

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan Jepang telah meraih popularitas yang luas dan disukai oleh orang-orang di seluruh dunia. Budaya yang ditawarkan oleh Negara Matahari Terbit ini memiliki karakteristik khas dan keunikan tertentu yang mampu memikat siapa pun untuk menyukainya. Istilah yang digunakan untuk para penggemar budaya Jepang ini adalah "weaboo" atau lebih dikenal dengan sebutan "wibu", yang dapat dikatakan sebagai orang yang sangat menggemari dan mencintai budaya Jepang hingga tingkat obsesi. Fakta menarik lainnya adalah jumlah penggemar wibu yang sangat banyak dan tersebar di seluruh dunia. Hal ini menggambarkan betapa Jepang berhasil mengenalkan budaya mereka sehingga dapat membuat orang-orang di berbagai belahan dunia mencintai setiap aspek budayanya.

Menurut laporan Kompas.com pada tanggal 10 Mei 2022, Indonesia masuk dalam lima negara dengan jumlah wibu terbanyak di dunia, menempati peringkat ke-3. Tidak dapat disangkal bahwa kehadiran anime di Indonesia telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sejak masa kecil, dengan berbagai tayangan anime yang hadir di televisi setiap hari Minggu. Selain tayangan anime, komik-komik anime juga mendominasi rak-rak toko buku. Dari Dragon Ball, Naruto, hingga Attack on Titan yang masih terus diminati, semua ini semakin meningkatkan minat masyarakat Indonesia dalam menjadi seorang wibu.

Secara umum, istilah "wibu" merujuk kepada seseorang yang sangat mencintai budaya Jepang. Namun, terkadang kecintaannya terhadap budaya Jepang dianggap berlebihan. Wibu memiliki makna bagi orang-orang non-Jepang yang terlalu terobsesi dengan kebudayaan Jepang. Bahkan, beberapa di antaranya mengklaim bahwa mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang budaya Jepang daripada masyarakat lokal sendiri.

Asal usul kata "wibu" berasal dari serapan kata "weeaboo". Awalnya, kata ini muncul dalam komik strip koran yang berjudul "The Perry Bible Fellowship" yang dibuat oleh Nicholas Gurewitch. Namun, menurut situs penerbitan komik pbcomics.com, kata "wibu" sebenarnya tidak memiliki makna khusus untuk menyebut individu tertentu. Berdasarkan penelusuran dari paper yang berjudul "The Weeaboo Subculture: Identification and Performance", istilah "weeaboo" awalnya digunakan sebagai pengganti kata "wapanese" yang memiliki citra negatif di sejumlah forum online yang merupakan tempat berkumpulnya para penggemar budaya Jepang. "Wapanese" sendiri berasal dari frasa "Wannabe Japanese" atau "white Japanese". Frasa ini merujuk kepada seseorang yang bukan orang Jepang asli, namun sering kali mengklaim dirinya sebagai orang yang paling tahu tentang segala hal yang berhubungan dengan Jepang. Dengan demikian, istilah "wibu" digunakan sebagai adaptasi dari "weeaboo" yang menggambarkan seseorang yang sangat terobsesi dengan budaya Jepang, meskipun tidak memiliki arti khusus untuk menyebut individu tertentu.

Selain istilah "wibu", terdapat juga sebutan lain yang sering digunakan, yaitu "anime lover" dan "otaku". Anime lover adalah seseorang yang menyukai serial kartun anime khas Jepang. Biasanya, seorang anime lover bersedia mengeluarkan uang untuk membeli berbagai merchandise yang terkait dengan anime favoritnya. Sementara itu, otaku adalah istilah yang berasal dari Jepang untuk menggambarkan seseorang yang sangat menyukai dan mendalami hobi tertentu. Seorang otaku akan sepenuhnya mengabdikan dirinya pada hobi tersebut, bahkan rela mengeluarkan uang lebih untuk memenuhi keinginannya. Seiring dengan perkembangan zaman, istilah otaku mulai tersebar ke berbagai negara. Saat ini, istilah otaku lebih merujuk kepada orang-orang yang sangat menyukai produk-produk Jepang seperti anime, game, dan manga. Pertanyaannya, mengapa budaya Jepang ini menyebar dengan sangat luas? Jawabannya dapat ditemukan dalam dua faktor utama. Pertama, peran media baru dalam memfasilitasi aksesibilitas dan pencarian informasi yang lebih mudah bagi pengguna. Dengan adanya media baru, penggemar budaya Jepang dapat dengan cepat menemukan apa yang mereka inginkan dan terhubung dengan komunitas yang memiliki minat serupa.

Kedua, film animasi Jepang atau anime juga memiliki peran penting dalam penyebaran budaya Jepang secara global. Anime telah menjadi daya tarik yang kuat dan berhasil menarik minat banyak orang di berbagai negara, sehingga membantu memperluas pengaruh budaya Jepang ke seluruh dunia. Dalam perfilman Animasi terdapat ciri khas dari berbagai negara asalnya dan dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu barat dan asia, animasi barat juga dikenal dengan cartoon yang artinya gambar lucu, biasanya memiliki gaya penulisan cerita fabel dan ditujukan untuk anak-anak yang menjadi ciri khas dalam animasi barat sedangkan animasi asia bercirikan gambar yang berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton.

secara umum anime jepang dapat dikenali dengan penggambaran tokoh fisik yang berlebihan/non-realistik, seperti mata yang besar ataupun gaya rambut yang liar. Umumnya penggambaran tubuh karakter tidak mengikuti proporsi normal. Karakteristik visual tersebut sebetulnya sejalan dengan gaya ilustrasi yang umum digunakan tergantung dari asia bagian mana, anime juga memiliki penyebutan yang berbeda dinegara lain khususnya dinegara asia seperti cina menyebutnya donghua dan korea menyebutnya aeni.

Anime memiliki daya tarik yang kuat bagi para penonton karena gaya animasinya yang khas dan karakter-karakter yang memiliki tanda fisik yang ekstrem, seperti mata besar dan rambut dengan berbagai warna dan bentuk. Namun, tidak hanya itu saja, anime juga terkenal dengan tema dan alur cerita yang kompleks yang mencakup berbagai genre, mulai dari aksi, komedi, drama, romansa, fantasi, hingga horor. Salah satu anime yang sedang populer saat ini adalah My Hero Academia. My Hero Academia mengisahkan tentang seorang siswa SMA bernama Izuku Midoriya yang awalnya tidak memiliki kekuatan super, tetapi memiliki cita-cita menjadi seorang pahlawan profesional. Suatu hari, Izuku bertemu dengan All Might, seorang pahlawan terkenal yang memberinya kekuatan super. Dengan kekuatan barunya, Izuku masuk ke sekolah pahlawan profesional dan harus bersaing dengan siswa lainnya untuk menjadi pahlawan terbaik. Cerita yang menarik dan karakter-karakter yang kompleks dalam anime seperti My Hero Academia telah berhasil memikat hati penonton di seluruh dunia. Kombinasi antara visual yang menarik, alur cerita yang seru, dan pesan moral yang disampaikan membuat anime menjadi salah satu bentuk hiburan yang diminati oleh banyak orang.

Salah satu anime populer lainnya adalah Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. Anime ini mengisahkan perjuangan seorang pemuda bernama Tanjirou Kamado dalam melawan iblis untuk menyelamatkan adiknya yang terkena dampak serangan iblis. Tanjirou memutuskan untuk bergabung dengan Corps Demon Hunter, sebuah organisasi yang bertugas membasmi dan memusnahkan iblis. Dalam perjalanannya, Tanjirou harus menghadapi berbagai rintangan dan melawan iblis-iblis yang kuat. Ia juga bertemu dengan berbagai karakter yang memiliki kekuatan dan kemampuan unik dalam pertarungan melawan kegelapan. Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba memiliki visual yang memukau, aksi yang seru, dan juga menyuguhkan pengembangan karakter yang mendalam.

Cerita yang menggugah emosi, tema persaudaraan, dan perjuangan yang gigih membuat anime ini berhasil memikat banyak penggemar di seluruh dunia. Watamote cukup berbeda dari sebagian besar cerita di anime yang bertemakan kehidupan sekolah berisi tentang percintaan di masa sekolah, yang jadi salah satu masa sangat indah. Tetapi, berbeda dengan anime yang satu ini yang mengangkat sisi kurang baik/ hitam dari kehidupan anak SMA. Watamote atau Watashi ga Motenai nomor wa dō Kangaetemo Omaera ga Warui! merupakan anime yang menggambarkan kehidupan Kuroki Tomoko, seseorang anak SMA yang sangat pemalu serta hikikomori.

Anime ini diawali dengan kehidupan Tomoko yang baru saja masuk SMA. Alih-alih ingin kehidupan SMA yang bahagia seperti di game otome yang suka dimainkannya, justru yang terjadi malah sebaliknya, kehidupan SMA nya tidak berjalan lancar. Dirinya yang pemalu dan sulit berkomunikasi membuatnya sulit untuk mendapatkan teman. Akhirnya ia pun tidak memiliki teman di sekolah. Meskipun demikian, ia memiliki teman dekat bernama Yuu Naruse, yang berteman sejak SMP dulu karena sama-sama otaku. Meskipun Yuu sendiri sudah banyak berubah. Ada hal menarik yang terkait dengan karakter Tomoko dalam anime Watamote, yaitu bahwa ia merupakan seorang Hikikomori. Hikikomori adalah istilah yang berasal dari Jepang untuk menggambarkan orang yang mengalami fobia sosial dan cenderung lebih sering tinggal di dalam rumah. Kondisi Hikikomori umumnya berkembang melalui proses yang panjang.

Gejala awalnya seringkali terlihat dari performa yang menurun di sekolah, kampus, atau tempat kerja. Rasa takut menghadapi tantangan atau kegagalan di lingkungan tersebut, kurangnya kepercayaan diri, kecanduan game, sering menjadi korban bullying secara terus-menerus, dan sebagainya dapat menjadi faktor pemicu. Selanjutnya, individu yang mengalami Hikikomori akan merasa tertekan dan mengalami trauma yang mendalam, yang pada akhirnya menyebabkan mereka enggan untuk keluar rumah dan menarik diri dari masyarakat. Di Jepang khususnya, beberapa faktor yang dapat menyebabkan terjadinya Hikikomori antara lain sering menjadi korban bullying, tekanan akademik yang tinggi, lingkungan keluarga yang kurang mendukung, dan pengaruh lingkungan sosial. Hikikomori telah menjadi sebuah fenomena yang melekat dalam budaya Jepang dan sering kali menjadi tema dalam anime. Salah satunya adalah anime *Watamote*, di mana anime ini menggambarkan karakteristik seorang Hikikomori. Berdasarkan latar belakang film di atas, penelitian secara mendalam pada aspek cerita film ini sangat penting untuk memahami denotasi, konotasi, dan mitos yang ingin disampaikan melalui pendekatan semiotika Roland Barthes.

Oleh karena itu, dengan melakukan penelitian ini, peneliti akan mengungkap pesan-pesan tersembunyi, struktur naratif, dan hubungan simbolik antara elemen-elemen dalam anime *Watamote*. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana anime *Watamote* menyampaikan pesan-pesan dan mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap konsep Hikikomori dan aspek anti-sosial yang ada dalam cerita. Dalam konteks ini, peneliti memilih judul "Analisis Semiotika Konsep Hikikomori: Anti-Sosial dalam Anime *Watashi Ga Motenai No Wa Dō Kangaetemo Omaera Ga Warui/Watamote*" (Roland Barthes).

1.2 Fokus Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah, penulis sengaja membatasi pengambilan adegan-adegan dalam Anime *Watamote* hanya yang dianggap memiliki makna simbol yang mewakili bagaimana Hikikomori yang dikira mempunyai arti simbol yang mewakili gimana kehidupan tiap harinya, aksi serta budaya orang-orang Jepang. Seutuhnya riset ini memakai analisis semiotika model Roland Barthes, karena bagi Roland seluruh objek kultural bisa diolah secara tekstual. Ada pula kasus dalam riset ini merupakan selaku berikut:

- a. Apa makna denotasi, konotasi dan mitos dalam film Watamote?
- b. Apa Konsep budaya hikikomori yang terkandung dalam denotasi, konotasi dan mitos di film Watamote?

1.3 Tujuan penelitian dan Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan spesifik dari penelitian ini adalah untuk memahami makna denotasi, konotasi, dan hal tabu yang terdapat dalam film Watamote, serta untuk mengidentifikasi pesan-pesan yang terkandung dalam film tersebut. Dalam melaksanakan penelitian ini, beberapa manfaat yang dapat diperoleh adalah:

A. Manfaat Teoritis

Menaikkan data serta rujukan untuk pertumbuhan dunia film selaku fasilitas komunikasi serta gunanya selaku penyampaian pesan-pesan tersembunyi diberbagai sisi.

B. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan pula dapat memberikan pemahaman ataupun masukan kepada para mahasiswa untuk lebih bijak dalam memilih apa yang mereka tonton, memahami, dan dapat memaknai sebuah film dengan lebih bijak.