

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karya sastra merupakan suatu produk dari pemikiran maupun ide-ide yang dituangkan dalam sebuah tulisan, yang bersifat kreatif, komunikatif, edukatif, dan menghibur dengan pola-pola atau strukturnya sendiri. Karya sastra menurut Redyanto Noor adalah karya seni yang bersifat kreatif yang memiliki nilai estetik (dalam artian seni) yang diwujudkan dalam bentuk novel, puisi, cerpen, drama, dan lain-lain (2009: 9).

Seiring dengan berkembangnya jaman, karya sastra mengalami perkembangan, karya sastra Jepang juga mengalami perkembangan, hingga sekarang banyak karya sastra Jepang terutama dalam bentuk novel yang sudah dikenal di dunia. Di dalam novel terdapat unsur fiksi yang membuat novel tersebut menjadi menarik bagi pembacanya karena hal yang ada di dalam novel mungkin tidak dapat terjadi di dunia nyata. Yang membuat novel menarik adalah fiksi tersebut sangat dekat atau membawa kesan dengan kehidupan para pembaca, dan membuat fiksi tersebut seperti nyata.

Berkembangnya waktu juga membuat karya sastra berkembang mengikuti zamannya, salah satunya adalah sebuah novel yang dulunya identik dengan karya sastra yang penuh dengan tulisan, kini sebuah novel yang di dalamnya juga terdapat sebuah ilustrasi untuk menjelaskan sebuah situasi atau keadaan dalam cerita novel tersebut, yang dikenal sekarang sebagai *light novel*. *Light novel* (ライトノベル *raito noberu*) atau novel ringan merupakan jenis novel yang disertai dengan ilustrasi *anime* maupun *manga*, biasanya ditujukan untuk pembaca remaja.

Selain *light novel*, ada pula karya sastra baru yang sangat berkembang sekarang, karya tersebut lebih menekankan pada gerakan yang dibuat mempunyai ciri khasnya sendiri dengan paduan kata yang lebih dikenal dengan nama komik, Franz dan Meier menjelaskan komik dalam bahasa Jepang sendiri disebut dengan *Manga* yang dituliskan dengan kanji 漫画, yang terdiri dari kanji 漫 (dibaca man) dapat diartikan sebagai kartun, dan kanji 画 (dibaca Ga) diartikan sebagai coretan, sehingga *Manga* sendiri diartikan sebuah coretan atau gambar kartun. *Manga* lebih merujuk kepada komik-komik yang terbuat dari Jepang dan menggunakan bahasa Jepang dan komik-komik tersebut mempunyai *style* gambar yang khas sendiri dibandingkan dengan komik negara lain. Untuk sekarang *manga* merupakan fenomena yang terus berkembang.

Di Jepang, manga merupakan suatu hal yang sangat populer, terutama dikalangan remaja, bahkan orang dewasa maupun anak-anak banyak yang menyukai *manga*. Pekerjaan sebagai pembuat *manga* disebut dengan "*mangaka*" yang merupakan pekerjaan yang sangat luar biasa, karena membutuhkan kerja keras dan bakat yang sangat luar biasa untuk menjadi seorang *mangaka* yang sukses. Beberapa *mangaka* yang terkenal seperti Masashi Kishimoto (Naruto), Tite Kubo (Bleach), BOICHI (Dr. Stone), Echiro Oda (One Piece), dan masih banyak lagi para *mangaka* yang terkenal karyanya hingga luar Jepang. Hal itu bukan hanya terjadi di Jepang, hampir di seluruh dunia, *Manga* menjadi hal yang sangat istimewa di hati para penggemarnya, tidak terkecuali juga Indonesia. Seperti juga halnya novel, *manga* juga memiliki beragam genre, mulai dari komedi, percintaan, fantasi, olahraga, misteri, horror, *sci-fi* (fiksi ilmiah), pertarungan, dan genre lain-lain. Ada pula genre yang hanya ditujukan untuk pembaca dewasa yang memiliki unsur cerita yang lebih kompleks.

Hal yang membuat *manga* menarik adalah penggambaran visual cerita dalam *manga* tersebut, hal ini memudahkan para pembaca khususnya anak-

anak dalam memvisualisasikan dalam pikirannya atau membayangkan dan memahami cerita dan keadaan dalam *manga*. Hal yang menarik lainnya adalah pembaca dapat belajar hal baru atau banyak hal menarik dari *manga* tersebut, seperti kebudayaan, dan kearifan lokal dari negara Jepang yang mungkin secara tidak langsung didapat dalam *manga*.

Selain *manga* ada pula yang sedang berkembang sekarang adalah アニメ (*anime*). Menurut Seawright dalam Mahakam (2007:1), *Anime* yang berasal dari kata bahasa Inggris yang diserap kedalam bahasa Jepang, kata “*animation*” menjadi アニメーション (*animashion*), kemudian disingkat menjadi アニメ (*anime*). Seperti halnya *manga*, *anime* juga merujuk kepada kartun yang berasal dari Jepang dan berbahasa Jepang.

Anime pada umumnya adalah adaptasi dari *manga* maupun *light novel*, ada juga *anime* yang original tanpa adaptasi dari *manga* dan *light novel*. *Anime* menjadi sangat populer sekarang berkat adanya distribusi digital maupun layanan *streaming online* seperti Chruncyroll, Funimation, Netflix. Bahkan penyedia layanan *streaming* dalam negeri juga mulai melirik *anime* untuk sekarang karena kepopulerannya di Indonesia.

Hal ini juga sudah dimulai ketika *anime Astroboy* karya Ozamu Tezuka tahun 1963 mulai disukai oleh kalangan orang luar Jepang. Menurut artikel dari CNN Indonesia yang mengulas sejarah penayangan *anime* di Indonesia sendiri *anime* pertama kali disiarkan di pertelevisian Indoneisa pada tahun 1970-an dengan judul “*Wanpaku Omukashi Kumu Kumu*” yang disiarkan oleh TVRI pada masa itu yang berjumlah 26 Episode. Kemudian satu persatu stasiun televisi baru swasta menayangkan *anime*, seperti RCTI. Lewat serial *Doraemon* setiap Minggu pagi. Disusul dengan *Dragon Ball* pada tahun 1995 pada Minggu pagi oleh Indosiar. Semakin populernya *anime* di Indonesia pertelevisian Indonesia banyak memasukkannya ke dalam daftar program siaran mereka.

Hingga sekarang *anime* masih disiarkan oleh televisi Indonesia dengan sulih bahasa bahasa Indonesia.

Cukup banyak *manga* dan *anime* yang bertemakan pahlawan super, menggambarkan bagaimana jika orang dengan kekuatan super melindungi masyarakat biasa atau juga penggambaran seorang yang pemberani dan dianggap sebagai pahlawan. Maupun pengamatan dan pengalaman seorang *mangaka* di dunia nyata, dan kemudian dituangkan atau digambarkan dalam *manga*. Hal ini yang membuat para *mangaka* mengangkat tema ini. Albertend dan Lewis menjelaskan bahwa karya merupakan ungkapan pengarang yang dibuat berdasarkan pengalaman dan pengamatannya tentang kehidupan, yang dilakukan secara selektif dan dibentuk dengan tujuan yang sekaligus memasukkan unsur hiburan dan penerangan terhadap nilai-nilai kehidupan.

Salah satu *anime* adaptasi dari *manga* yang menggambarkan bagaimana tentang pahlawan super adalah *anime Boku no Hero Academia* karya Kohei Horikoshi. *Boku no Hero Academia* atau disingkat dan disebut di luar Jepang *My Hero Academia* kemudian mencari *HeroAca*, adalah sebuah *anime* yang bertemakan pahlawan super yang dibuat oleh Kohei Horikoshi. *Manga* pertama kali terbit pada Juli 2014 di majalah 集英社「週刊少年ジャンプ」 (shueisha shuukan shounen janpu) atau bisa disebut dengan *weekly shounen jump* dan pada bulan Januari 2021 sudah terbit sebanyak 29 volume *tankobon* dan masih terus berlanjut. Untuk *anime HeroAca* sudah mendapat 4 musim dan akan mendapatkan adaptasi musim ke 5 pada tahun 2021. Musim pertama tayang pada tanggal 3 April sampai 26 Juni 2016 dengan total 13 episode, pada tanggal 1 April sampai 30 September 2017 tayang musim ke dua dengan total 25 episode, musim ke tiga 7 April sampai 29 September 2018 dengan total 25 episode, musim ke empat tayang pada 12 Oktober 2019 sampai 4 April 2020 dengan total 27 episode. Musim ke lima akan tayang pada tanggal 27 maret 2021

HeroAca sudah mendapat 2 film layar lebar, pada film yang pertama berjudul 僕のヒーローアカデミア The Movie 二人の英雄 (*My Hero Academia: Two Heroes*) tayang di bioskop pada tanggal 3 Agustus 2018. Manga ini mendapatkan adaptasi film layar lebar ke-dua yang berjudul 僕のヒーローアカデミア The Movie ヒーローズ：ライジング (*My Hero Academia: Heroes Rising*) tayang pada 20 Desember 2019.

Salah satu aspek yang digemari oleh para menikmati *manga* dan *anime* *Boku no Hero Academia* yang dibuat oleh Kohei Horikoshi adalah masalah dalam ceritanya dan kekuatan super yang disebut dengan 個性 (*kosei*) atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Quirk*. Bagaimana penggambaran dari sisi *Hero*/pahlawan dan dari sisi *Villain*/Penjahat. Yang Pemahaman atau ideologi *Hero* dan penjahat masing-masing menurutnya benar. Dalam penggambaran dunia *HeroAca* adalah ketika pahlawan super menjadi pekerjaan yang lumrah dan dibayar oleh negara layaknya polisi dan tentara, ditambah dengan penggambaran kehidupan masyarakat pada abad ke-21. Banyak sekali penggambaran tanda, ikon, dan indeks melalui kalimat-kalimat yang dikatakan dan tindakan yang dilakukan oleh karakter-karakter dalam *HeroAca*.

HeroAca menceritakan dunia menjumpai fenomena baru yang anak terlahir dengan cahaya dan memiliki kekuatan. Sejak saat itu terlahir anak-anak yang mempunyai berbagai jenis-jenis kekuatan super. All Might, merupakan pahlawan peringkat 1 pada saat itu dan diberikan julukan sebagai “lambang perdamaian” dengan *quirk* “*One for All*”.

Seorang anak yang bernama Midoriya Izuku atau akrab dipanggil dengan “Deku” oleh teman-temannya. Pemuda yang sangat mengidolakan All Might dan ingin menjadi seperti All Might. Menjadi pahlawan yang melindungi banyak orang dari para *villain*. Namun Deku tidak mempunyai kekuatan super sejak dia terlahir.

Suatu hari Deku terjebak oleh seorang *villain*, ia diselamatkan oleh All Might. Deku sangat kaget karena All Might telah menyelamatkan nyawanya pada hari itu. Karena dia sangat mengidolakannya ia ingin sekali menanyakan satu hal kepada All Might dan meminta tanda tangan pada bukunya. Karena All Might tergesa-gesa dia harus segera pergi. Tanpa disadari saat ia melompat Deku masih ikut dan memegang erat kakinya.

Deku ingin menanyakan kepada All Might apakah seorang yang tidak mempunyai *quirk* masih bisa mempunyai menjadi seorang pahlawan. Menurut All Might semua orang bahkan yang tidak mempunyai *quirk* bisa menjadi seorang pahlawan.

Malam hari ketika Deku sedang dalam perjalanan pulang kerumahnya ia melihat sahabatnya Bakugo ditawan oleh seorang *villain*. Hal itu membuat hati Deku terguncang dan ingin menyelamatkan Bakugo dan teringat perkataan dari All Might. Karena Deku tidak mempunyai *quirk* dia cukup kualahan menyelamatkan Bakugo. All Might datang secara tiba-tiba dan menyerang *villain* tersebut.

Keesokan harinya ia bertemu dengan seorang laki-laki kurus ternyata dia adalah All Might dalam wujud biasanya. Sangat berbeda dengan All Might dalam wujud pahlawan super yang ditunjukkan di mata masyarakat. Ternyata All Might sudah tidak mempunyai waktu lagi, karena kekuatan *quirk*-nya dia cukup terluka karena pertarungan sebelumnya pada waktu muda menghadapi penjahat bernama All for One. Karena *One for All* bisa diturunkan terhadap orang lain lewat sehelai rambut, All Might memilih Deku untuk menerima kekuatan *One for All*. Ia memiliki alasan yang kuat dan melihat tekad yang dimiliki Deku untuk menjadi pahlawan.

Karena Deku sekarang memiliki kekuatan *One for All* sama seperti All Might, namun ia harus menjaga kekuatan itu agar tidak menjadi incaran para *villain*. Impian Deku untuk masuk SMA UA dan menjadi seorang pahlawan akan terwujud. SMA UA adalah SMA yang mendidik para calon pahlawan.

Di sekitar penulis beberapa orang pada umumnya hanya menikmati *anime* tersebut dari segi cerita, *action*, dan beberapa tokoh saja, tanpa memperhatikan lebih dalam apa yang terkandung dalam *anime* tersebut. Hal tersebut membuat penulis resah dan mengambil *anime* Boku no Hero Academia Karya Kohei Horikoshi untuk diteliti lebih dalam mengenai ikon, indeks, dan simbol.

Dalam analisis semiotika, Pierce (1839 – 1914) menerangkan sistem tanda yang diungkap. Menurutnya, ada 3 faktor yang menentukan adanya tanda, yaitu: tanda itu sendiri, hal yang ditandai, dan sebuah tanda baru yang terjadi dalam batin penerima tanda. Antara tanda dan kaitan representasi atau menghadirkan. Kedua tanda akan melahirkan interpretasi di benak penerima. Hasil interpretasi ini merupakan tanda baru yang diharapkan oleh penerima.

Pierce (1839 – 1914) menjelaskan ada tiga jenis tanda berdasarkan hubungan antara tanda dengan yang ditandakannya, yaitu: pertama, ikon adalah tanda yang secara inheren memiliki kesamaan dengan arti yang ditunjuk. Seperti foto dengan orang yang difoto; kedua, indeks yaitu tanda mengandung hubungan kausal dengan apa yang ditandakan. Seperti asap menandakan adanya api, mendung yang menandakan akan adanya hujan; tiga, yaitu tanda yang memiliki hubungan makna dengan yang ditandakan bersifat arbiter, sesuai dengan konveksi suatu lingkaran sosial tertentu, seperti bendera hitam yang menandakan adanya orang yang meninggal (Endraswara, 2013 : 65).

Karena ketertarikan dan banyak sekali orang yang menyukai *anime* ini bahkan di sekitar penulis dan adanya keresahan yang dialami oleh penulis. *Anime* tersebut dipilih karena banyaknya tanda-tanda yang menyatakan bagaimana penggambaran dan pernyataan sebagai pahlawan super. Oleh karena itu penulis mengambil judul “ Analisis Atanda Super Hero Dalam Anime Boku no Hero Academia Karya Kohei Horikoshi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan diatas, permasalahan yang akan penulis teliti adalah:

1. Bagaimana ikon, indeks, dan tanda dalam *anime Boku no Hero Academia* karya Kohei Horikoshi?
2. Bagaimana representasi *superhero* pertokoh yang ada dalam rangkaian kejadian dalam *anime Boku no Hero Academia* karya Kohei Horikoshi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan ikon, indeks, dan tanda hubungan. Baik dalam percakapan atau ungkapan perkarakter dan rangkaian kejadian dalam *anime Boku no Hero Academia* karya Kohei Horikoshi.
2. Mendeskripsikan representasi *superhero* dalam *anime Boku no Hero Academia* karya Kohei Horikoshi. Melalui ucapan dari tokoh maupun tindakan tokoh yang ada dalam *anime Boku no Hero Academia*.

D. Manfaat Penelitian

Selain untuk memenuhi salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan tugas, penelitian ini juga disusun dengan manfaat:

1. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pada pembaca yang ingin memperdalam dalam pemahaman makna atau tanda yang tersirat dalam *anime Boku no Hero Academia* karya Kohei Horikoshi

2. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti yang lain mengenai bagian-bagian tertentu yang memerlukan pendalaman lebih lagi atau menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan objek yang berbeda.