anime* ini hadir sebagai film propaganda berdasarkan hasil dari adaptasi cerita legenda terkenal Jepang.

Dengan perkembangan yang mengalami peningkatan secara signifikan, akhirnya perjalanan *anime* mencapai pada kepopuleran yang luas, seperti *anime* yang berjudul “*Astro Boy*” karya Osamu Tezuka pada tahun 1963. *Astro Boy* merupakan *anime* pertama yang menggunakan terjemahan dengan bahasa Inggris dikarena penayangannya untuk penggemar *anime* di Amerika Serikat. *Astro Boy* juga menjadi jembatan yang mengenalkan dan membuka peluang industri *anime* Jepang semakin marak diproduksi dan semakin banyak yang mengetahui karena ketenaran *anime* pada saat itu. Selain kemunculan *Astro Boy*, *anime* dan *manga* jenis lainnya juga merupakan dua produk andalan Jepang yang paling berpengaruh ke seluruh dunia. Karya sastra tulis yang dibuat oleh novelis maupun *mangaka* mendapatkan perhatian. Banyaknya jenis *genre* juga mempengaruhi dalam minat seseorang dalam membaca suatu novel maupun *manga* yang telah terbuat. *Monogatari series* 物語シリーズ merupakan salah satu karya novel yang ditulis oleh Nisio Isin dan diilustrasikan oleh ilustrator dari taiwan yang bernama Vofan,

dalam karya tulisnya. Novel yang telah diterbitkan sebanyak 25 seri yang dimulai dari bulan november 2006 di bawah *imprint* Kondansha Box.

*Kizumonogatari* (傷物語) adalah salah satu anime dari karya novel yang ditulis oleh Nisio Isin yang mendapatkan adaptasi ke dalam sebuah *movie* atau film. Secara keseluruhan *Kizumonogatari* ini merupakan trilogi anime Jepang yang disutradarai oleh Akiyuki Shinbo dan Tatsuya Oishi dan di produksi oleh Shaft Studio. Film tersebut merupakan adaptasi dari novel tahun 2008 dengan judul yang sama, dan juga merupakan pembuka dari *Monogatari Series* yang ditulis oleh Nishio Ishin dan merupakan prequel dari seri pertama, yakni *Bakemonogatari*. Film tersebut mendapatkan tanggal perilisan yang berbeda pada setiap bagiannya. Hal itu dikarenakan pada trilogi yang diangkat merupakan satu bagian dari keseluruhan cerita yang membuat setiap bagiannya menjadi sebuah teka-teki setiap menontonnya. Selain menjadi film anime yang sulit dimengerti, banyaknya perselisihan dalam percakapan antar tokoh menjadi sebuah tantangan dalam mengartikan maupun memahami isi dari konteks dalam setiap topik pembicaraan dialog antar tokohnya. Pandangan tanda dan makna semiotika dalam menganalisis film dari suatu karya memiliki keunikan yang bisa diprediksi bila disamakan pada kehidupan. Menurut Lechte (2001: 227), secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang. Tanda dari suatu tindakan yang dilakukan oleh tokoh pada cerita memang memiliki dan bisa memaknai dari apa yang akan disampaikan.

Berikut adalah contoh data berupa dialog yang dilakukan oleh tokoh dari film anime *Kizumonogatari* karya Nisio Isin.

- 忍野 : それもまた正しいことだとは思わないけどね。  
人間の身勝手とでも言うのかな。君が吸血姫の人食いに嫌悪を覚えたのは言ってみれば可愛らしい猫ちゃんがネズミを食べているシーンを見て幻滅するのと同じだよ。  
そして君は言わばペットとして吸血鬼を買うことを選んだんだ。牙を削って、爪を抜いて、喉を潰して、強制してね。  
ペット扱いされた君が主人をペット扱いし返した。そう考えると、さしてみたんでもないな。  
でもまあ、その時は僕が何とかしてあげるから、そんな自分に嫌気がさしたらいつでも言ってくれよ、阿良々木君。
- 阿良々木 : 嫌になることなんてないよ。  
好きでやってることなんだから。
- 忍野 : じゃ、あ好きにしたら。
- Oshino : *Sore mo mata tadashii kotoda to wa omowanai kedo ne.*  
*Ningen no migatte to demo iu no ka na. Kimi ga kyuuketsu hime no hito-gui ni ken'o wo oboeta no wa itte mireba kawairashī neko-chan ga nezumi wo tabete iru shiin o mite genmetsu suru no to onajida yo.*  
*Soshite kimi wa iwaba petto to shite kyuuketsuki wo kau koto wo eranda nda. Kiba wo kezutte, tsume wo nuite, nodo wo tsubushite, kyousei shite ne.*  
*Petto atsukai sa reta kimi ga shujin wo petto atsukai shi kaeshita. Sou kangaeru two, sa shite mita nde mo nai na.*  
*Demo maa, sonotoki wa boku ga nantoka shite agerukara, son'na jibun ni kenki ga sa shitara itsu demo itte kure yo, araragi-kun.*
- Araragi : *Iya ni naru koto nante nai yo.*  
*Sukide yatteru kotona ndakara.*
- Oshino : *Jaa, suki ni shitara.*
- Oshino : Menurutku itu bukanlah hal yang benar.  
Mungkin ini disebut dengan egoisme dari manusia. Yang kau ingat saat melihat ratu vampir sedang memakan manusia, bisa dikatakan itu seperti melihat kucing lucu yang sedang melahap tikus.

Lalu kau memilih vampir sebagai peliharaan. Memotong taringnya, mencabut cakarinya, memutuskan pita suaranya, secara paksa,-kan...

Kau yang sudah diperlakukan sebagai peliharaan, sekarang memperlakukan tuanmu sebagai peliharaan.

Tapi ya... Kalau sudah waktunya, aku akan membantumu. Kalau kau sudah merasa muak dengan dirimu yang sekarang, bicarakan kepadaku kapan saja. Araragi-kun.

Araragi : Tidak mungkin aku merasa muak.

Soalnya, aku melakukan hal yang kusuka.

Oshino : Kalau begitu, lakukan saja apa yang kau sukai.

(*Kizumonogatari: Reiketsu-Hen*. Menit : 01:13:05-1:13:45)

Dialog di atas mendeskripsikan apa yang telah dilakukan Araragi selama ini menandai rasa kesetiaannya masih terlihat. Meski ratu vampir Kiss-Shot telah berada di tahapan terlemah dalam hidupnya, terlebih lagi setelah dikalahkan oleh Araragi. Namun pernyataan tersebut dibenarkan oleh Oshino bahwa kesetiaan dari tindakan yang dilakukan Araragi merupakan ungkapan dari rasa kesetiaannya kepada Kiss-Shot. Serta dengan penjelasan dari Oshino juga menyadarkannya bahwa tidak ada yang usaha yang sia-sia walaupun pada yang terburuk sekalipun.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa dalam percakapan tersebut terdapat sebuah tanda dan makna. Setiap tindakan memberikan sebuah arti baik dalam kehidupan itu sendiri. Tanda dan makna pada sebuah karya sastra memiliki keunikan tersendiri dalam memadukan dialog yang berupa bahasa dalam komunikasi dengan konteks dari isi pada sebuah tulisan tersebut (Sobur, 2004: 47). Hal tersebut juga memiliki keterkaitan dengan penggunaan bahasa yang dirangkai sedemikian rupa supaya dapat menyampaikan dengan memaknai dan menandai isi dari bahasa dari sebuah karya sastra.



(*Kizumonogatari: Reiketsu-Hen*. Menit : 01:13:05-1:13:45)

Dialog di atas mendeskripsikan apa yang telah dilakukan Araragi selama ini menandai rasa kesetiannya masih terlihat. Meski ratu vampir Kiss-Shot telah berada kembali di tahapan terlemah dalam hidupnya, terlebih lagi setelah dikalahkan oleh Araragi. Namun pernyataan tersebut dibenarkan oleh Oshino bahwa kesetiaan dari tindakan yang dilakukan Araragi merupakan ungkapan dari rasa kesetiannya kepada Kiss-Shot. Serta dengan penjelasan dari Oshino juga menyadarkannya bahwa tidak ada yang usaha yang sia-sia walaupun pada yang terburuk sekalipun.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa dalam percakapan tersebut terdapat sebuah tanda dan makna. Setiap tindakan memberikan sebuah arti baik dalam kehidupan itu sendiri. Tanda dan makna pada sebuah karya sastra memiliki keunikan tersendiri dalam memadukan dialog yang berupa bahasa dalam komunikasi dengan konteks dari isi pada sebuah tulisan tersebut (Sobur, 2004: 47). Hal tersebut juga memiliki keterkaitan dengan penggunaan bahasa yang dirangkai sedemikian rupa supaya dapat menyampaikan dengan memaknai dan menandai isi dari bahasa dari sebuah karya sastra.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dapat dikatakan bahwa dalam dialog pada sebuah film memiliki suatu hubungan dalam tanda dan makna.

Maka penulis mengangkat judul “Hubungan Antara Representamen Dengan Objeknya Pada Tindakan Tokoh Dalam Film Anime *Kizumonogatari* Kajian Semiotika”. Tujuan penulis dalam penelitian ini selain tertuju pada penikmat film anime *Kizumonogatari* atau pembelajar Bahasa Jepang yang sedang mempelajari tanda dan makna yang didapatkan melalui percakapan antar tokoh. Percakapan yang terkandung dapat dijabarkan dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Selain gagasan-gagasan Peirce merupakan gambaran dan struktur lengkap dari semua sistem tanda dan makna yang memiliki ciri-ciri khusus. Salah satunya adalah relasi di antara hubungan tanda dengan penandanya yang juga dibagi menjadi tiga jenis objeknya, yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*) dan simbol (*symbol*).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dijabarkan dan diteliti yaitu, bagaimanakah hubungan antara representamen dengan objeknya yang meliputi ikon, indeks, simbol pada tindakan tokoh yang terkandung dalam film anime *Kizumonogatari* karya Nisio Isin?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara representamen dengan objek yang meliputi ikon, indeks, simbol pada tindakan tokoh yang terkandung dalam film anime *Kizumonogatari* karya Nisio Isin.

## **1.4 Batasan Masalah**

Film animasi *Kizumonogatari* karya Nisio Isin yang terdiri dari tiga bagian yaitu *Tekketsu-hen*, *Nekketsu-hen*, dan *Reiketsu-hen* merupakan satu kesatuan

dalam kisah yang mengawali *Monogatari series*. Ketiga bagian film anime *Kizumonogatari* karya Nisio Isin saling berkaitan dan masing-masing objeknya menunjukkan ikon, indeks, dan simbol baik dalam setiap adegan maupun dialog antar tokoh. Penelitian ini memfokuskan pada hubungan antara tanda - penanda dan juga dengan objeknya yang meliputi ikon, indeks, simbol pada tokoh yang terkandung dalam film anime *Kizumonogatari* karya Nisio Isin.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan melakukan penelitian dari film anime *Kizumonogatari*, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoretis maupun segi praktis.

### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta memperkaya pengetahuan mengenai karya sastra Jepang. Khususnya pada penelitian yang mengandung semiotika pada unsur tanda dan makna.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat penelitian ini secara praktis diharapkan dapat membantu pembaca untuk memahami mengenai tanda dan makna dari setiap objeknya. Diharapkan juga penelitian ini bisa menjelaskan bagaimana bentuk analisis Semiotika Charles Sanders Peirce dalam karya sastra, terutama pada karya sastra Jepang yang berkaitan dengan semiotika pada unsur ikon, indeks, dan simbol pada film anime *Kizumonogatari* karya Nisio Isin.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, TEORI

#### 2.1 Kajian Pustaka

Pada kajian pustaka ini penulis memaparkan beberapa hasil dari literatur yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Literatur tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Saptiana Sulastri (2019) pada artikel yang berjudul *Representasi Nilai Kesetiaan Dalam Novel Negeri Di Ujung Tanduk Karya Tere Liye*, membahas mengenai nilai kesetiaan yang mengacu kepada tindakan interaksi antar manusia. Kesetiaan yang merupakan nilai moral, pada artikel ini lebih menerapkan pada nilai manusiawi yang lebih umum, seperti: cinta tanah air, hormat, patuh, dan disiplin dalam melaksanakan peraturan. Kesetiaan yang mengacu kepada penyerahan diri pada suatu konsep relasi dalam kehidupan sosial. artikel ini juga mendeskripsikan nilai kesetiaan dalam novel Negeri di Ujung Tanduk karya Tere Liye dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Adapun persamaan artikel Saptiana Sulastri (2019) dengan proposal ini adalah sama-sama menganalisis tentang nilai kesetiaan. Saptiana Sulastri (2019) meneliti tentang nilai kesetiaan yang terdapat pada novel Negeri di Ujung Tanduk karya Tere Liye yaitu, (1) kesetiaan terhadap peraturan dan kewajiban. (2) kesetiaan terhadap keteguhan hati, (3) kesetiaan terhadap pendirian/janji. Sedangkan, penelitian ini membahas tentang tanda dan makna kesetiaan dari tokoh Araragi Koyomi pada anime *Kizumonogatari* yang mana tokoh Araragi Koyomi dalam menjalankan tugasnya sebagai kaki tangan ratu vampir Kiss-Shot Acerola-Orion Heart-Under-Blade.

Penelitian berupa artikel yang dilakukan oleh Sovia Wulandari dan Erik D Siregar (2019) dengan judul “*Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce : Relasi Trikotomi (Icon, Indeks, Simbol) Dalam Cerpen Anak Mercusuar Karya Mashdar Zainal*”. Dengan hasil penelitian yang bertujuan untuk menganalisis, menjelaskan dan mendeskripsikan unsur-unsur ikon, indeks dan simbol dalam cerpen Anak Mercusuar karya Mashdar Zainal. Hasil analisis relasi antara tanda-tanda dalam cerpen tersebut, yang berupa ikon, indeks dan simbol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pustaka dengan menerapkan metode kualitatif. Data yang digunakan berupa teks cerpen Anak Mercusuar karya Mashdar Zainal.

Adapun perbedaan dan kesamaan penelitian oleh Wulandari dan Siregar dengan penulis, yaitu memiliki persamaan dalam menganalisa persamaan tanda-tanda yang memiliki hubungan yang saling berkaitan dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce menggunakan Trikotomi yaitu Icon, Indeks dan Simbol. Dengan perbedaan antara lain, pada penelitian oleh Wulandari dan Siregar menganalisis relasi antara tanda-tanda dalam cerpen Anak Mercusuar karya Mashdar Zainal, yang berupa ikon, indeks dan simbol yang terkait di dalam cerpen tersebut. Sedangkan penelitian yang akan dianalisis mengacu pada tanda dan makna dalam nilai kesetiaan yang dilakukan oleh tokoh Araragi Koyomi kepada tokoh ratu vampire Kiss-Shot Acerola-Orion Heart-Under-Blade sebagai kaki tangan sang ratu vampire tersebut di dalam film anime *Kizumonogatari* karya Nisio Isin.

Penelitian yang berupa artikel yang dilakukan oleh Abdul Majid (2019) dengan judul “*Representasi Sosial dalam Film “Surat Kecil Untuk Tuhan” (Kajian Semiotika dan Sosiologi Sastra)*”. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini mengacu kepada Representasi Sosial, Sosiologi Sastra dan Semiotika. Pada metode

penelitian yang digunakan kualitatif dengan pendekatan analisis Semiotika model Charles Sander Peirce yang mengungkapkan bahwa terdapat tanda-tanda sinematik film yang signifikan dan bersifat struktural dalam film “Surat Kecil Untuk Tuhan” serta ada beberapa relasi dalam film ini yang menjadikan cerita kuat dalam hubungan sosial. Dengan kesimpulan yang didapatkan, berupa: representasi sosial yang terdapat dalam film “Surat Kecil untuk Tuhan” adalah makna relasi sosial, mewujud dalam berbagai dimensi hubungan. Baik seperti hubungan antar tokoh, relasi sosial, interaksi sosial yang mana semua hubungan tersebut merupakan bagian-bagian dari dinamika kehidupan manusia baik langsung maupun tidak langsung merefleksikan realitas sosial yang terjadi di tengah masyarakat.

Adapun perbedaan dan kesamaan dalam penelitian ini, yaitu: sama-sama menggunakan teori Semiotika dari Charles Sander Peirce dan menggunakan metode kualitatif. Dapat dilihat juga dari bentuk hubungan sosial yang mana saling memiliki hubungan dalam kehidupan, yakni adanya rasa antar tokoh yang masih dimiliki dari masing-masing tokoh tersebut. Sedangkan letak perbedaan yang akan dikaji yakni hubungan antar tokoh dimana hal itu terjadi yang dikarenakan atasan dan bawahan dari antar tokoh yang memiliki perannya masing-masing dengan mengacu atau mencangkup kepada Ikon, Indeks, dan simbol berdasarkan Objek dari film anime *Kizumonogatari*.

Zahra Kharisma (2019) dalam skripsi yang berjudul “*Analisis Semiotika Representasi Nasionalisme Dalam Film Jenderal Soedirman*”. Membahas mengenai representasi nasionalisme pada film Jenderal Soedirman dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, dan dapat ditarik kesimpulan bahwa film Jenderal Soedirman memiliki representasi nasionalisme yaitu patriotik,

rela berkorban, adil kepada negara, pengabdian kepada negara, rasa memiliki budaya bangsa, dan kesetiaan pada negara. Untuk berjuang dengan menghindari sikap egois, selalu memiliki sikap dermawan dan peduli terhadap sesama.

Persamaan skripsi yang ditulis oleh Zahra Kharisma dengan pembahasan peneliti adalah sama-sama mengkaji semiotika yang mengacu kepada tokoh dan memiliki peran penting dalam alur jalannya cerita. Perbedaannya terletak pada objek dari tindakan kesetiaan yang terlihat jelas. Tokoh Soedirman dalam skripsi Analisis Semiotika Representasi Nasionalisme Dalam Film Jenderal Soedirman tersebut mengacu kepada kesetiaan untuk membela bangsa negara, sedangkan Peneliti membahas tokoh Araragi Koyomi dalam film anime *Kizumonogatari* yang mengacu kepada ikon, indeks, dan simbol pada objek dari nilai kesetiaan dari tokoh utama Araragi Koyomi kepada tokoh antagonis yakni terutama kesetiannya sebagai bawahan dari tokoh ratu vampire Kiss-Shot Acerola-Orion Heart-Under-Blade.

## 2.2 Konsep

Konsep adalah penjelasan tentang istilah-istilah yang mengacu pada judul. Selain itu juga, menurut Singarimbun dan Effendi, konsep ini mendefinisikan istilah yang relevan dengan permasalahan dan istilah yang sering digunakan dalam penelitian. Jumlah istilah yang digunakan dalam konsep sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tujuan dari pencantuman istilah dalam konsep agar pembaca mengetahui istilah yang digunakan dalam penelitian. Beberapa konsep yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

### 2.2.1 Hubungan

Hubungan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 530), memiliki arti (1) bersambung, (2) bertalian, berkaitan, bersangkutan, (3) sebab-akibat. Hubungan pada Kamus Besar Bahasa Jepang (*Nihongo Daijiten*, 1995:462) dengan terjemahan 関係(*kankei*) memiliki arti sebagai berikut:

[関係] ①ある ことと他のことが、互いにかかわり合っていること。また、そのかかわり合い relation。②あることが他のことに影響すること。また、その影響。influence。

[*Kankei*] ① *aru koto to hoka no koto ga, Tagai i ni kakawariatte iru koto. Mata, sono ka ka wari ai relation.* ② *Aru koto ga hoka no koto ni kage hibiki suru koto. Mata, sono eikyuu. Infuruensu.*

“Hubungan” (1) Suatu hal dan hal tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. Kata lain bisa disebut juga, disebut ‘*relasi*’. (2) Suatu hal yang mempengaruhi yang lain. Kata lain juga disebut ‘*pengaruh*’.

Hubungan secara umum dapat diartikan dengan suatu keterkaitan antar suatu objek yang dengan subjeknya yang saling berkesinambungan dalam menunjukkan maksud dan tujuan pada representamen. Maka dalam penelitian ini hubungan yang dimaksud memiliki ikatan diantara representamen dengan objeknya yang mengacukan kepada tindakan tokoh didalam film anime *Kizumonogatari*

### 2.2.2 Representamen

Representamen (Peirce dalam dadan 2014 : 107) merupakan sebuah tanda yang tidak dapat terpisahkan dari suatu entitas atau objek refrensinya, juga pengertian dari tanda itu sendiri. Representamen pada Kamus Besar Bahasa Jepang (*Nihongo Daijiten*, 1995:1279) dengan terjemahan 代表(*Daihyou*) memiliki arti sebagai berikut:

[代表] 一つのものや一部分が全体の性質・特徴・状態などを表すこと。また、そのもの。

[*Daihyou*] *hitotsu no mo no ya ichibun ga zentai no seishitsu tokuchou joutai nado o hyou su koto. Mata, sonomono.*

“Representamen”, mengungkapkan sifat, karakteristik, keadaan, dll., dari keseluruhan atau sebagian darinya. Juga dirinya sendiri.

Representamen merupakan sebuah bentukan yang mana dapat diartikan dengan tanda yang memiliki dari sifat-sifat yang mengacu kepada objeknya ( tanda dengan penandanya). Dalam hal ini representamen memiliki artian pada tandanya yang bermaksudkan untuk menekankan kepada penandanya. Pada penelitian ini, representamen memiliki ikatan dengan objeknya yang mengacukan kepada tindakan tokoh yang saling berberhubungan didalam film anime *Kizumonogatari*

### 2.2.3 Objek

Objek (dalam KBBI, 2008: 1013) memiliki arti sebagai suatu hal, topik, atau menjadi suatu pokok dalam suatu pembicaraan. Objek biasanya merupakan suatu kata benda ataupun suatu pokok dari suatu pembicaraan yang menunjukan pada suatu hal. Pada Kamus Besar Bahasa Jepang (*Nihongo Daijiten*, 1995:1903), objek memiliki terjemahan 物体 (*Buttai*) memiliki arti sebagai berikut:

[物体] ①人間の感覚で、それがわかるような一定の形を成しているもの。  
body。 ②知覚や精神をもたないもの

[*buttai*] ① *ningen no kankaku de, sore ga wa karu youna ittei no katachi o nashite iru mono. Body.* ② *Chikaku ya seishin o motanai mono*

“Objek” (1) suatu hal yang memiliki bentukan tertentu yang dapat diketahui oleh indra manusia. (2) Suatu hal yang tanpa serepsi atau menjiwai.

Objek menjadi ide gagasan dalam sebuah topik permasalahan merupakan penanda acuan dari suatu tandanya. Keberadaan objek dalam tanda merupakan hal yang penting dikarenakan tanpa adanya suatu penanda, maksud dari apa yang akan disampaikan tidak dapat terbayangkan. Objek yang mengacu pada penelitian ini, terdapat pada tindakan dari tokoh sebagai objek dengan keterkaitannya pada representamen yang terdapat pada film anime *Kizumonogatari*.

#### 2.2.4 Tindakan

Pengertian tindakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1467), merupakan (1) sesuatu yang dilakukan, (2) tindakan yang dilaksanakan untuk mengatasi sesuatu. Tindakan dalam bahasa Jepang memiliki arti 行動(*kou-dou*). Pada Kamus Besar Bahasa Jepang (*Nihongo Daijiten*, 1995:735) diterangkan sebagai berikut :

[行動] ①意志をもってからだを動かし、なにかをすること。ふるまい。行為。 *action; behavior*. ②心理学で、刺激に対して客観的に観察できる生体の反応。 *be-havior*.

[*koudou*] ① *ishi wo motte karada wo ugokashi, nani ka wo suru koto. Furumai. Koui. Action; behavior*. ② *Shinri-gaku de, shigeki ni taishite kakkanteki ni kansatsu dekiru seitai no han'nou. Be – havior*.

“Tindakan” (1) adalah suatu perilaku yang ingin dilakukan oleh seseorang. Aksi, tingkah laku. (2) pada psikologi, suatu tingkah makhluk hidup yang dapat diamati secara objektif terhadap suatu dorongan. Perilaku.

Aktifitas yang dilakukan oleh makhluk hidup merupakan tindakan dari apa yang telah terjadi. Tindakan juga merupakan suatu aksi atau perbuatan terutama yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan tertentu yang bisa diamati oleh semua orang. Tindakan dalam penelitian ini merupakan hasil dari perbuatan dari tokoh dengan menghubungkan tanda-tanda (*representamen*) dengan objek (*penandanya*) pada film anime *Kizumonogatari*.

#### 2.2.5 Tokoh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1536) adalah Pemegang peran (pemeran utama) dalam roman atau drama. Tokoh merupakan seorang yang berada dan memiliki peran seperti protagonis, antagonis maupun tritagonis dalam suatu cerita atau drama. Selain itu, terdapat juga dalam Kamus Besar Bahasa Jepang (*Nihongo Daijiten*, 1995: 1115), 人物 (*Jin Butsu*), “Tokoh” .

[人物]。①人。 *Person* ②人の姿。 *Human figure*. 画。③人がら。人品。  
*personality*

[*Jin butsu*]。① *hito*。 *Person* ② *hito no sugata*。 *Human figure*. *ga*。 。  
③ *hitogara*。 *hito-hin*。 *personality*

“Tokoh” (1) Manusia. (2) Bayang manusia. Sosok manusia- gambaran.  
(3) Kepribadian. Sifat manusia. Personalitas

Tokoh dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh dari manusia merupakan sesosok orang yang melakukan suatu lakon. Biasanya memegang peran seperti menggambarkan sisi dari setiap perbedaan dari kepribadian dalam membawakan pada jalannya suatu cerita dari suatu karya sastra. Tokoh dalam penelitian ini mengacu pada representamen yang saling berkaitan dan menghubungkan segala objeknya dengan tindakan-tindakan yang dilakukan tokoh-tokohnya pada film anime *Kizumonogatari*.

### 2.2.6 *Anime*

*Anime* atau Animasi pada KBBI Daring, 2016 adalah (1) acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak dilayar menjadi bergerak, (2) film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak dilayar menjadi bergerak. *Anime* atau animation, [アニメーション] dalam Kamus Besar Bahasa Jepang (*Nihongo Daijiten*, 1995: 55), disebutkan:

[アニメ] 絵や人形などを少しずつ動かして、こまずつ撮影し、映写すると、絵や人形が、動いているように見える映画技術。また、その作品。動画。アニメ。

[*Anime*] *e ya ningyou nado wo sukoshi zutsuugokashite, koma zutsu satsueishi, eishasuruto, e ya ningyouga, ugoiteiruyouni mieru eigagijutsu. Mata, sono sakuhin, douga, anime.*

“Anime” merupakan teknik dalam pembuatan film menggerakkan gambar atau boneka sedikit demi sedikit, lalu direkam tiap framenya sehingga ketika di proyeksikan gambar atau boneka tersebut terlihat seolah-olah bergerak. Seperti film, anime, dll.

Anime dalam lingkup secara umum merupakan sebuah gambaran yang digambar, di susun dan di gerakan sedemikian rupa hingga dapat di filmkan dan menjadi sebuah animasi. Jadi, *anime* atau animasi dari uraian di atas pada masa moderen ini merupakan suatu teknik dalam pembuatan film dengan menggabungkan beberapa foto maupun gambar dan disatukan hingga bisa membuat gambaran tersebut bergerak dan membentuk sebuah adegan. Pada penelitian ini, film anime Kizumonogatari merupakan sumber data yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara representamen (tanda) dengan objeknya (penanda) yang mengacukan pada tindakan tokoh-tokoh yang ada di dalamnya.

### **2.3 Teori Semiotika**

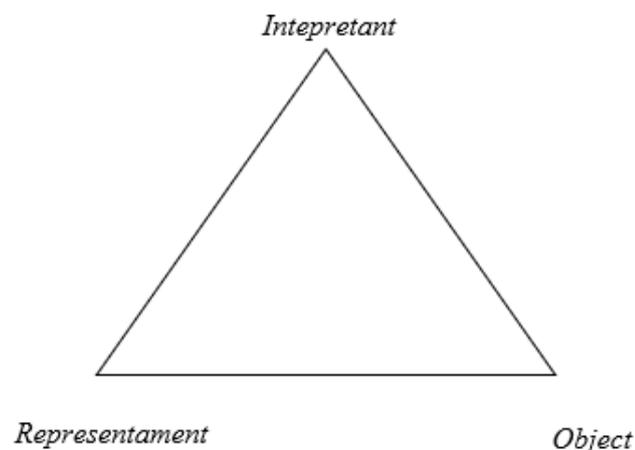
Semiotika merupakan metode untuk mengkaji sebuah karya ilmiah pada petanda dan penanda memiliki hubungan yang saling berkaitan. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia (Sobur, 2013:15). Dengan menggunakan konsep trikotominya terdiri dari, representamen adalah bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda. Objek adalah sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan. Interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang ditunjuk sebuah tanda.

Landasan teori merupakan bagian terpenting dalam menganalisis suatu data. Adanya teori yang digunakan pada penelitian ini adalah semiotika. Semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu “*Semion*” yang berarti tanda atau sign dalam

bahasa Inggris. Semiotik adalah bidang ilmu yang mengkaji berbagai struktur tanda serta proses terjadinya tanda dalam sebuah objek penelitian. Tokoh yang terkenal dalam semiotik yakni Ferdinand de Saussure seorang linguistik dari Swiss dan Charles Sander Peirce seorang ahli filsafat dari Amerika.

Menurut Peirce (dalam Dadan 2014:107), prinsip mendasar sifat tanda adalah sifat representatif dan sifat interpretatif. Dengan kata lain pada sifat representatif tanda berarti tanda yang dimaksud tersebut memiliki sesuatu hal yang lain (*something that represents something else*), sedangkan pada sifat interpretatif tanda tersebut memberikan peluang bagi interpretasi. Selain itu, setiap makna-tanda yang dipahami oleh seseorang akan berasosiasi dengan tanda lain di benaknya masing-masing, bergantung dari pemakai maupun penerima.

Berdasarkan teori yang dilakukan oleh C.S. Peirce sebagaimana semiotika adalah kajian teori makna-tanda dalam semiotika komunikasi, Peirce menyimpulkan agar segala sesuatu tanda dapat dipergunakan disebut ground. Untuk itu, Peirce menafsirkan pemahamannya ke dalam bentuk trikotomi dan dalam pembagiannya terdapat beberapa klasifikasi:



Gambar 2.3 Screenshot 1 Semiotika "Ground" oleh Peirce

Penggambaran segitiga trikotomi yang ada di atas, Peirce mengemukakan adanya hubungan trikotomi dalam semiotik, yaitu relasi antara *representament* (*R*), *object* (*O*), dan *interpretant* (*I*). Dengan demikian, semiosis adalah proses pemaknaan tanda yang bermula dari persepsi atas dasar (*ground; representament*) kemudian dasar (*ground; representament*) itu merujuk pada objek, dan akhirnya terjadi proses *interpretant*. Semiotik bagi Peirce adalah tindakan (*action*), pengaruh (*influence*), atau kerjasama tiga subjek, yaitu tanda (*sign*), objek (*object*), dan interpretan (*interpretant*). Subjek pada semiotik Peirce bukan manusia, melainkan tiga entitas semiotik yang sifatnya abstrak sebagaimana disebutkan di atas, yang tidak dipengaruhi kebiasaan berkomunikasi secara konkret. (Alex Sobur, 2002: 109). Sebagaimana disebutkan bahwa Peirce memandang bahasa sangat berkaitan dengan realitas karena semiosis merupakan konfigurasi metode dengan memaknai realitas secara bertahap. Dalam rangka memaknai realitas, subjek memahaminya berdasarkan keberlakuan tanda. Keberlakuan tanda bersifat trikotomis, yaitu :

**a. Berdasarkan Representament:**

Yakni berkaitan dengan sesuatu yang membuat suatu tanda dapat berfungsi. Pada bagian representament, Peirce mengklasifikasikan ke dalam tiga hal yakni:

*1. Qualisign*

*Qualisign* yaitu *Representament* yang berkaitan dengan suatu tanda ataupun warna. *Qualisign* dalam penggunaan kata-kata secara menyeluruh tanda pada kata tersebut masih memiliki sifat untuk dimaknai. Seperti contoh kata yang keras, kasar, atau lembut. Dan pada contoh yang lainnya seperti kertas minyak yang berwarna kuning.

## 2. *Sinsign*

*Sinsign* yaitu *Representament* yang berkaitan dengan suatu hal yang nyata. Seperti halnya pada tanda, suatu peristiwa yang memiliki keterkaitan merupakan tanda yang *real*. Contoh sebuah foto dokumentasi maupun rekaman dokumenter.

## 3. *Legisign*

*Legisign* yaitu *Representament* yang berkaitan dengan hukum pada suatu tanda. Hal ini disetujui oleh masyarakat dan menjadikan tanda tersebut sebagai kesepakatan bersama. Contoh seperti rambu lalu lintas.

### **b. Berdasarkan Objeknya:**

#### 1. Ikon

Ikon adalah suatu bentuk tanda yang memiliki bentuk objek seperti aslinya atau “tiruan yang tidak serupa”. Ikon yang dimaksud biasanya berupa bentuk objek yang terlihat berupa gambaran ataupun lukisan. Contoh umum yang sering dijumpai adalah peta.

#### 2. Indeks

Indeks adalah tanda yang memiliki sifat saling berkaitan, ataupun penandaan sebab akibat (bersifat kausal) antara *representament* dengan objeknya. Tanda yang terkait dalam hal ini contohnya umumnya seperti asap indeks dari kebakaran (api atau pembakaran).

#### 3. Simbol

Simbol adalah tanda yang berkaitan dengan penandanya dan juga petandanya memiliki sifat yang telah disepakati pada masyarakat umum (sifat konvensi). Simbol pada penandaannya sebagai acuan umum dapat dilihat dalam bentuk contoh umumnya lampu rambu lalu lintas dengan setiap warnanya memiliki

makna yang berbeda. Seperti lampu yang berwarna merah menandakan berhenti, lampu yang berwarna kuning menandakan hati-hati dan lampu yang berwarna hijau menandakan pengendara dipersilahkan melintas.

**c. Berdasarkan Interpretant:**

1. *Rheme*

*Rheme* merupakan *representament* yang masih memiliki kemungkinan dalam pemaknaan yang berbeda-beda. Pada masyarakat umum contohnya seperti berteriak dengan suara yang keras. Karena bisa jadi orang tersebut sedang marah, tidak mendengar, ingin mencari perhatian dari orang sekitar yang mendengar teriakan tersebut atau meminta tolong.

2. *Dicent* atau *dicisign*

*Dicent* atau *dicisign* merupakan *representament* yang memiliki tanda yang sesuai dengan fakta real dan memiliki makna tertentu. Contoh umum yang terdapat pada suatu tempat biasanya telah terjadi hal yang umum seperti di pantai dengan gelombang tidak menentu yang dapat menelan korban. Karena hal tersebut dipasanglah peringatan agar selalu berada di sekitar pesisir dan tidak berenang terlalu jauh.

3. *Argument*

*Argument* merupakan *representament* yang memiliki keterkaitan tanda berisikan alasan tentang sesuatu hal. Penandaan umum yang dapat dilihat contohnya seperti larangan memutar lagu pada jam malam, alasan dengan dibuatkannya larangan tersebut karena pada malam hari adalah waktunya untuk beristirahat.

Dari teori Semiotika Peirce yang telah diterangkan di atas, peneliti akan menjawab rumusan masalah berdasarkan trikotomi Semiotika Peirce yaitu hubungan di antara representasi dengan objeknya yang mengacu pada analisis ikon, indeks, dan simbol, dalam tindakan representasi pada tokoh dalam film anime *Kizumonogatari*

