

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi merubah era dimana segala informasi yang di input mempermudah umat manusia mengakses berbagai macam jenis informasi yang dibutuhkan, hingga sekarang internet menjadi salah satu sumber pencarian informasi termudah yang tidak bisa dipisahkan. Indonesia kini menjadi pengguna internet terbanyak ke-4 di dunia setelah negara amerika serikat, hal ini sesuai data yang dikutip dari *World Population Review* sejak Bulan Januari 2023. Hal ini merupakan sebuah indikator dimana bagi masyarakat Indonesia keberadaan internet benar-benar menjadi sebuah kebutuhan primer.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini telah merubah banyak sektor kehidupan umat manusia baik yang bersifat fisik maupun psikis. Salah satu bukti konkrit dari kemajuan teknologi tersebut adalah kehadiran apa yang dinamakan dengan “Internet”. Internet merupakan media informasi paling populer dan sangat familiar, sangat digandrungi oleh hampir semua lapisan masyarakat dengan berbagai *background*-nya, dan bahkan menjadi sebuah kebutuhan; terutama bagi kalangan generasi Z.

Pada awalnya, pengguna internet di Indonesia hanya oleh orang-orang tertentu saja, namun kini keberadaannya menjadi familiar yang sangat dibutuhkan, baik secara individu dan lebih-lebih bagi sebuah lembaga, organisasi, perkantoran dan lain sebagainya sebab melalui internet, terutama bagi generasi Z khususnya dapat mengakses apa saja yang mereka butuhkan. Apalagi di internet telah hadir berbagai macam media; seperti film, musik dan berbagai media lain, baik dari dalam ataupun dari luar negeri menjadi mudah untuk di akses hanya melalui internet.¹

¹ Lufi Wahidati and Mery Kharismawati, “Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang,” *Izumi* 7, no. 1 (2018): 1.

Film, sebagaimana dikemukakan di atas kehadirannya di media internet ternyata sebagai program dan produk tayang terfavorit, khususnya bagi kaum generasi Z terutama film-film produk luar negeri, khususnya dari negeri Samurai. Sebab dalam film-film tersebut isi *messages* atau isi pesannya tidak sedikit mengandung nilai-nilai motivasi tentang perjuangan hidup meskipun juga tidak bisa dinafikan terdapat hal-hal negatif di dalam film bagi pemirsan atau komunikasi. Nilai-nilai positif di dalamnya, seperti tentang optimisme, perjuangan, makna hidup, kedamaian, transformasi diri, kecerdasan emosional dan kesabaran.

Perjuangan adalah usaha atau tindakan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan atau mengatasi suatu tantangan. Perjuangan bisa bersifat fisik, mental, emosional, atau sosial dan sering kali melibatkan pengorbanan serta ketekunan.

Dalam konteks sejarah dan sosial, perjuangan sering merujuk pada upaya kelompok atau individu untuk meraih kemerdekaan, hak-hak sipil, keadilan sosial, atau perubahan politik. Perjuangan juga bisa bersifat personal, seperti menghadapi dan mengatasi kesulitan hidup, mencapai impian, atau memperbaiki diri.

Perjuangan juga merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, sebab tanpa ada perjuangan dalam kehidupan tidak ada perubahan didalamnya. Manusia berjuang karena ada keinginan yang harus dicapai untuk mendapatkan perubahan itu, seperti perbaikan diri setelah melakukan perbuatan dosa. Memperbaiki diri menjadi lebih baik merupakan salah satu bentuk usaha perjuangan pada individu, artinya hal tersebut menginginkan adanya perubahan dalam diri dan kehidupan. Seseorang dapat berubah menjadi baik disebabkan karena adanya kemauan dan usaha yang bersungguh-sungguh didalam dirinya, rela mengorbankan apapun asalkan tujuannya dapat tercapai.

Angela Duckworth berpendapat bahwa perjuangan atau kegigihan sangat penting karena merupakan faktor kunci dalam mencapai tujuan jangka panjang dan keberhasilan hidup. Grit, menurutnya, terdiri dari dua komponen utama:

passion (ketertarikan yang mendalam) dan perseverance (ketekunan atau kegigihan dalam menghadapi rintangan). Duckworth menekankan bahwa perjuangan melibatkan ketekunan dalam menghadapi rintangan dan tantangan yang mungkin timbul dalam perjalanan mencapai tujuan. Orang yang memiliki grit akan terus berusaha bahkan ketika menghadapi kesulitan atau kegagalan. Salah satu aspek kunci dari grit adalah kemampuan untuk bangkit kembali setelah mengalami kegagalan. Duckworth menyoroti pentingnya memperlakukan kegagalan sebagai peluang untuk belajar dan meningkatkan diri, bukan sebagai akhir dari usaha.

Secara keseluruhan, Angela Duckworth menyatakan bahwa perjuangan atau kegigihan adalah kualitas yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan jangka panjang. Melalui ketekunan, ketahanan terhadap kegagalan, komitmen terhadap tujuan, dan passion yang mendalam, seseorang dapat mengatasi rintangan dan mencapai potensi penuh mereka dalam berbagai aspek kehidupan. Perjuangan bukan hanya tentang mencapai tujuan akhir, tetapi juga tentang proses belajar, pertumbuhan pribadi, dan pengembangan karakter yang kuat.

Film Animasi menjadi tontonan terbanyak yang dinikmati oleh berbagai kalangan usia, Khususnya di kalangan anak-anak hingga remaja yang seharusnya dalam film animasi harus disajikan dengan pesan-pesan dan adegan-adegan positif didalamnya.² Rata-rata anak-anak usia dini rentan dalam meniru apa yang mereka lihat.³ Dalam film animasi, terdapat beberapa ciri khas yang dapat dikenal. Ciri-cirinya meliputi gambar bergerak yang berwarna, tokoh-tokoh yang diperkenalkan sesuai dengan perannya, dan juga alur cerita yang dapat dinikmati sesuai dengan kehendak oleh berbagai kalangan.

² Nadia El-Huda Anza, "Analisis Isi Pendidikan Akhlak Terhadap Diri Sendiri Untuk Anak Usia Dini Dalam Film Animasi Islami Nussa" (UIN Antasari Banjarmasin, 2019).

³ Novita Yasmiliza, "Analisis Pesan Motivasi Dalam Film Naruto the Movie Road TO Ninja," 2018, 1-69.

Menurut Pandangan Satoshi Kon animasi adalah medium yang sangat fleksibel dan mampu menciptakan dunia imajinatif yang memperluas batas-batas realitas, sambil menggali dalam psikologi dan kompleksitas manusia. Pandangan Satoshi Kon dapat dipahami bahwa animasi adalah ruang berimajinasi untuk meningkatkan kreatifitas dan berupaya mengekspresikan emosional secara menyeluruh dengan menggali secara mendalam pada psikologi manusia.

Anime menurut pendapat Gilles Poltras mempunyai dua pengertian, pertama orang jepang menyebutkan *anime* adalah film animasi yang tidak terkhusus hanya dibuat oleh jepang, artinya semua film animasi yang dibuat oleh negara lain pun dikatakan *anime*, kedua adalah pandangan orang luar jepang yang menyebutkan *anime* itu adalah jenis film animasi yang dibuat oleh orang jepang saja. Jadi, perbedaan diantara kedua pengertian menurut Gilles Poltras hanya di penyebutan kata saja.

Frederik L. Schodt menganggap anime sebagai bagian dari tradisi seni visual panjang di Jepang yang memiliki gaya unik dalam penceritaan dan representasi visualnya. Menurutnya, anime tidak hanya sekadar animasi atau hiburan belaka, tetapi juga sebuah medium yang memiliki kedalaman budaya. Schodt menyoroti bahwa anime memiliki kemampuan untuk mengekspresikan ide-ide yang kompleks dan mendalam, sering kali dengan menggunakan gambar-gambar yang kuat dan narasi yang tidak konvensional. Pandangan Schodt tentang anime mencerminkan apresiasi yang mendalam terhadap kompleksitasnya sebagai bentuk seni visual yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menantang dan merangsang pemikiran penontonnya.

Sama halnya dengan pendapat Susan Napier tentang pengertian anime, ia menganggap anime sebagai bentuk seni yang kompleks dan lebih dari sekadar hiburan belaka. Menurutnya, anime merupakan cermin dari kompleksitas budaya Jepang modern dan konflik-konflik yang dihadapi individu dalam masyarakat tersebut. Napier menyoroti bahwa anime sering kali mengeksplorasi tema-tema

seperti identitas, teknologi, dan hubungan sosial dengan cara yang mendalam dan reflektif.

Vinland Saga adalah *anime* yang telah diadaptasi dari komik yang berjudul sama karya Makoto Yukimura. Anime ini mengambil cerita latar belakang pada era Viking yang terjadi sejak abad ke-11, membawa penonton ke sebuah petualangan epik yang di ikuti oleh kehidupan Thorfinn. Ia seorang pemuda yang mempunyai tujuan utama, yakni membalas dendam atas terbunuhnya ayahnya Thorfinn, ia dibunuh oleh seorang tentara Viking kejam yang bernama Askeladd.⁴

Dalam anime vinland saga menyajikan scene pesan perjuangan hidup. Selain daripada itu anime vinland saga juga turut menyajikan pesan-pesan positif yang dapat diambil seperti berbuat kebaikan, cinta kedamaian, kerja keras, kasih sayang, pantang menyerah, tolong menolong dan lain-lain.

Dalam konsep islam, perjuangan hidup merupakan bagian integral dari iman dan ibadah. Konsep perjuangan dalam hidup atau jihad dalam Islam memiliki makna luas yang mencakup usaha seorang muslim dalam berbagai aspek kehidupannya. Prinsip utama dalam memahami perjuangan hidup terdiri beberapa macam yakni perjuangan di jalan Allah atau jihad Fisabilillah. Perjuangan di Jalan Allah Islam mengajarkan bahwa hidup di dunia ini adalah ujian dari Allah. Setiap muslim diminta untuk berjuang di jalan-Nya (*fisabilillah*), yang berarti berusaha untuk hidup sesuai dengan nilai-nilai dan ajaran Islam, bahkan ketika ada tantangan atau godaan yang bisa menjauhkannya dari jalan yang benar

Dalam hal ini memang anime bukan produk yang diciptakan dengan konsep islam, anime Vinland Saga bukan juga buatan dari Indonesia, melainkan dari negeri Samurai, yakni Jepang. Namun, setelah dilakukan penelitian secara mendalam, anime Vinland Saga ternyata mengandung nilai-nilai ajaran Islam yang persis dalam al-Qur'an dan al-Hadits. Mulai dari berjuang untuk menghadapi kehidupan dunia, mengendalikan emosi, kesabaran, perubahan diri,

⁴ Tiyarmangulo, "Review Anime Vinland Saga," kompasiana.com, n.d.

hingga penyesalan melakukan dosa. Maka dari itu, peneliti sangat tertarik dengan anime ini.

Anime ini menjadi salah satu animasi populer dan bagus, karena banyak aksi ataupun adegan tentang peperangan yang banyak disukai oleh remaja, namun dengan begitu, pesan-pesan dan perjuangannya yang disajikan menjadikan anime ini layak dan aman untuk ditonton di kalangan remaja.

Terkait dengan anime ini, tentu ada beberapa makna perjuangan hidup yang tercantum pada scene atau potongan cuplikan disetiap episodenya. Hal ini menjadi sebuah ketertarikan bagi peneliti untuk membahas apa yang ada dalam perjuangan hidup anime tersebut. Sebab setelah menonton anime tersebut membuat peneliti berpikir bahwa makna perjuangan hidup yang disajikan memiliki keterkaitan dengan pesan kehidupan yang nyata yang dialami oleh manusia. Kasus dalam penelitian ini cukup penting karena nilai aspek perjuangan hidup yang mengiringi penonton menjadi termotivasi bagaimana kehidupan yang positif sesuai dengan pesan-pesan yang ada di anime *Vinland Saga*. Hal ini menjadi tontonan yang cocok bagi tiap kalangan dari remaja hingga dewasa untuk menonton anime ini, dalam hal konsep berusaha untuk tetap menjalankan kehidupan di dunia walaupun kematian yang tidak diketahui kapan terjadi selalu berada disetiap langkah kita.

Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang dirumuskan oleh salah satu tokoh ahli bidang ilmu semiotika bernama Roland Barthes. Alasan peneliti memilih teori tersebut karena ini menjadi kunci dalam mengartikan pemaknaan pesan secara jelas, secara mudah dipahami pesan-pesan yang dimaksud itu sebenarnya mengarahkan kemana, apa makna yang sebenarnya. Maka dari itu peneliti dalam mengambil langkah secara pandangan cocok untuk dikupas dengan menggunakan teori tersebut. Sehingga peneliti dapat meyakinkan bahwa poin pada perjuangan hidup dan kalimat populernya "I have no enemies" di anime ini mengandung unsur kepositifan. Roland Barthes memaparkan tiga pilar yang menjadi inti dari analisisnya, yakni Denotatif, Konotatif dan Mitos. Sistem pemaknaan Denotatif menjadi yang pertama, sistem

pemaknaan Konotatif menjadi yang kedua, dan Mitos menjadi sistem pemaknaan yang ketiga.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan isi latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merumuskan masalah tentang bagaimana makna denotasi, konotasi, serta mitos nilai perjuangan dalam kehidupan pada anime Vinland Saga?

C. Tujuan Penelitian

Agar mengetahui representasi nilai perjuangan dalam kehidupan pada anime Vinland Saga.

D. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis, penelitian ini diharapkan menjadi karya yang bermanfaat bagi Civitas akademik UIN Antasari Banjarmasin dan Banjarbaru dan seluruh mahasiswa, khususnya mahasiswa dibidang komunikasi dan penyiaran islam yang membutuhkan referensi pesan representasi nilai perjuangan melalui bidang studi semiotika model Rolands Barthes. Karya ini dibuat juga bagi seluruh mahasiswa yang memiliki minat untuk meneliti representasi nilai perjuangan dalam serial anime.
2. Manfaat Praktis, peneliti sangat mengharapkan karya ini menjadi sebuah karya yang akan selalu berkembang dan berguna bagi masyarakat dan mahasiswa, menjadi pedoman penelitian berkelanjutan di masa depan untuk mengembangkan karyanya dibidang perfilman animasi atau anime dan juga di bidang komunikasi. Karena anime di zaman sekarang dari remaja hingga dewasa tingkat minatnya yang cukup tinggi semenjak era Covid-19 melanda. Diharapkan anime Vinland Saga menjadi anime yang memiliki sisi nilai positif yang terdapat dalam perjuangan hidupnya menjadikan penelitian lanjutan mengenai pembahasan anime.

E. Definisi Operasional

1. Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *representation*, yang artinya perwakilan, penggambaran atau gambaran. Sederhananya, representasi merupakan suatu penggambaran yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui media. Representasi menurut David Croteau dan William Hoynes adalah merupakan usaha proses penyeleksian untuk menggaris bawahi hal-hal tertentu dan hal-hal yang diabaikan. Jika masuk pada representasi media, tanda yang akan digunakan untuk representasi akan mengalami proses penyeleksian. Dimana proses seleksi itu akan diambil untuk kepentingan dan pencapaian tujuan komunikasi, ideologinya itu yang digunakan, dan tanda-tanda yang lain akan diabaikan.⁵

2. Perjuangan Hidup

Perjuangan hidup merupakan suatu upaya atau usaha yang dilakukan oleh individu atau berkelompok yang bertujuan untuk meraih sesuatu apa yang diinginkan bersungguh-sungguh dengan menghadapi segala rintangan dan tantangan disetiap proses. Rintangan yang dihadapi terdapat pada lingkungan masyarakat tersebut. Dengan adanya begitu, orang benar-benar akan menikmati setiap proses yang dihadapi tanpa ada niat menyerah dan rela berkorban. Rela berkorban merupakan sikap seseorang menerima segala sesuatu dengan ikhlas dan senang hati untuk membantu sesama teman tanpa mengharapkan adanya imbalan, dan dirinya siap untuk menerima penderitaan tersebut. Sedangkan menurut Damayanti dan Iskandar pantang menyerah adalah sikap yang tangguh dan tidak patah semangat dalam menghadapi berbagai macam tantangan melalui kerja keras.⁶

3. Anime

⁵ Dani Manesah, "Representasi Perjuangan Hidup Dalam Film 'Anak Sasada' Sutradara Ponty Gea," *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif* 1, no. 2 (2016): 179-189.

⁶ Hizkia Nihand Haripradipta et al., "Representasi Perjuangan Hidup Anak Jalanan Dalam Film Extraction," *Jurnal E-Komunikasi* 9, no. 2 (2021).

Menurut Gilles Poltras anime itu terbagi dari pada dua pengertian, yang pertama anime yang dipahami orang jepang adalah dari semua aspek animasi baik itu animasi yang bukan dari buatan mereka, orang jepang menyebutkan itu adalah anime. Kedua, yang dipahami oleh orang luar jepang anime itu adalah animasi yang dibuat oleh orang jepang saja. Jadi dapat disimpulkan bahwa anime dan animasi itu bentuknya sama saja gambar yang bergerak, hanya saja penyebutan dan pandangan yang berbeda.⁷ Dari sini kita dapat memahami bahwa tidak ada bedanya anime dan animasi, kita sebagai orang Indonesia menamakan anime itu adalah animasinya jepang, padahal itu hanya penyebutan orang jepang saja.

4. Vinland Saga

Vinland saga merupakan manga (komik jepang) yang dibuat oleh pembuat komik bernama Makoto Yukimura. Manga tersebut mengisahkan tentang seorang anak yatim yang nantinya menjadi prajurit viking yang ditakuti. Namun setelah perkembangannya yang jauh, ia akhirnya mengikuti langkah ayahnya, dari seorang prajurit yang kejam dan ganas, hingga menjadi pejuang sejati dan baik hati setelah melewati kehidupan buruknya. Animasi ini di angkat dengan beragam genre diantaranya action, adventure, drama, Gore, Historical, seinen (pemuda).

Tokoh utama yang difokuskan dalam cerita ini bernama Thorfinn. Ia seorang bocah biasa yang hidup dengan keluarganya lahir pada musim dingin tahun 996 masehi di Islandia. namun semenjak kematian ayahnya, ia menjadi tentara bayaran dan sangat berambisi balas dendam untuk membunuh seseorang yang telah membunuh ayahnya. Maka dari itu petualangannya yang begitu panjang dan penuh ujian yang dihadapinya membuat Thorfinn menjadi dewasa dan semakin sadar.

Setelah beranjak dewasa dan melalui cobaan akhirnya dia memasuki di fase putus asa dan hampa untuk melanjutkan hidup, kemudian Thorfinn dijadikan budak dan bertemu dengan teman barunya yang bernama Einar dan Arnheid yang

⁷ Prista Ardi Nugroho and Grendi Hendrastomo, "Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta)," *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 3 (2017): 1–15.

ternyata mereka juga seorang budak. Setelah bertemu dengan sahabatnya, ia memulai perjuangan hidup yang sebenarnya bahwa balas dendam bukan tujuan yang terbaik. Thorfinn mendapatkan pelajaran penting selama hidupnya.

F. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah menemukan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan pada pesan-pesan yang di ambil melalui film ataupun animasi.

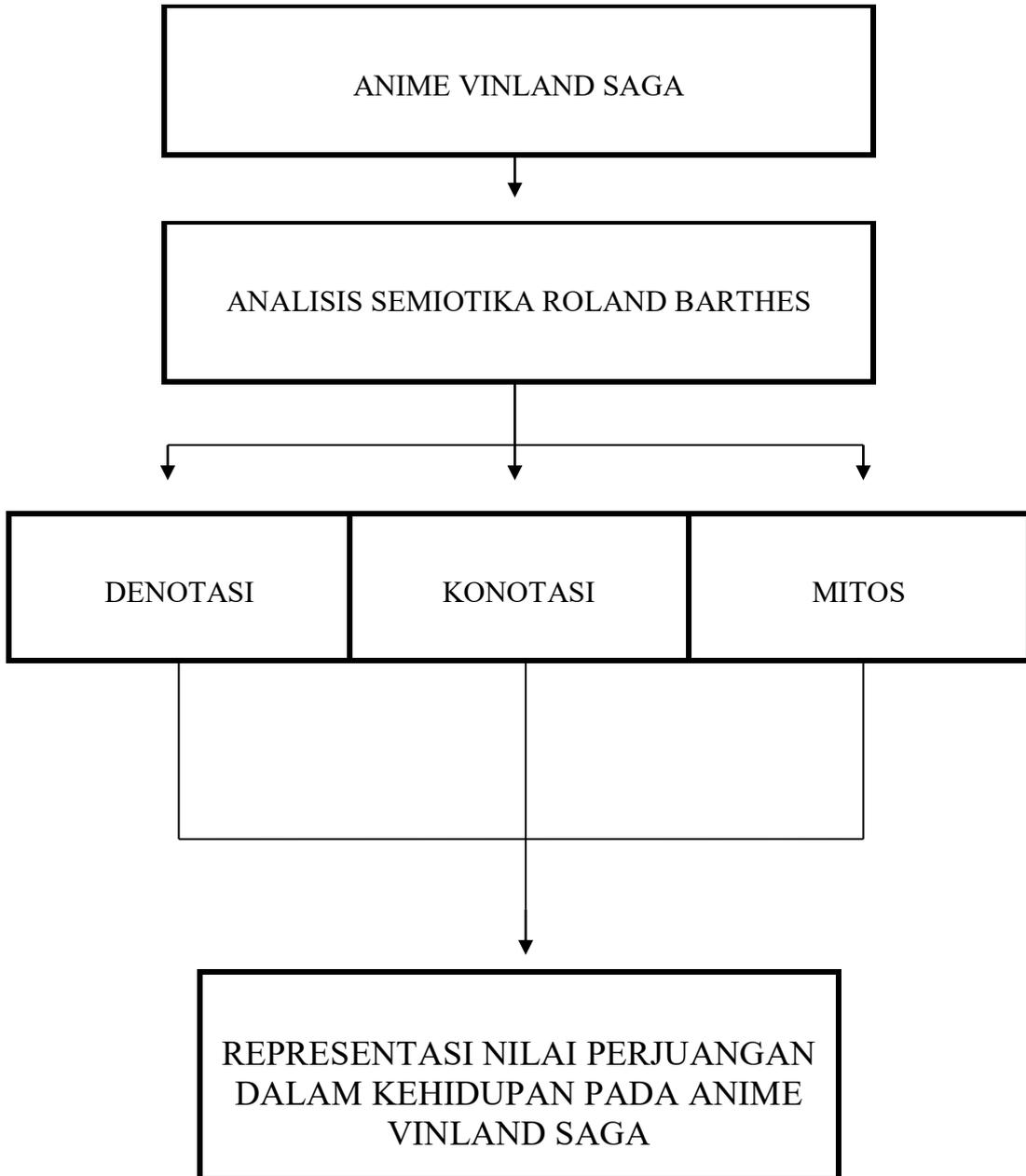
1. Skripsi yang bertemakan “Representasi Perjuangan Hidup Dalam Video Klip “Jangan Menyerah” (Analisis Semiotika Roland Barthes tentang Representasi Perjuangan Hidup dalam Video Klip “Jangan Menyerah” oleh d’Masiv)” Didalam penelitian ini telah mendapatkan hasil yang sesuai dengan pertanyaan penelitian dengan apa yang ada dalam makna perjuangan hidup dalam lagu album d’Masiv. Mulai dari apa konotasi, denotasi, serta mitos yang ada dalam lagu tersebut.
2. Skripsi yang bertemakan “Representasi Perjuangan Ibu Single Parent Tentang Tanggung Jawab Terhadap Anak Dalam Film Banyu” secara garis besar film ini menceritakan tentang seorang ibu yang berjuang membesarkan anaknya yang bernama Banyu yang tengah menghadapi kesulitan dalam hal tuntutan sosial ekonomi, dan kisah pemerkosaan yang diderita oleh sang ibu. Pada skripsi ini peneliti mengkaji bagaimana representasi perjuangan ibu single parent tentang tanggung jawab terhadap anak dalam film tersebut.
3. Skripsi “Analisis Semiotik Pesan-Pesan Moral Dalam Film Sejarah Perang Banjar” ini menceritakan tentang bagaimana mengambil pesan penting dalam sejarah perang banjar. Pada film ini diceritakan kepada 2 segmen yang berbeda, yaitu masa sekarang dan masa lalu. Masa sekarang adalah yang dimana sekelompok bocah kelas 5 Sekolah Dasar mengetahui gambar Pangeran Antasari, yang kemudian penasaran dengan cerita tersebut untuk diketahui, mereka mencari buku-buku sejarah yang membahas terkait Pangeran Antasari. Tak lama kemudian kakek birin yang

berperan sebagai guru mengaji mereka menceritakan kisah tersebut dengan tujuan agar mendapatkan pesan dan hikmah di dalamnya.

4. Skripsi tentang animasi Nussa dan Rara yang berjudul “Analisis Semiotika Pesan Moral pada Film Animasi Nussa dan Rara Episode New Series Rarra” ini menekankan kepada pesan-pesan moral yang menggambarkan kehidupan adik dan kakak tinggal bersama pada umumnya. Animasi tersebut diciptakan bertujuan untuk membentuk karakter dan moralitas anak yang dapat menjadi contoh untuk melakukan segala hal kebaikan seperti bersedekah, bersyukur, menghormati orang tua, dan lainnya. Dalam hal ini untuk mengambil pesan-pesan tersebut yaitu menggunakan metode ilmu semiotika agar m-engetahui adegan-adegan dalam animasi film tersebut.

G. Kerangka Berpikir

Berikut dibawah ini skema kerangka teori Roland Barthes yang digunakan untuk penelitian.



H. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti terkait judul di atas adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian

kualitatif adalah salah satu prosedur yang digunakan untuk penelitian yang menghasilkan data deskriptif melalui ucapan, tulisan dan perilaku seseorang yang menjadi subjek penelitian tersebut. Menggunakan penelitian tersebut, peneliti akan memperoleh beberapa informasi dengan mengenali subjek dengan apa yang pernah dialami dalam kehidupan sehari-hari. Menurut definisi tersebut, informasi yang menghasilkan data deskriptif akan menjadi suatu bagian perincian dalam penelitian.

Kirk dan Miller mendefinisikan penelitian kualitatif adalah ilmu pengetahuan sosial yang banyak digunakan oleh peneliti secara fundamental yang bergantung pada manusia dalam kewasannya dan berkaitan dengan masyarakat tertentu.

Pada saat memasuki tahapan penelitian, beberapa sumber yang didapatkan berupa primer ataupun sekunder dilakukan dengan pengumpulan hingga menuju tahap akhir yaitu klarifikasi data. Sedangkan penelitian kualitatif ini akan memperoleh hasil data deskriptif dalam bentuk kata-kata baik secara tertulis maupun lisan pada subjek penelitian.⁸ Penelitian yang terkait ini, data dideskripsikan dengan menganalisis pesan-pesan atau kalimat-kalimat perjuangan hidup yang dipaparkan dalam anime Vinland Saga.

2. Subjek dan objek penelitian

a. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah target peneliti sebagai bahan utama untuk memperoleh informasi/keterangan/seseorang yang mengenainya. Subjek yang akan diteliti adalah anime Vinland Saga yang terdapat pada potongan atau scene di episode-episode tersebut.

⁸ Lexy J Moleong, *Metodologi Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), h.3.

b. Objek penelitian

Objek penelitian adalah bentuk sasaran dalam penelitian yang ingin dicapai untuk menemukan jawaban ataupun solusi dari permasalahan objek tersebut. maka dari itu, objek penelitian menjadi kunci untuk mendapatkan keterangan atau gambaran yang dari suatu penelitian. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah pesan perjuangan hidup yang terkandung dalam anime Vinland Saga.

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, lebih dari itu merupakan tambahan untuk memperkuat data seperti dokumen dan lain-lain (Moleong 2007:112). Sementara itu menurut Arikunto (2010:172) sumber data merupakan data yang dapat diperoleh dari subjek. Maka dari itu, peneliti akan mengemukakan sumber data yang bersifat kualitatif sebagai berikut:

- Data Primer

Data primer adalah data pokok yang dikumpulkan oleh peneliti kepada objek penelitian, yang berarti data merupakan sumber utama dalam melakukan penelitian. Sumber utama dalam penelitian tersebut adalah “Vinland Saga” yang telah dirilis hingga dua musim yang berisikan 24 episode.

- Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan untuk memperkuat sumber data pada objek penelitian. Dengan demikian, data yang diperoleh dapat ditemukan di buku-buku, artikel-artikel, situs resmi dan lain-lain.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal ini, peneliti bertujuan untuk memperoleh kredibilitas yang tinggi, peneliti harus yakin bahwa dokumen/naskah-naskah itu otentik. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan tanpa mengganggu objek atau suasana penelitian.

Pengumpulan data perlu didukung pula dengan pendokumentasian, diantaranya melalui: foto, video, USB, dan sebagainya. Dokumentasi ini akan berguna untuk mengecek data yang telah terkumpul. Pengumpulan data sebaiknya dilakukan secara bertahap dan sebanyak mungkin peneliti berusaha mengumpulkan. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya:

- Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses penyimpanan dokumen yang akan digunakan atau dicari kembali. Didalam dokumen terdapat macam-macam bentuk arsip untuk didokumentasikan, bisa melalui scene pada film animasi (gambar, script film, video) Dengan begitu, peneliti melakukan proses dokumentasi dengan mengumpulkan data dari subjek penelitian atau beberapa potongan film yang telah ditentukan scene-scene tersebut sesuai pada pilihan objek penelitian.

- Observasi

Observasi merupakan metode peninjauan langsung yang dilakukan oleh peneliti kepada objek penelitian dengan bertujuan untuk membantu mengembangkan wawasan mendalam tentang aktivitas yang dilakukan oleh objek. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan secara cermat terhadap tayangan film animasi yang terdiri dari dialog-dialog dan scene-scene yang berhubungan dengan penelitian. Kemudian peneliti melakukan seleksi, analisis dan perekaman data sesuai dengan kerangka penelitian yang diterapkan.

- *Library Research* (Riset Kepustakaan)

Library research, merupakan teknik mengumpulkan data dan membaca literatur dari berbagai macam sumber yang didapat seperti, buku, e-book, internet dan banyak lagi yang akan menghubungkan permasalahan penelitian tersebut.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah teknik yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi, melalui proses sistematis yang mencakup beberapa materi serta melakukan wawancara dan pengaturan transkrip untuk mendapatkan hasil secara teratur.⁹

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah (*Content Analysis*) analisis isi dalam anime *Vinland Saga* yang dapat kita tonton di platform aplikasi Netflix yang telah banyak menyediakan anime menggunakan terjemahan Indonesia.

Dalam konteks penelitian, hal ini telah disebutkan oleh Ibrahim dalam memahami analisis data bahwa dapat dimaknai sebagai kegiatan membahas dan memahami data untuk menemukan makna, tafsiran dan kesimpulan tertentu dari keseluruhan data dalam penelitian. Analisis data juga dapat dipahami sebagai proses menyikapi data, menyusun, memilah dan mengolahnya ke dalam suatu susunan yang sistematis dan bermakna.¹⁰

Metodologi yang akan digunakan peneliti adalah semiotik dengan pendekatan kualitatif. Dalam hal ini, penerapan metode semiotik menghendaki pengamatan secara cermat dan menyeluruh dari semua berita (teks, termasuk pemberitaan ataupun istilah-istilah yang digunakannya). Dengan begitu peneliti memanfaatkan kerangka semiotika Roland Barthes

⁹ Morissan, *Jurnalistik Televisi Mutakhir*, (Jakarta: kencana, 2010), hal. 79

¹⁰ Sirajuddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif*. (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017), hal. 74

sebagai teknik analisis untuk mengungkapkan tanda-tanda yang menghubungkan pesan perjuangan hidup dalam film animasi “Vinland Saga”.

I. Sistematika Penulisan

Penulisan tersebut mengacu pada pedoman penulisan skripsi penelitian kepustakaan yang terdapat dalam buku Pedoman Karya Ilmiah Skripsi edisi 2021 Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang bersifat riset kepustakaan (*Library Research*) maka dari itu, peneliti akan memaparkan sistematika penulisan yang telah didasari sesuai dalam buku pedoman kampus.

1. **BAB I:** berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Signifikansi Masalah, Definisi Operasional, Penelitian Terdahulu, Kerangka Teori, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
2. **BAB II:** Deskripsi Umum Tentang Konsep Perjuangan Hidup, Anime dan Semiotika
3. **BAB III:** Representasi Perjuangan Hidup Pada Anime, Pembahasan Tentang Analisis Semiotika Roland Barthes.
4. **BAB IV:** Analisis Kritis Semiotika Pada Anime. Pesan dan Makna Perjuangan Hidup Pada Potongan Scene Dalam Anime dan Kaitannya Dengan Pandangan Islam.
5. **BAB V:** Penutup Berisikan Kesimpulan

A. Deskripsi Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah denotasi, konotasi, dan mitos yang sesuai diikuti oleh teori semiotika Roland Barthes.

a. Denotasi

Denotasi adalah deskripsi literal atau konvensional dari objek yang direpresentasikan, yang dapat diidentifikasi secara langsung tanpa interpretasi tambahan. Dengan kata lain, denotasi adalah makna yang paling jelas atau yang paling umum dari suatu tanda, baik dari makna sesungguhnya yang sesuai dengan panca indera manusia.

Misalnya, dalam sebuah foto, denotasi adalah apa yang secara fisik terlihat dalam gambar tersebut. Jika sebuah foto menunjukkan seekor kucing hitam, denotasi dari gambar tersebut adalah gambar sebenarnya dari kucing hitam, bukan bermakna lain seperti konotasi.

b. Konotasi

Konotasi merujuk pada level makna yang lebih mendalam atau abstrak dari suatu tanda atau representasi. Konotasi adalah makna yang tidak langsung atau tersembunyi dari suatu tanda, yang mungkin melibatkan interpretasi, asosiasi, atau nilai-nilai tertentu yang terkait dengan tanda tersebut.

Misalnya, jika kita kembali ke contoh foto kucing hitam yang disebutkan sebelumnya, konotasi dari gambar tersebut mungkin berbeda-beda tergantung pada konteksnya. Bagi sebagian orang, kucing hitam bisa diasosiasikan dengan keberuntungan buruk atau mitos tertentu. Bagi yang lain, kucing hitam bisa membawa konotasi positif seperti keberuntungan atau kesejahteraan. Contoh lainnya yang mudah dipahami adalah kursi, kursi bisa dimaknai dengan bermacam konteks, dalam pengertian mudahnya kursi dimaknai benda yang dapat diduduki oleh manusia, sedangkan orang-orang ada yang berasumsi dalam lingkaran politik bahwa kursi adalah tempat untuk para anggota legeslatif yang menjadi ciri khas bagi pemahaman mereka.

c. Mitos

Mitos mengacu pada cara di mana makna-makna budaya atau sosial tertentu diinterpretasikan, diikuti, atau digunakan oleh masyarakat. Barthes berpendapat bahwa mitos tidak hanya merupakan cerita atau legenda kuno, tetapi juga terdapat dalam produk-produk budaya modern seperti iklan, media massa, simbol-simbol politik, dan lain-lain.

Barthes menggambarkan mitos sebagai cara di mana makna-makna alamiah atau denotasi dari suatu tanda digunakan untuk menyampaikan pesan atau ideologi tertentu kepada masyarakat. Mitos memanfaatkan konvensi budaya yang ada untuk memperkuat atau menegaskan pandangan dunia yang sudah mapan.

Sebagai contoh, mitos yang sering kita dengar adalah tentang kesuksesan. Kebanyakan orang-orang mengasumsikan standar kesuksesan itu ketika ia mendapatkan gelar PNS, karena orang-orang berpikir bahwa PNS itu mendapatkan jaminan hidup yang diberikan oleh Negara. Padahal kesuksesan tidak hanya sebatas harta ataupun pangkat seseorang yang menjamin kehidupannya, melainkan orang-orang juga memiliki persepsi masing-masing dan kadar yang berbeda untuk memaknai kesuksesan itu sendiri.