

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime merupakan istilah kartun dari Jepang. Pertumbuhan anime meningkat dari tahun ke tahun. Produk anime Jepang sukses dipasarkan ke berbagai negara, anime dapat memandukan unsur kebudayaan tradisional dan modern serta teknologi. Anime telah menjadi bagian dari budaya kalangan anak muda Jepang. Anime diproduksi dengan beragam jenis (*genre*), seperti drama, komedi, misteri, laga dan *musical*. Setiap jenis (*genre*) mempunyai penggemar anak-anak dan anak muda.

Kuruko no Basuke adalah sebuah anime karya Tadatoshi Fujimaki yang diserialisasikan di Weekly Shounen Jump dan dipublikasikan oleh Shuisha serta animasinya diproduksi oleh Studio Production I.G yang disutradarai oleh Shunsuke Tada. Anime ini kemudian mulai dirilis pada tanggal 7 April 2012.

Anime *Kuroko no Basuke* ini menceritakan tentang sebuah tingkat sekolah menengah pertama bernama SMP Teikou (帝光中学校) yang memiliki klub basket yang terdiri dari pemain tangguh dan berbakat yang telah mengalahkan banyak sekolah dan memenangkan banyak pertandingan basket antar SMP. Pemain inti tersebut disebut dengan *Kiseki no Sedai* (generasi keajaiban), karena masing-masing dari mereka memiliki kemampuan di atas rata-rata, dengan kemampuan tersebut mereka bisa membawa klub basket SMP Teikou menjadi klub basket terbaik di Jepang. Setelah lulus, masing-masing dari anggota *Kiseki no Sedai* masuk ke SMA yang berbeda satu sama lain. Salah satu dari anggota

Kiseki no Sedai yang bernama Kuruko Tetsuya masuk ke SMA Seirin. Disana Kuroko bertemu dengan Kagami Taiga yang memiliki ambisi untuk menjadikan klub basket SMA Seirin menjadi klub terbaik di Jepang dengan mengalahkan *Kiseki no Sedai* satu persatu.

Anggota *Kiseki no Sedai* terdiri dari Kuruko Tetsuya (*passer*), Midorima Shintaro (*3 pointer*), Kise Ryota (*shooter*), Aomine Daiki (*ace*), Atsushi Murasakibara (*definder*), dan Seijuro Akashi (*captain*). Setiap pemain *Kiseki no Sedai* memiliki warna rambut yang berbeda-beda. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar. 1

Dalam ilmu semiotik warna termasuk tanda. Warna adalah komunikasi non-verbal yang memiliki makna. Zaman dahulu bangsa Jepang pun menggunakan warna sebagai salah-satu komunikasi non-verbal. Hal ini terlihat dari sistem tingkat jabatan pada zaman Asuka (552-710) yang disusun oleh pangeran Shotoku Taishi yang disebut Sistem Tingkat Jabatan Dua Belas (*Kani Junikai*). Sistem ini menggunakan warna sebagai penanda jabatan atau kedudukan seseorang dalam pemerintahan. Warna yang digunakan sesuai tingkat jabatan. Urutan kedudukan dari yang paling tinggi sampai yang paling rendah adalah warna ungu, biru, merah, kuning, hijau, putih dan hitam.

Zaman sekarang orang memilih warna tidak hanya mengikuti selera pribadi saja, namun juga berdasarkan kegunaan warna dan makna dibalik warna tersebut. Warna juga dapat mempengaruhi emosi dan jiwa manusia serta dapat mempengaruhi emosi dan jiwa manusia serta dapat menggambarkan suasana hati seseorang (Rastati 2008:19).

Berdasarkan hal itu, warna rambut bisa dikatakan sebagai tanda yang memiliki makna. Jadi di dalam anime ini, warna rambut yang berbeda pada setiap pemain juga menunjukkan karakter yang berbeda-beda. Sehingga peneliti mengasumsikan bahwa warna rambut juga memiliki makna yang berkaitan dengan karakter tokoh. Maka peneliti menetapkan bahwa judul penelitian ini adalah “Makna Warna Rambut Tokoh dalam Anime *Kuruko no Basuke* Karya Tadatoshi Fujimaki Tinjauan Semiotik”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dibahas dan dicari dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ikon apa sajakah yang ada pada warna rambut dalam anime *Kuruko no Basuke*?
2. Bagaimana simbol yang terdapat pada warna rambut dalam anime *Kuruko no Basuke*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui ikon yang ada pada warna rambut dalam anime *Kuruko no Basuke*.
2. Mengetahui simbol yang terdapat pada warna rambut dalam anime *Kuroko no Basuke*.

1.4 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian memiliki serta dapat memberikan manfaat seperti manfaat teoritis maupun praktis. Berikut manfaat penelitian:

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu sastra khususnya semiotik. Serta diharapkan dapat memberikan sedikit pengetahuan mengenai analisis semiotik dalam anime *Kuruko no Basuke*.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan sebuah pemahaman kepada para pembaca akan kajian dari semiotik ini.

1.5 Tinjauan Kepustakaan

Setelah peneliti melakukan peninjauan kepustakaan terhadap Anime ini, ternyata anime ini belum pernah dikaji dengan pendekatan dan teori apapun. Tetapi penelitian yang peneliti lakukan memiliki kesamaan judul dan teori dengan beberapa mahasiswa sastra Jepang, namun berbeda dalam objek penelitian.

Halamsya (2010), mahasiswa sastra Indonesia Universitas Sumatera Utara. Dalam skripsinya “*Makna Warna Merah dan Biru (Analisis Semiotik dalam Film Ungu Violet karya Rako Prijanto)*”. Dalam penelitian tersebut, dia menyimpulkan bahwa dalam film terdapat ikon ataupun simbol yang disampaikan oleh pembuat

film atau sutradara melalui warna yang digambarkan pada dua tokoh atau pemain utama dalam film ungu violet.

Widdiawati (2013), mahasiswa jurusan sastra Jepang Universitas Andalas. Dalam skripsinya “*Analisis Kemasan Produk Permen Milky Tinjauan Semiotika*”. Dari penelitian tersebut, dia menyimpulkan bahwa kemasan permen milky terdapat banyak cara yang dilakukan para produsen dalam menyampaikan suatu ide kepada konsumen. Warna yang terdapat pada kemasan yang cerah seperti warna pink menginterpretasikan sebagai salah satu warna feminisme yang banyak digunakan oleh anak perempuan.

Ranny Rastati (2008) seorang mahasiswa jurusan Sastra Jepang Universitas Indonesia dalam skripsinya dengan judul “*Penggunaan Warna Maskulin dan Feminin pada Hadiah Ulang Tahun Anak-anak di Jepang*”. Rastati menyimpulkan bahwa perbedaan jenis kelamin dapat menimbulkan perbedaan penggunaan warna pada hadiah ulang tahun anak-anak di Jepang.

Sejauh pengetahuan peneliti, anime *Kuruko no Basuke* belum pernah ditinjau dengan menggunakan tinjauan Semiotik, dengan menggunakan tinjauan Semiotik, peneliti memfokuskan penelitian ini tentang analisis makna warna rambut tokoh dalam anime *Kuruko no Basuke*. Peneliti menggunakan beberapa dari tinjauan di atas sebagai referensi dalam penelitian yang peneliti lakukan.

1.6 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah teori semiotik dan dibantu dengan menggunakan teori unsur intrinsik.

1.6.1 Unsur Intrinsik

Nurgiyantoro (2012:23) mengungkapkan bahwa unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Struktur karya sastra juga menyarankan pada pengertian hubungan antar unsur intrinsik yang bersifat timbal-balik sehingga, menentukan, saling mempengaruhi, yang secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh (Nurgiyantoro, 1995:36). Hal-hal yang dibahas dalam unsur intrinsik anime ini adalah tokoh-penokohan, latar dan alur. Hal ini dikarenakan analisis yang dilakukan pada tokoh dan penokohan, alur dan latar dapat membantu peneliti untuk mengetahui bentuk karakter tokoh sampai terbentuknya perwatakan tokoh yang ada di dalam anime *Kuroko no Basuke*.

Tokoh adalah pelaku cerita dalam karya sastra. Hal ini diperkuat oleh Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2012: 165), yang mengatakan tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 2012: 165), penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan disebut juga dengan perwatakan. Tokoh dan penokohan senantiasa berkaitan karena seorang tokoh dan perwatakan yang diwakilinya merupakan kesatuan yang utuh.

Tokoh cerita dalam fiksi menurut Nurgiyantoro (1995:176-194), membagi tokoh dalam beberapa jenis: yaitu. Jika dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, maka tokoh tersebut dibagi menjadi tokoh

utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang mendominasi dalam suatu cerita, karena tokoh utama ini diutamakan penceritaannya, dan paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Tokoh tambahan adalah tokoh yang lebih sedikit ditampilkan dalam suatu cerita, karena tokoh tambahan ini ada karena ada kaitannya dengan tokoh utama, baik secara langsung maupun tidak langsung (Nurgiyantoro, 2012: 176-177).

Latar atau *setting* adalah tempat, waktu dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar mengacu pada pengertian tempat, hubungan, waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1995:216). Latar memberikan pijakan cerita yang jelas untuk memberikan kesan realitas kepada pembaca. Adanya latar mempermudah bagi pembaca untuk mengembangkan imajinasinya sehingga suasana yang digambarkan dalam cerita seolah benar-benar ada dan terjadi. Latar tempat yaitu latar yang menyoroti pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi (Nurgiyantoro, 2012:227). Latar waktu yaitu berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Kapan dalam latar waktu ini dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya dengan atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah (Nurgiyantoro, 2012:230). Latar sosial yaitu menyoroti pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial mencakup berbagai masalah, seperti kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berfikir dan bersikap dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2012:233). Lalu

latar sosial ini juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah, atau atas (Nurgiyantoro, 2012: 234).

Selanjutnya, alur atau plot adalah struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai sebuah interelasi fungsional yang sekaligus menandai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan fiksi. Dengan demikian, alur itu merupakan perpaduan unsur-unsur yang membangun cerita sehingga merupakan kerangka utama cerita. Dalam pengertian ini, alur merupakan rangkaian pola tindak tanduk yang berusaha memecahkan konflik yang terdapat didalamnya. Stanton dalam Nurgiyantoro (1995:113) mengatakan bahwa alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab-akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain. Menganalisis alur sebuah Anime tak ubahnya menguraikan kronologi dan menganalisis hubungan sebab akibat antar kejadian-kejadian penting dalam anime itu sendiri. Alur awal merupakan alur yang menceritakan situasi mulai terbentangnya sebagai suatu kondisi permulaan. Alur tengah merupakan penggambaran kondisi yang klimaks atau mulai memuncak. Alur akhir merupakan kondisi memuncak sebelum memulai menampilkan pemecahan atau penyelesaian.

1.6.2 Ilmu Semiotik

Charles Sanders Peirce lahir pada 10 September 1839 di Cambridge. Massachusetts, Amerika Serikat. Peirce adalah seorang ilmuwan, filsuf yang berperan besar dalam pengembangan ilmu pengetahuan baik ilmu eksakta maupun ilmu sosial. Teori-teori dan konsep-konsep yang Peirce gagas banyak dijadikan

rujukan bagi para akademisi untuk menganalisis berbagai fenomena yang ada di masyarakat (Cobley 1997:18).

Dalam ilmu sosial sendiri, Peirce adalah salah satu tokoh yang turut mengembangkan ilmu semiotika, yang konsepnya mengenai tanda seringkali dijadikan rujukan dalam menginterpretasikan semua tanda yang ada di dunia ini. Menurut Peirce, semiotika bersinonim dengan logika manusia yang berfikir dalam tanda. Tanda dapat dimaknai sebagai tanda hanya apabila Peirce berfungsi sebagai tanda. Fungsi esensial tanda menjadikan relasi yang tidak efisien menjadi efisien baik dalam komunikasi dengan orang lain dalam pemikiran dan pemahaman manusia tentang dunia. Tanda menurut Peirce adalah sesuatu yang dapat ditangkap representatif dan interpretatif.

Klasifikasikan tanda menurut Peirce terdiri atas tiga bagian, yaitu:

1. Qualisign, Sinsign dan Legsign

Qualisign adalah representamen (tanda) yang terbentuk oleh kualitas. Qualisign merupakan sesuatu yang memiliki kualitas untuk menjadi tanda, ia belum berfungsi sebagai tanda, sampai ia terbentuk sebagai tanda. Qualisign dapat menjadi tanda bila qualisign memperoleh bentuk. Contoh: warna putih dapat menjadi tanda ketika berfungsi sebagai bendera putih, atau hati yang putih, seragam putih dan sebagainya. Warna putih pada awalnya adalah belum berfungsi sebagai tanda.

Sinsign adalah sesuatu yang sudah terbentuk tetapi belum berfungsi sebagai tanda. Misalnya: bendera putih tak akan berarti apa-apa ketika masih

disimpan oleh tentara yang berperang, namun berfungsi sebagai tanda ketika dikibarkan di muka musuhnya.

Legisign adalah representamen yang terbuat dari hukum atau aturan. Hukum yang dibentuk oleh para tokoh penentu kebijakan atau yang berpengaruh dalam masyarakat. Ini bukan satu objek, tetapi tipe yang umum, yang telah disepakati, akan menjadi signifikan. Sehingga tanda bahasa yang merupakan legisign adalah bahasa yang merupakan kode yang telah disepakati oleh masyarakat.

2. Icon, Index, dan Simbol

Ikon adalah tanda yang memiliki hubungan dengan objeknya berdasarkan kemiripan/keserupaan. Contohnya: foto/gambar. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan dengan objeknya berdasarkan hubungan sebab-akibat. Contohnya: bendera kuning yang terpasang di depan rumah merupakan indeks adanya kematian. Simbol adalah tanda yang memiliki hubungan dengan objeknya berdasarkan konvensi, kesepakatan atau aturan berdasarkan persetujuan bersama dalam masyarakat, atau diterima oleh umum sebagai suatu kebenaran. Contohnya: berdasarkan persetujuan masyarakat bahwa bendera kuning di pasang di depan rumah kalau ada kematian (Coblay, 2002:33).

3. Rheme, Dicisign dan Argument

Rheme adalah tanda tampak bagi interpretant sebagai sebuah kemungkinan. Misalnya: konsep. Dicisign adalah tanda tampak bagi interpretant sebagai sebuah fakta. Misalnya: pernyataan deskriptif. Argument

adalah tanda tampak bagi interpretant sebagai sebuah nalar. Misalnya: preposisi.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengklasifikasikan tanda menurut Peirce yaitu Icon, Index, dan Simbol.

1.7 Metode dan Teknik Penelitian

Dalam penelitian ini, Peneliti mengkaji anime *Kuruko no Basuke* dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak mengutamakan pada angka-angka, tetapi mengutamakan kedalaman penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang sedang dikaji secara empiris. Sedangkan yang dimaksud dengan data deskriptif adalah data dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar, bukan dalam bentuk angka-angka (Semi, 1993:23-24).

Adapun teknik atau langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Pengumpulan data: data yang diambil dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh dari langsung objeknya, yaitu anime *Kuruko no Basuke* Season 1, 2 dan 3 (tujuh puluh lima volume) dalam anime ini memperlihatkan tentang makna warna rambut tokoh. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh melalui sumber lain dan tidak langsung dari objeknya, adapun sumber penunjang (sekunder) untuk penelitian ini seperti buku-buku tentang sastra, semiotik umum dan situs-situs internet.
- b. Analisis data: analisis data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis hingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat dipecahkan dan tujuan

penelitian dapat tercapai. Analisis data akan menggunakan tinjauan semiotik menurut Pierce.

- c. Penyajian data: penyajian data dilakukan dalam bentuk deskriptif, yaitu dengan cara menampilkan gambar dan kutipan yang ada dalam anime. Penulis menyajikan data dalam bentuk deskriptif agar dapat memberikan pemahaman dan penjelasan sesuai dengan kategori pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.
- d. Kesimpulan: memaparkan hasil penelitian dalam bentuk kesimpulan dari segala analisis yang telah dilakukan untuk menjawab semua pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.
- e. Kesimpulan: memaparkan hasil penelitian dalam bentuk kesimpulan dari segala analisis yang telah dilakukan untuk menjawab semua pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan hasil penelitian ini akan peneliti paparkan dengan sistematika sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, bab ini memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, serta sistematika penulisan. Bab II Unsur Intrinsik Anime *Kuroko no Basuke*. Bab III Makna warna rambut tokoh dalam anime *Kuroko no Basuke*. Bab VI Merupakan bab penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.