

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Karya sastra merupakan ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Sehingga sastra memiliki unsur-unsur berupa pikiran, pengalaman, ide, perasaan, semangat, kepercayaan (keyakinan), ekspresi atau ungkapan, bentuk dan bahasa (Sumardjo dan Saini, 1997: 3-4). Karya sastra juga merupakan karya fiktif yang dibuat dengan mengandalkan imajinasi manusia. Sastra juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan – pesan moral, menghibur, atau memberikan pandangan kritis terhadap suatu masalah (Faruk, dalam Amalia dan Fadhilarsari, 2014: 3).

Karya sastra dapat berupa karya lisan maupun tertulis dan mencakup berbagai jenis seperti novel, cerpen, puisi, drama, dan lain - lain. Karya sastra bersifat tidak nyata atau fiktif. Selain beberapa contoh karya sastra yang sudah dijelaskan, anime juga dapat dikatakan sebagai karya sastra, karena memiliki unsur – unsur intrinsik seperti plot, karakter, tema, bahasa, dan gaya bahasa yang sama dengan karya sastra pada umumnya. *Anime* juga dapat menghadirkan cerita yang kompleks, mendalam, dan memiliki pesan moral yang mendalam, seperti halnya dalam karya sastra. *Anime* (ditulis sebagai アニメ) adalah animasi yang tidak hanya merupakan sebuah karya seni dan media hiburan,

tetapi juga merupakan fenomena yang mendunia. Di Jepang, istilah *anime* mencakup semua jenis film animasi, apapun negara asalnya. Namun, di luar Jepang, *anime* lebih spesifik merujuk pada animasi dari Jepang yang dicirikan oleh gambar berwarna-warni dan karakter bermata besar. Sebagai media, *anime* membawa nilai-nilai budaya dan moral Jepang (Budianto, 2013: 179).

Pada umumnya, *anime* dibangun dengan berbagai tanda. Tanda - tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. (Sobur, 2009: 128). Semiotika dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan ilmu tentang lambang, tanda, dan makna dalam berbagai konteks. Semiotika merupakan bagaimana karya itu ditafsirkan oleh para pengamat dan masyarakat melalui tanda – tanda (Hartoko, dalam Santosa, 2008: 4).

Semiotika Charles Sanders Peirce (dalam Hawkes, 1978: 120 – 130) lebih jauh menjelaskan bahwa tipe – tipe tanda seperti ikon, simbol, dan indeks memiliki nuansa – nuansa yang dapat dibedakan. Penggolongan yang berdasarkan pada hubungan kenyataan dengan jelas dasarnya itu dilihat dari pelaksanaan fungsi sebagai tanda (Santosa, 2008: 15).

Persahabatan merupakan hubungan antarindividu yang ditandai dengan keakraban, saling percaya, menerima satu dengan yang lain, mau berbagi perasaan, pemikiran, dan pengalaman, serta melakukan aktivitas bersama (Santrock, dalam Dariyo, 2004: 101). Gottman dan Parker (dalam Santrock, 2004: 227 - 228) mengidentifikasi beberapa fungsi khusus dari hubungan sahabat, yaitu: *companionship* (pertemanan), *stimulation* (stimulasi), *physical*

*support* (dukungan fisik), *ego support* (dukungan ego), *social comparison* (perbandingan sosial), dan *affection and intimacy* (afeksi dan keakraban).

Semiotika merupakan salah satu cara untuk menemukan makna salah satunya di dalam karya sastra berbentuk film animasi. Semiotika mempelajari bagaimana tanda-tanda diciptakan, diinterpretasikan, dan diberikan makna oleh individu dan budaya mereka. Banyak penelitian terdahulu yang berhasil berfokus pada sebuah film ataupun animasi dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce, seperti “*Representasi Ikonitas Pada Tokoh Doraemon Dalam Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou Kajian Semiotika*” oleh One Riska Debby C. (2018), penelitian yang berjudul “*Film ‘Death Note The Fisrt Name’ kara Tsumui Ohba Dalam Perspektif Semiotika Charles Sanders Pierce*” oleh Fais Rudiyanto (2014), penelitian yang berjudul “*Analisis Reinkranasi Tokoh Utama ‘Kagome’ Dalam Manga Inuyasha Karya Rukimo Takahashi*” oleh Anisa Putri (2019), penelitian yang berjudul “*Kajian Semiotika dan Konsep Persahabatan Dalam Anime K-ON Sutradara Naoko Yamada*” oleh Assifa Aulia Hapsari (2017).

Pada penelitian terdahulu ini membahas kajian semiotika Charless Sander Pierce. Namun, penelitian tersebut kajiannya masih luas sehingga menunjukkan makna yang masih umum. Sementara pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada poin ikon, indeks, simbol, dan juga fungsi persahabatan milik Gottman dan Parker (1987).

Pada anime *Gunslinger Girl* karya Yu Aida terdapat beberapa episode yang mengandung fungsi persahabatan, salah satunya di episode 12, terdapat *scene*

yang mengandung dukungan fisik (*physical support*) antara tiga karakter. Sebagai contohnya terdapat adegan mengandung dukungan fisik pada *anime Gunslinger Girl* sebagai berikut :

**Data (1) :**



Gambar (1)



Gambar (2)

Sumber data : *Gunslinger Girl* episode 12. 2004 : 18:50 (1) dan 19:00 (2)

アンジェリカ : 「くう。。。」  
 トリエラ : 「クラエス大丈夫？」  
 クラエス : 「私よりアンジェを」  
 トリエラ : 「あ！アンジェリカ？」

Angelica : “Kuu..”  
 Triela : “*Kuraesu daijobu?*”  
 Claes : “*Watashi yori Anjei wo,*”  
 Triela : “*A! Anjerika?*”

Angelica : “Ugh..”  
 Triela : “Claes kamu tidak apa apa?”  
 Claes : “**Jangan pedulikan aku, tolong si Ange,**”  
 Triela : “Ah! Angelica?”

**Analisis data (1) :**

Data (1) merupakan percakapan antara Angelica, Triela, dan Claes, ketika Angelica terluka dan Triela bertanya tentang kondisi Claes setelah bertarung dengan musuh, Claes mengalihkan perhatian dari dirinya sendiri dan meminta Triela untuk mengurus Angelica. Hal ini merupakan contoh dukungan fisik (*physical support*) milik Gottman dan Parker (1987). Namun, setelah memeriksa Angelica, Triela panik dan khawatir dengan kondisinya yang terluka.

Ini menunjukkan bahwa kepanikan Triela merupakan indeks dari terlukanya Angelica menurut Semiotika Charles Sanders Pierce.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai ikon, simbol, indeks dan fungsi persahabatan pada *anime Gunslinger Girl* karya Yu Aida dengan menggunakan kajian semiotika Charles Sander Pierce dan fungsi persahabatan milik Gottman dan Parker (1987) dengan harapan tinggi agar ke depannya dapat mengerti dan lebih memahami makna – makna tersirat dalam *anime Gunslinger Girl* karya Yu Aida.

### 1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah ikon, simbol, dan, indeks yang terdapat dalam *anime Gunslinger Girl* karya Yu Aida?
2. Bagaimanakah fungsi persahabatan Gottman dan Parker yang terdapat dalam *anime Gunslinger Girl* karya Yu Aida?

### 1.3. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan ikon, simbol, indeks yang terdapat dalam *anime Gunslinger Girl* karya Yu Aida.
2. Mendeskripsikan fungsi persahabatan Gottman dan Parker yang terdapat dalam *anime Gunslinger Girl* karya Yu Aida.

### 1.4. Batasan Penelitian

Sesuai dengan uraian pada bagian latar belakang, penelitian ini dibatasi pada *anime Gunslinger Girl* yang tayang pada tanggal 9 Oktober 2003 sampai 19 Februari 2004 dengan episode yang berjumlah 13 dan masing – masing episode-

nya berdurasi 23 menit. Penelitian ini berfokus pada ikon, simbol, indeks, dan fungsi persahabatan yang terdapat dalam *anime Gunslinger Girl* karya Yu Aida.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di masa yang akan datang. Melalui penelitian terhadap *anime Gunslinger Girl*, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi semua orang. Beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini antara lain :

### 1.5.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, dapat diharapkan sebagai sarana untuk memberi dan menambah wawasan lebih luas kepada pembaca, terutama pada penelitian semiotika Charles Sanders Peirce dan fungsi persahabatan.

### 1.5.2. Manfaat Praktis

Penulis berharap dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk meneliti atau analisis sebuah karya sastra atau anime menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan fungsi persahabatan.

UNMAS DENPASAR

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, DAN TEORI

#### 2.1. Kajian Pustaka

Penelitian dengan kajian semiotika Charles Sanders Peirce sudah banyak dilakukan. Seperti penelitian skripsi milik Debby (2018) yang meneliti “Representasi Ikonisitas pada Tokoh Doraemon dalam *Anime* 2112 Nen Doraemon Tanjyou Kajian Semiotika”. Dalam penelitian tersebut, penelitian milik Debby memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu dengan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce dan membahas tentang *anime*. Yang membedakan dari penelitian ini adalah membahas ikonisitas karakter Doraemon dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce, sementara penelitian yang dilakukan menekankan pada penemuan ikon, simbol, indeks, dan fungsi persahabatan yang terdapat dalam *anime*.

Adapun kesimpulan dari penelitian milik Debby adalah ikonisitas yang ditunjukkan oleh tokoh Doraemon meliputi ikonisitas warna, bentuk, dimensi, gerakan, dan bunyi. Manfaat penelitian Debby terhadap penelitian ini adalah menggambarkan bagaimana tanda-tanda visual dan naratif dalam karya seni dapat diinterpretasikan dalam kerangka semiotika Peirce, dan memperluas pemahaman tentang bagaimana komunikasi makna dilakukan melalui media visual seperti *anime*.

Berikutnya adalah penelitian jurnal oleh Rudiyanto (2014) yang meneliti “Film “*Death Note The First Name*” Karya Tsumugi Ohba Dalam Perspektif Semiotika Charles Sanders Peirce”. Artikel tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu dengan menggunakan semiotika Charles Sanders untuk membahas masalah dalam *anime*. Perbedaan dalam penelitian adalah menekankan pada pesan moral yang disampaikan melalui penggunaan semiotika, sedangkan penelitian ini menggunakan ikon, simbol, dan indeks untuk menganalisis jenis-jenis persahabatan yang terdapat dalam *anime*. Manfaat dari jurnal milik Rudiyanto adalah memberikan dasar teoretis yang kuat tentang penggunaan semiotika Charles Sanders Peirce dalam menganalisis media, khususnya *anime*. Hal ini dapat membantu peneliti lain memahami cara kerja model semiotika tersebut dalam berbagai konteks.

Penelitian skripsi Anisa (2019) berjudul “Analisis Reinkarnasi Tokoh Utama ‘Kagome’ Dalam Manga Inuyasha Karya Rumiko Takahashi” juga menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce, yang sama seperti penelitian yang sedang dilakukan. Perbedaan utama dalam penelitian Anisa terletak pada fokusnya terhadap konsep reinkarnasi dalam manga Inuyasha, khususnya pada karakter Kagome yang merupakan reinkarnasi dari Kikyo. Analisis dari penelitian ini mencakup bagaimana reinkarnasi mempengaruhi karakteristik fisik dan psikologis Kagome. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan wawasan yang mendalam mengenai penerapan semiotika

Charles Sanders Pierce dalam menganalisis karakter dan narasi *manga* atau *anime*.

Penelitian lainnya yang membahas hal serupa yaitu penelitian dari Assifa (2017) yang berjudul “Kajian Semiotika dan Konsep Persahabatan dalam Anime K-ON Sutradara Naoko Yamada”. Dalam penelitian tersebut, penelitian Assifa memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu menggunakan semiotika Charles Sanders Pierce dan meneliti tentang persahabatan dalam alur cerita anime. Perbedaan penelitian milik Assifa terletak pada penggunaan konsep persahabatan milik Aristoteles, sedangkan penelitian ini menggunakan fungsi persahabatan milik Gottman dan Parker. Hasil dari penelitian ini adalah ikon, simbol, indeks yang terdapat dalam *anime* K-On! seperti ketulusan, tolong menolong, dan toleransi yang menjadi kunci persahabatan yang langgeng. Penelitian terdahulu ini menjadi bahan referensi untuk menambah wawasan dalam penulisan penelitian ini.

## **2.2. Konsep**

Pada penelitian yang berjudul “Implementasi Fungsi Persahabatan dalam *Anime Gunslinger Girl* (Kajian Semiotika)” digunakan beberapa konsep untuk mempermudah pemahaman pada topik permasalahan dan rumusan yang ada pada penelitian ini.

### **2.2.1. Implementasi**

Secara bahasa, implementasi dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) edisi VI merupakan pelaksanaan atau penerapan.

Secara umum, implementasi merupakan proses umum tindakan administratif yang dapat diteliti pada tingkat program tertentu. Proses implementasi baru akan dimulai apabila tujuan dan sasaran telah ditetapkan, program kegiatan telah tersusun dan dana telah siap dan disalurkan untuk mencapai sasaran (Grindle, dalam Akib, 2010: 2).

### 2.2.2. Fungsi

Pengertian umum bagi para ahli bahasa, fungsi merupakan pendekatan pada studi bahasa yang berkenaan dengan fungsi yang ditunjukkan oleh Bahasa, terutama dalam hal kejadian (informasi yang berhubungan), ekspresi (mengidentifikasi suasana hati), dan pengaruh keahlian (Encyclopedia Britanica, dalam Surasetja, 2007: 01).

### 2.2.3. Kajian

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi VI, kajian dapat diartikan proses, cara, perbuatan mengkaji; menyelidikan; penelaahan. Pengkajian terhadap prosa atau karya fiksi merupakan sebuah proses analisis yang bertujuan untuk menguraikan menelaah unsur – unsur intrinsik dari karya tersebut. Proses analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami dan mengungkap makna yang terkandung dalam karya fiksi tersebut, serta mengevaluasi keefektifan penggunaan unsur-unsur intrinsik tersebut dalam

mencapai tujuan yang diinginkan oleh penulis (Nurgiyantoro, 2007: 30).

#### 2.2.4. Anime

*Anime* adalah bentuk animasi yang berasal dari Jepang, ditulis dengan kata (アニメ). *Anime* tidak hanya dipandang sebagai karya seni dan media hiburan, tetapi juga sebagai fenomena global. Di Jepang, istilah *anime* mencakup semua jenis film animasi tanpa memandang asal negara. Namun, di luar Jepang, *anime* lebih sering dikaitkan secara spesifik dengan animasi Jepang. *Anime* biasanya dicirikan oleh gambar warna-warni dan karakter dengan mata besar. Sebagai media, *anime* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga menyampaikan nilai-nilai budaya dan moral dari Jepang (Budianto, 2013: 179).

#### 2.2.5. Gunslinger Girl

*Gunslinger Girl* merupakan serial *manga* karya Yu Aida yang dipublikasikan pada tahun 21 Mei 2002 oleh *ASCII Media* dan tamat pada 27 September 2012 dengan berjumlah 15 volume.

*Manga* *Gunslinger Girl* dilisensikan untuk rilis bahasa Inggris di Amerika Utara oleh *Seven Seas Entertainment* dan dilisensikan juga untuk rilis bahasa Indonesia di Jakarta oleh *m&c! komik*. Pada tahun 2003, anime *Gunslinger Girl* diproduksi oleh *Madhouse* yang ditayangkan di Jepang dari 9 Oktober 2003 hingga 19 Februari 2004

di Fuji TV. Pada tahun 2008, sekuel *anime* *Gunslinger Girl -II* Teatrino- dirilis, dan diproduksi oleh *Artland* yang ditayangkan di Jepang dari 8 Januari 2008 hingga 1 April 2008 di Tokyo MX TV.

*Gunslinger Girl* menceritakan tentang organisasi rahasia yang memanfaatkan teknologi canggih untuk mengubah gadis-gadis muda yang terluka menjadi pembunuh terlatih. Gadis-gadis ini dikenal sebagai "*cyborg*" dan setiap satu di antara mereka memiliki seorang pengawas yang bertanggung jawab atas pelatihan dan misi mereka. *Anime* ini menggambarkan perjalanan para *cyborg* dan pengawas mereka saat mereka menjalankan tugas mereka dan menghadapi masalah pribadi dan moral yang timbul. *Anime* ini menggabungkan unsur-unsur action dan drama dengan baik dan berhasil menyajikan kisah yang menyentuh hati dan mengaduk-aduk emosi penontonnya. Di sisi lain, *anime* ini juga mengeksplorasi tema-tema moral seperti keberadaan dan hak-hak manusia, kekuasaan dan korupsi, serta hubungan manusia dan teknologi.

### 2.3. Landasan Teori

Teori yang digunakan peneliti untuk menganalisis *anime Gunslinger Girl* karya Yu Aida menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan fungsi persahabatan Gottman dan Parker (1987).

### 2.3.1. Semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotika dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan ilmu tentang lambang, tanda, dan makna dalam berbagai konteks. Semiotika merupakan bagaimana karya itu ditafsirkan oleh para pengamat dan masyarakat melalui tanda – tanda (Hartoko, dalam Santosa, 2008: 4). Luxemburg menyatakan bahwa semiotika merupakan ilmu yang secara sistematis mempelajari tanda – tanda dan lambang – lambang (Santosa, 2008: 4).

Semiotika Charles Sanders Peirce (dalam Hawkes, 1978: 120 – 130) lebih jauh menjelaskan bahwa tipe – tipe tanda seperti ikon, simbol, dan indeks memiliki nuansa – nuansa yang dapat dibedakan. Penggolongan yang berdasarkan pada hubungan kenyataan dengan jelas dasarnya itu dilihat dari pelaksanaan fungsi sebagai tanda (Santosa, 2008: 15). Semiotika Charles Sanders Pierce mengklarifikasi hubungan antara tanda dan acuannya menjadi tiga jenis, yaitu menggunakan istilah ikon untuk kesamaannya antara penanda dan petanda, simbol untuk asosiasi konvensional, dan indeks untuk hubungan sebab akibat antara penanda (Berger dalam Sobur, 2009: 34).

#### 2.3.1.1. Ikon

Ikon merupakan sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya. Ikon juga merupakan suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang

direpresentasikannya. Representasi ini ditandai dengan kemiripan. Contoh dari ikon adalah foto Megawati merupakan ikon dari Ibu Megawati, dan borgol merupakan ikon dari panahanan dan pengikat individu.

### 2.3.1.2. Simbol

Simbol merupakan tanda yang mengacu pada objek tertentu di luar tanda itu sendiri. Simbol juga merupakan sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang oleh kaidah secara konvensi telah lazim digunakan oleh masyarakat. Pada simbol menampilkan hubungan antara penanda dan petanda dalam sifatnya arbitrer. Contoh dari simbol adalah bagi seorang pria yang jatuh cinta pertama kali ke Jepang, Jepang merupakan simbol untuk cinta, dan musim panas di Jepang merupakan simbol liburan telah tiba.

### 2.3.1.3. Indeks

Indeks merupakan jenis tanda yang muncul secara asosiatif karena adanya keterkaitan tetap antara ciri dari acuan. Indeks juga merupakan sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan penanda. Dalam indeks dapat menghubungkan antara tanda sebagai penanda dan petanda yang memiliki sifat – sifat: nyata, bertata urut, musabab, dan selalu mengisyaratkan sesuatu. Contoh dari indeks adalah bunyi bel rumah yang merupakan

sebab akibat kehadiran tamu, raut wajah sedih yang merupakan sebab akibat ekspresi sedih.

### 2.3.2. Fungsi Persahabatan

Persahabatan merupakan hubungan antarindividu yang ditandai dengan keakraban, saling percaya, menerima satu dengan yang lain, mau berbagi perasaan, pemikiran, dan pengalaman, serta melakukan aktivitas bersama. Dengan persahabatan, seseorang akan memperoleh teman untuk bergaul, sehingga akan dapat mengembangkan keterampilan sosial, konsep diri, harga diri, dan akan memperoleh dukungan emosional bila menghadapi suatu masalah (Santrock, dalam Dariyo, 2004: 101). De Vries (dalam Fauziah, 2014 : 84) menyatakan bahwa seseorang dinilai menjadi sahabat adalah menghargai seseorang dengan kesetiaan, kepercayaan, dan mempunyai kesenangan yang sama. Sementara itu, seorang sahabat yang sejati akan memiliki kedekatan secara emosional dengan individu yang dipercayainya. Karena dipercaya, maka seorang sahabat akan mau menjadi tempat percurahan perasaan baik suka maupun duka dari sahabatnya, demikian sebaliknya (Dariyo, 2004: 102).

Dengan latar belakang tersebut, maka Gottman dan Parker (dalam Santrock, 2004: 227-228) mengidentifikasi beberapa fungsi khusus dari hubungan sahabat sebagai berikut :

### **2.3.2.1. *Companionship* (Pertemanan)**

Bersifat kebersamaan dan membantu temannya untuk bertemu dengan orang – orang baru dan memperluas jaringan sosialnya.

### **2.3.2.2. *Stimulation* (Stimulasi)**

Memberikan dukungan dan dorongan satu sama lain untuk terus berkembang yang akan menciptakan rasa saling menghargai dan saling percaya yang lebih kuat.

### **2.3.2.3. *Psycical Support* (Dukungan Fisik)**

Persahabatan memberikan waktu, kemampuan – kemampuan, dan bantuan langsung dari seorang teman kepada temannya dalam menghadapi situasi tertentu.

### **2.3.2.4. *Ego Support* (Dukungan Ego)**

Memperkuat hubungan antara kedua teman, meningkatkan kualitas hubungan, dan memperkuat harga diri dan kepercayaan diri seseorang.

### **2.3.2.5. *Social Comparison* (Perbandingan Sosial)**

Mendapatkan informasi mengenai perbandingan sosial dalam persahabatan yang merujuk pada penggunaan informasi dari teman untuk membandingkan diri sendiri dengan orang lain.

### 2.3.2.6. *Affection and intimacy* (Afeksi dan Keakraban)

Adanya kedekatan dan hubungan emotional yang kuat antara teman. Persahabatan yang akrab dan intim melibatkan saling memberikan perhatian, kasih sayang, dukungan emosional, dan kepercayaan yang mendalam satu sama lain.

