

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Anime merupakan singkatan atau lebih tepatnya istilah dari *Animation* dalam pengucapan Jepang, yang dalam bahasa Indonesia menjadi animasi yang mempunyai arti gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek. Istilah anime sering disangkutkan pada seluruh produk animasi dari Jepang. Anime dari Jepang memiliki ciri khas sendiri yang sangat melekat di mata penggemarnya, yaitu mulai dari rambutnya yang berwarna-warni, dan bentuk mata anime yang besar. *Anime* merupakan kartun khas Jepang yang cukup disenangi beberapa kalangan saat ini dan tidak hanya oleh masyarakat di Jepang saja, Anime bahkan mulai menyebar kesegala penjuru dunia termasuk di Indonesia.

Saat ini anime banyak berkembang di beberapa belahan dunia selain Jepang termasuk Indonesia sendiri. Perkembangan yang pesat pada anime, dapat dilihat dari bagaimana Event yang berkaitan dengan Jepang juga tak luput dengan kehadiran para *Cosplayer* yang mendandani dirinya menyerupai tokoh atau karakter anime yang mereka sukai dari rambut hingga kaki, tak jarang juga mereka tampak totalitas untuk menampilkan dirinya sebagai gambaran atau wujud nyata dari karakter anime yang mereka gunakan. Bahkan saat ini banyak ditemukan cosplayer wanita yang menggunakan hijab juga mampu mengkreasikan hijab mereka hingga tampak seperti bentuk rambut karakter anime yang mereka sukai. Hal ini

cukup menunjukkan bahwa tidak hanya kultur negaranya yang menarik, tapi juga karakter dari serial animenya yang seakan berhubungan erat dengan Jepang.

Dalam Anime, tidak hanya segi ceritanya yang menarik perhatian para penontonnya, namun bagaimana pihak studio mengadaptasi sebuah komik menjadi sebuah animasi juga sangat ditunggu. Apalagi yang menghadirkan atau komik yang memiliki genre seperti Action, karena sensasinya akan berbeda saat kita melihat langsung gerakan bertarung yang terkadang sulit dipahami saat kita membacanya di komik, terealisasikan dengan baik. Begitu juga dengan desain karakter dari anime yang terkadang memiliki sedikit perbedaan saat sudah menjadi anime. Penggambaran dari sebuah karakter atau visualisasi pada anime juga juga tak jarang melekat pada segala atribut yang mereka gunakan. Bahkan tidak jarang semua yang menempel pada karakter anime memiliki Arti dan makna yang berkaitan dengan pribadi si karakter itu sendiri terlepas dari ceritanya. Oleh karenanya mengetahui makna tersembunyi dari visual karakter pada anime menjadi menarik untuk diketahui lebih dalam, seperti anime *Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba*.

Anime *Kimetsu No Yaiba* atau yang lebih dikenal dengan nama *Demon Slayer* merupakan Anime yang diadaptasi dari komik yang berjudul sama, karya dari seorang mangaka bernama Kyoharu Gotouge. *Demon Slayer* mulai dimuat ber-seri dalam edisi ke-11 dari majalah Weekly Shounen Jump yang terbit tahun 2016. Seri anime *Demon Slayer* sendiri

diproduksi oleh studio Ufotable yang disutradarai oleh Haruo Satozaki. Anime ini ditayangkan perdana pada tanggal 6 april di Tokyo dengan jumlah serinya 26 episode untuk season pertama. Anime Demon Slayer yang memiliki genre fantasi yang gelap karena mengusung cerita tentang kehidupan manusia versus iblis pada era Taisho yakni era dimana peradapan modern mulai masuk ke Jepang. Anime ini menceritakan tentang pembasmian iblis, pertarungan pedang yang intens karena mengambil latar waktu Jepang masa lampau dan juga hubungan keluarga tokoh utamanya yang dimana sang adik telah berubah menjadi iblis. Hal itu membuat kakaknya berkeinginan mencari cara untuk mengubah kembali adiknya menjadi seorang manusia salah satunya menjadi seorang pemburu iblis dan bertemu dengan beberapa tokoh lain yang pada akhirnya menjadi sebuah kelompok yang tentu saja memiliki tujuan yang sama yaitu melenyapkan sang *villain* utama sekaligus iblis pertama yang tercipta dari anime ini yaitu iblis Kibutsuji Muzan.

Anime Demon Slayer ini memiliki desain karakter yang cukup unik diantara karakter anime yang mengambil latar waktu Jepang masa lampau. Untuk menggambarkan Era Taisho yang merupakan Era mulai masuknya peradapan modern ke Jepang, hal itu dapat terlihat dari beberapa karakter mengenakan pakaian modern dan ada juga yang mengenakan pakaian tradisional secara bersamaan, bahkan juga mobil yang mendukung di era tersebut. Selain pakaian, Anime ini bukan hanya memberikan warna mata yang berbeda saja pada setiap karakter, namun juga memiliki desain mata

yang berbeda-beda setiap karakternya dan juga gaya rambut yang cukup mencolok untuk era itu yaitu gaya rambut Ombre, dimana gaya rambut ini dikenal dengan pewarnaan lebih dari satu warna yang penampakannya terlihat gradasi dari warna rambut gelap untuk akar hingga ke tengah lalu di tambahkan warna rambut yang lebih terang hingga ke ujung rambut, hal ini juga berlaku dengan warna sebaliknya. Senjata utama dalam anime ini, yakni *Katana Nichirin* pun tidak luput dari permainan warna pada bilahnya. Warna *Katana Nichirin* Akan berubah sesuai pemiliknya.

Pewarnaan rambut pada anime ini cukup menarik perhatian karena jarang terjadi untuk anime yang memiliki latar waktu Jaman dahulu yang kebanyakan menggunakan satu warna rambut saja. Hal ini menimbulkan tanya mengapa gaya pewarnaan rambut seperti ini yang dipilih, sementara untuk pewarnaan rambut Ombre baru dipopulerkan pada tahun 2000 yang jaraknya sangat jauh dari era Taisho yang terjadi pada tahun 1912-1926. Selain itu warna dari *Katana Nichirin* yang akan berbeda pada setiap pemiliknya ini juga menimbulkan tanya mengapa warna itu tersemat pada pedang milik karakter tersebut. Dari adanya masalah inilah yang melatar belakangi penelitian ini karena setiap warna memiliki arti atau makna yang berbeda.

Penelitian ini difokuskan pada karakter dalam anime *Demon Slayer* yang memiliki 4 karakter utama yaitu Kamado Tanjiro (kakak), Kamado Nezuko (adik), Agatsuma Zenitsu dan Hashibira Inosuke. Setiap karakter tersebut memiliki cirinya masing-masing, dari bentuk dan warna *Katana*

yang mereka miliki, pakaian dan atribut yang mereka pakai, juga warna rambut ombre yang berbeda.

Semiotika adalah ilmu atau metode analisis yang mempelajari tentang tanda atau simbol yang mengandung makna. Pemaknaan tidak lepas dari perspektif atau nilai ideologis tertentu, serta kultur-kultur budaya yang menjadi dasar pemikiran masyarakat di mana tanda atau simbol tersebut diciptakan. Tanda-tanda tersebut akan menyampaikan sebuah teori informasi sehingga bersifat komunikatif. Roland Barthes membagi semiotika menjadi dua aspek, yaitu denotatif yang melihat makna dari bahasa visual yang terlihat dengan panca indra, dan konotatif yang melihat makna dari berbagai aspek seperti kultur budaya yang melekat dalam masyarakat, agama, bahkan mitos budaya yang tersebar dimasyarakat tersebut.

Anime Demon Slayer merupakan Anime yang menggunakan latar waktu tradisional yang menuju modern, yang di dalamnya masih banyak menggunakan pakaian adat tradisional Jepang namun tidak sedikit juga yang menggunakan pakaian modern. Atribut yang terpasang pada keempat karakter utama dalam anime ini pun masih menggunakan pakaian gabungan antara tradisional dan juga modern. Anime ini memiliki banyak tanda atau kode kultural dan simbolik di dalamnya yang menarik untuk dikaji. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini akan digunakan sebuah metode analisis semiotika yang merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda, dan juga menggunakan menggunakan model analisis dari Roland Barthes yaitu

denotasi dan konotasi untuk mencari tahu tentang makna yang terkandung dalam setiap karakter utama dalam anime Demon Slayer melalui setiap tanda yang tertera di masing-masing karakter. Melalui uraian di atas, maka diputuskan lah sebuah judul: “Analisis Karakter Pada Karakter Utama Anime Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba” untuk mengetahui setiap makna yang ada dalam keempat karakter utama anime tersebut.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur-unsur visual desain karakter-karakter utama dari Anime Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba?
2. Bagaimana makna visual desain karakter-karakter utama dari Anime Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba melalui semiotika Roland Barthes?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui unsur-unsur visual desain karakter-karakter utama dari Anime Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba
2. Untuk menjelaskan makna visual desain karakter-karakter utama dari Anime Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba melalui semiotika Roland Barthes

D. MANFAAT

Adapun manfaat dari penyusunan proposal Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu meningkatkan pengetahuan, mempertajam daya analisis dan memahami makna visual untuk dikemudian hari.

2. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi, acuan dan evaluasi mahasiswa lain yang mempelajari makna visual karakter pada Anime.

3. Bagi masyarakat

Diharapkan masyarakat mampu memahami makna di balik karakter anime yang mereka lihat.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Pada sebuah penelitian dalam sebuah karya ilmiah selalu terdapat studi kepustakaan sebagai berikut:

Skripsi karya Irene Sulistyastuti Vitriani tahun 2020 dengan judul Analisis Makna Visual Karakter Pada Buku Cerita “Asal Mula Namaku” penerbit Rabbit Hole (Vitriani, 2020). Penelitian yang diteliti adalah karakter yang ada di buku cerita dengan menggunakan Semiotika Roland Barthes. Manfaat dari skripsi ini adalah membantu memahami pembahasan tentang semiotika deotasi dan konotasi, juga membantu membantu mengarahkan

penelitian dengan Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik pustaka. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang makna dari karakter menggunakan Semiotika Rolan Barthes, hanya saja berbeda pendekatan dan juga dari penelitian tersebut menggunakan objek 8 karakter pada buku cerita anak “Asal Mula Namaku”, sedangkan penelitian ini menggunakan objek 4 karakter utama dari Anime Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba.

Skripsi karya Fauziah Lan Feicesti tahun 2021 dengan judul Kajian Bentuk Estetika Desain Karakter Pada Buku Cerita Anak Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami Dari Tiga Serangkai (Feicesti, 2021). Penelitian ini banyak membahas tentang unsur dan prinsip estetika desain karakter buku cerita anak. Manfaat dari penelitian tersebut adalah membantu memahami unsur- unsur bentuk visual desain karakter. Persamaan penelitian ini terdapat pada penelitian terhadap karakter yang ada, dan membahas unsur visualnya. Bedanya, penelitian tersebut menggunakan metode analisa estetika bentuk dari 3 karakter utama buku cerita anak Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami, sedangkan penelitian ini akan membahas tentang Semiotika dari 4 karakter utama Anime Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba.

Skripsi karya Angelia Panjaitan tahun 2020 dengan judul Analisa Makna Visual Desain Karakter Warwaren Fanaggi Film Animasi Vienetta Negri Terakhir Dari Kampong Monster Studio (Panjaitan, 2020). Penelitian ini banyak membahas unsur-unsur desain dan perspektif semiotika denotasi, konotasi dan juga mitos terkait karakter Warwaren

Fananggi. Manfaat dari penelitian ini adalah membantu karena sama-sama menggunakan semiotika Roland Barthes dalam menganalisisnya, juga objek yang digunakan sama-sama Produk animasi dan Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan objek karakter dari sebuah animasi. Perbedaannya dalam penelitian ini terdapat pada jenis animasinya, penelitian tersebut menggunakan Animasi 3 Dimensi, sedangkan penelitian ini menggunakan anime yang merupakan Animasi 2 Dimensi.

Skripsi karya Ida Aisyah tahun 2019 yang berjudul *Anime Dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Yang Tergabung Dalam Japan Freak UIN Jakarta)* (Aisyah, 2019). Penelitian ini membahas tentang kepopuleran Anime dan pengaruhnya kedalam gaya hidup Mahasiswa dalam aktivitas sehari-hari, gaya bicara, makan, dan bersosialisasi. Manfaat dari penelitian tersebut untuk penelitian ini adalah menambah pengetahuan tentang Anime dan pengaruhnya pada kehidupan mahasiswa. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini hanya terletak pada Anime saja, dengan perbedaan yang sangat banyak, dalam skripsi tersebut banyak membahas pengaruh anime terhadap perilaku dan gaya hidup mahasiswa, sedangkan dalam penelitian ini membahas Analisis pada karakter dalam Anime Demon Slayer.

Skripsi karya Abdil Fauzi Azzuri tahun 2021 yang berjudul *Analisis Visual Opening Theme Anime Kimetsu No Yaiba (鬼滅の刃) Kajian Semiotika Roland Barthes* (Azzury, 2021). Penelitian ini membahas tentang makna yang terkandung dari opening theme anime Kimetsu no yaiba

melalui frame tiap gambar opening menggunakan Semiotika Roland Barthes. Melalui penelitian tersebut, peneliti dapat memahami lebih dalam tahapan dalam menganalisis makna denotasi dan konotasi visual karakter dengan teori semiotika yang sama dan anime yang sama yaitu Demon Slayer. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan judul anime yang sama yaitu Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba dan juga menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes. Bedanya, dalam penelitian tersebut menggunakan bagian opening theme dari anime Kimetsu No Yaiba, sedangkan penelitian ini hanya akan fokus menganalisis 4 karakter utamanya saja yaitu Tanjiro, Nezuko, Zenitsu dan Inosuke.

F. LANDASAN TEORI

1. Anime

a. Pengertian Anime

Anime merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris *animation*, dilafalkan *animeshon* dan disingkat menjadi anime. Dalam Bahasa Indonesia, *animation* diserap menjadi animasi. Kata Animasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti Film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak. Lain halnya dengan Anime, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) anime adalah animasi atau kartun khas Jepang.

Secara Bahasa, pengertian Anime adalah sebutan orang Jepang untuk animasi, Animasi yang dimaksud bisa merujuk pada animasi yang dibuat oleh tangan secara manual ataupun menggunakan teknologi komputer dari seluruh dunia, mereka menyebut semua kartun sebagai anime termasuk kartun barat. Sementara pada penduduk diluar negara Jepang, Istilah anime sendiri sering disematkan pada seluruh produk animasi yang diproduksi di Negeri Sakura itu. Anime dari Jepang pun memiliki ciri khas tersendiri, yaitu, para tokoh atau karakternya digambarkan dengan rambut berwarna terang dan mata yang besar.

Sejumlah pendapat lain mengatakan, pengertian anime adalah animasi dari Jepang atau sebagai gaya animasi yang diimpor dari Jepang. Ciri khas yang paling menonjol dari anime yaitu mengangkat tema cerita fantastis, karakter yang dinamis, dan grafik yang penuh warna. Umumnya anime juga akan dipengaruhi dengan gaya gambar manga yaitu komik khas dari Jepang.

Dikutip dari buku Pengantar Manga (Komik Jepang), dijelaskan bahwa kebanyakan serial anime ceritanya diambil dari kisah novel dan manga (Parastuti dkk, 2021). Beberapa contoh judul anime populer yang mengadaptasi cerita dari manga yaitu *One Piece*, *Naruto*, *Jujutsu Kaisen*, *Demon Slayer*, *Spy X Family*, *Chainsaw Man* dan masih banyak yang lainnya.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa anime sama dengan animasi merupakan suatu Teknik merangkai gambar-gambar yang kemudian efek gerak, suara dan juga emosi serta karakter sesuai dengan cerita yang mengadaptasi dari sebuah karya novel atau manga, sehingga gambaran dari adegan novel atau manga tersebut seakan-akan memiliki jiwa dan hidup.

b. Sejarah Singkat Anime

1. Di Jepang

Melansir Katadata.co.id, sebelum menjadi salah satu sektor industri di Jepang, awalnya anime hanyalah sarana yang di gunakan para seniman Jepang untuk bereksperimen dengan teknik animasi. Sejarah mencatat anime mulai berkembang di Negeri Sakura pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20.

Animasi Jepang pertama dalam bentuknya yang paling dasar diperkirakan dibuat pada tahun 1906, tapi legitimasi klaim ini banyak diperdebatkan oleh banyak orang. Banyak orang percaya Anime Jepang paling awal disebut Katsudo Shashin, sebuah karya pribadi tak bertanggung oleh pencipta yang juga tidak dikenal. Baru tahun 1917 anime komersial pertama secara resmi diproduksi dan disiarkan di Jepang, Anime itu berjudul *Dekobō Shingachō: Meian no Shippai*, namun salinan aslinya tidak bertahan dalam ujian waktu (Sumber: Japanjunky.com)

Animator seperti Oten Shimokawa dan Seitarou Kitayama menghasilkan banyak karya, salah satunya yaitu Film Animasi Jepang tertua berjudul *Kuouchi's Namakura Gatana*. Film ini berdurasi 2 menit yang mengisahkan seorang samurai yang mencoba menguji pedang baru. mengklaim meski berdurasi Oten bersama Jun'ichi Kouchi dan Seitaro Kitayama, merupakan generasi animator Jepang pertama sehingga dijuluki sebagai Bapak Anime (Sumber: Katadata.co.id).

Kemudian tahun 1927, Amerika Serikat hadir dengan film animasi bersuara melalui *The Jazz Singer*. Seiring berjalannya waktu anime Jepang mulai bangkit, terutama setelah keberhasilan dari Walt Disney dengan Film Animasi *Snow White and The Seven Dwarfs* yang sangat mempengaruhi banyak animator Jepang di tahun yang sama Jepang melakukan hal serupa.

Jepang menciptakan karya anime Noburo Ofuji, yang telah berkembang menjadi film animasi singkat lengkap dengan lagu dan suara. Sejak saat itu, Jepang serius dalam mengembangkan karya anime dan terus berkembang hingga pada zaman Perang Dunia ke-II. Dua karya seperti *Momotaro no Umiwashi* (1943) beserta sekuelnya, *Momotaro: Umi no Shinpei* (1945) hadir sebagai film anime propaganda berdasarkan hasil adaptasi cerita legenda terkenal Jepang.

Terus berkembang, akhirnya perjalanan anime mencapai pada kepopuleran yang luas, seperti anime Astro Boy karya Osamu Tezuka pada tahun 1963. Tercatat, Astro Boy ini menjadi anime Jepang pertama yang diterjemahkan ke bahasa Inggris untuk ditayangkan di Amerika Serikat pada saat itu. Astro Boy menjadi gerbang besar membuka anime Jepang semakin marak diproduksi dan semakin banyak yang mengetahui. Hingga saat ini, anime dan manga merupakan dua produk andalan Jepang yang paling berpengaruh ke seluruh dunia (Sumber: Katadata.co.id).

2. Di Indonesia

Anime Jepang mulai masuk ke Indonesia sekitar tahun 1970-an dengan anime berjudul Wanpaku Omukashi Kumu Kumu yang merupakan anime 26 episode yang dapat dinikmati masyarakat Indonesia melalui tayangan di TVRI (Sumber: Katadata.co.id).

Seiring dengan kemunculan stasiun televisi swasta seperti RCTI, Anime kembali menayangkan serial Anime seperti Doraemon yang di siarkan setiap hari minggu pagi. Menyusul popularitas Doraemon, pada tahun 1995 Indosiar didirikan dan ikut menyiarkan anime Dragon Ball yang juga tayang setiap minggu pagi. Di era awal 2000-an SCTV mulai mengikuti jejak RCTI dan Indosiar, dengan menyiarkan Samurai X yang

ditayangkan dari senin hingga jumat pada pukul 15.00 WIB. Hingga daftar anime yang masuk mulai terus bertambah bertambah menghiasi layer TV Indonesia, seperti Let's & Go, Chibi Maruko Chan, Hamtaro, P-Man, One Piece, Crayon Shinchan, Yu-Gi-Oh!, Beyblade, Digimon Adventure, Detective Conan, Inuyasha, Ninja Hattori, Pokémon, Crush Gear, Bleach, Hachi, Captain Tsubasa, Slam Dunk, Nube, Hunter x Hunter, Ghost at School, Whistle, Yu Yu Hakusho, hingga Naruto Shippuden.

Kini, perkembangan anime di Indonesia semakin mewabah dengan dibuktikan banyaknya komunitas penggemar anime yang disebut *Otaku*, namun di Indonesia kerap disebut dengan Wibu. Saat ini penggemar anime di berbagai belahan dunia dapat menonton anime favoritnya melalui sejumlah *platform* seperti Netflix atau kanal Youtube dengan lisensi resmi misalnya Muse Indonesia. Genre anime pun kian beragam setiap waktunya. Mulai dari anime yang mengangkat kisah petualangan dengan aksi memukau, sampai anime bertemakan *isekai* (dunia lain).

(Sumber: Katadata.co.id.)

c. Genre Anime

Genre pada anime pada umumnya sama seperti genre pada film, yaitu romansa, komedi, laga (*action*), fiksi sains (*sci-fi*), sampai horror. Bedanya, anime memiliki beberapa sub genre dengan

istilah Jepang. Berikut macam-macam genre dan subgenre yang ada di anime:

1) *Action*

Anime dengan genre *action* menghadirkan cerita dengan balutan aksi perkelahian atau pertempuran, baik menggunakan senjata maupun tidak. Biasanya anime bergenre ini akan memberikan tayangan perkelahian yang detail seperti gerakan, jurus, sampai efeknya.

2) *Adventure*

Anime dengan genre *adventure* biasanya mengisahkan soal perjalanan atau penjelajahan dari para tokohnya. Perjalanan ini untuk mencapai tujuan, ambisi, hingga misi tertentu.

3) *Avant Grade*

Anime dengan genre ini bisa disebut tidak biasa, baik dari sisi karakter yang unik, gaya seni yang inovatif, dan unsur-unsur modern populer lainnya.

4) *Komedi*

Anime dengan genre komedi pasti menampilkan kisah yang mengundang gelak tawa dan menghibur. Umumnya, kisah yang ditampilkan berakhir bahagia dan jarang ada ketegangan.

5) *Drama*

Anime dengan genre ini menampilkan kisah kehidupan dengan karakter yang realistis dengan berbagai konflik dan

emposisi yang kompleks. Terkadang akan ada bagian yang diuat dramatis dan membangkitkan rasa haru dan air mata.

6) *Fantasy*

Cerita di anime ini penuh dengan imajinasi atau hal-hal yang tidak ada di dunia nyata, seperti kekuatan magis, makhluk aneh, hingga elemen yang tidak biasa atau tidak bisa dijelaskan oleh sains.

7) *Gourmet*

Genre ini biasanya menghadirkan karakter utamanya sebagai seorang koki, penikmat makanan, atau kehidupan kisah seputar makanan dan minuman. Biasanya akan ada adegan rinci soal resep dan proses memasaknya.

8) *Horror*

Anime bergenre ini menyajikan cerita yang menakutkan, baik karena sosok tidak kasat mata atau hantu, makhluk aneh yang mengerikan, dan lainnya.

9) *Mystery*

Anime bergenre misteri lebih menonjolkan rasa penasaran ke penontonnya. Penonton di bawa memecahkan teka-teki di kisah pembunuhan, kejahatan, dan lainnya bersama tokoh utama.

10) *Romance*

Genre ini penuh kisah romantic selayaknya perjuangan cinta. Narasinya akan focus ke kisah cinta karakter utama, baik dari isi emosi sampai konflik yang dihadapi.

11) *Sci-Fi*

Genre jenis ini berbeda dengan fantasi yang memunculkan hal hal diluar sains, *Sci-Fi* justru menggunakan sains namun umumnya yang berupa masa depan. Artinya, kisah tersebut dibuat dengan bayangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bisa dijelaskan secara ilmiah.

12) *Slice of Life*

Genre ini mengisahkan cerita kehidupan sehari-hari yang dialami manusia. Namun, biasanya ada nilai-nilai kehidupan didalamnya.

13) *Sport*

Genre ini fokus pada dunia olahraga, seperti cerita perjuangan atlet atau tim cabang olahraga tertentu dengan segala bumbu konfliknya.

14) *Supernatural*

Genre ini mirip dengan fantasi. Bedanya, jika pada genre fantasi semua tokohnya memiliki hal-hal yang tidak biasa, sementara *Supernatural* biasanya hanya karakter tertentu yang memiliki hal tidak biasa tersebut. Misalnya ada seorang manusia

yang tiba-tiba menjadi setengah iblis, setengah Dewa, dan semacamnya.

15) *Suspense*

Genre ini serupa dengan genre misteri, di genre suspense penonton diberi ketegangan, ketakutan, kecemasan. Tapi biasanya ada beberapa pengalihan informasi didalam cerita, sehingga tidak benar-benar sedang mengungkap sebuah peristiwa, namun penonton tetap dibuat penasaran.

16) *Mecha*

Subgenre ini berhubungan dengan dunia robot atau mesin. Biasanya akan ada konten soal kecanggihan teknologi di dalamnya.

17) *School Life*

Subgenre ini menampilkan cerita yang alurnya kerap berlatar belakang kejadian-kejadian di sekolah. Tokohnya tentu seorang pelajar dari berbagai tingkatan.

18) *Harem*

Harem adalah genre yang mengangkat cerita seorang pria sebagai tokoh utama dan dikelilingi banyak wanita. Dikisahkan pada genre ini, para wanita tersebut menyukai sang pria.

19) *Reverse Harem*

Genre ini merupakan kebalikan dari *harem*. Tokoh utama wanita yang dikelilingi dan dicintai banyak pria merupakan inti cerita dari anime-anime bergenre *harem reverse* ini.

20) *Shoujo*

Genre *shoujo* ini memang dibuat bagi para remaja perempuan. Biasanya berisi tentang hubungan percintaan antara perempuan dan laki-laki namun dengan tokoh utamanya perempuan. Namun, tidak semua anime yang mengangkat kisah romansa masuk dalam genre *shoujo*.

21) *Shounen*

Kebalikan dari *shoujo*, genre anime ini diproduksi untuk para remaja laki-laki pada kelompok umur 12-18 tahun dengan karakter utama laki-laki. Biasanya memiliki kekhasan cerita tokoh dari yang lemah menjadi kuat alias *from zero to hero*.

22) *Josei*

Seperti halnya *shoujo*, namun bedanya segmentasinya bertambah menjadi untuk wanita dewasa, dengan karakter utama perempuan sudah lebih dewasa, dengan begitu kisah dan masalahnya menjadi lebih kompleks.

23) *Seinen*

Kebalikan dari *Josei*, genre *seinen* menyediakan anime untuk laki-laki dewasa dengan kisaran umur yang sama, yaitu

18-45 tahun. Satu level di atas shounen, anime-anime pada genre ini menampilkan tema yang lebih rumit dan alur cerita yang lebih berat. Anime seinen juga terkadang memperlihatkan adegan-adegan *fanservice* yang tak layak dikonsumsi remaja di bawah 18 tahun

24) *Shoujo-ai*

Genre ini menampilkan kisah percintaan sesama jenis antara perempuan dengan perempuan. Ada juga yang hanya berfokus dengan karakter perempuan namun hanya sebatas teman.

25) *Shounen-Ai*

Berkebalikan dengan *shoujo-ai*, *shounen-ai* menampilkan percintaan sesama laki-laki. Genre *shounen-ai* populer juga dengan sebutan *boys love* (BL). Namun ada juga yang hanya sebatas karakter utama laki-laki yang memiliki hubungan dengan laki-laki lain namun hanya sebatas teman.

26) *Ecchi*

Seksualitas menjadi *fanservis* yang ditampilkan pada genre *ecchi* ini. Misalnya, wanita dengan busana minim atau hanya menggunakan pakaian dalam saja. Oleh karena itu, genre ini tidak cocok dikonsumsi oleh remaja dibawah 18 tahun.

27) *Hentai*

Genre ini merupakan pengembangan dari Ecchi, dimana konten seksualnya sudah menjurus ke pornografi. Genre ini sudah di khususkan untuk penonton dewasa

28) *Yuri*

Genre yuri hanya dipakai untuk cerita percintaan dengan adegan seksual yang vulgar sesama perempuan.

29) *Yaoi*

Genre ini hanya dipakai untuk kisah hubungan sesama laki-laki dengan adegan seksual yang vulgar.

30) *Isekai*

Isekai merupakan perluasan dari genre fantasi yang kisahnya berisi soal perjalanan atau petualangan di dunia lain, seperti dunia *magis* maupun *virtual*. Karakternya pun diceritakan lebih mendalam, seperti bisa berpindah dunia atau reinkarnasi di dunia lain.

Dengan banyaknya istilah genre yang tersemat didalam anime, ini bertujuan sebagai bentuk perlindungan untuk para penonton anak-anak agar orang tua juga masih bisa memantau anaknya untuk memilah tontonan sang anak yang sudah mulai mengenal anime. Begitu juga dengan orang yang sudah bisa mengerti tontonan anime yang seperti apa yang ingin dilihat, jadi mereka tidak akan terjeblos kedalan genre anime yang tidak ia inginkan. Meski begitu, masih banyak orang khususnya di luar

Jepang yang belum paham dengan kategori Genre pada anime dan menganggap semua anime yang ditayangkan di televisi sama saja dengan tayangan yang cocok untuk anak-anak, padahal didalamnya mengandung unsur kekerasan dan hal tidak pantas lain yang tidak pas untuk di tonton anak-anak.

2. Desain Karakter

a. Pengertian Desain Karakter

Desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai perumusan didalamnya (Ruyattman, 2013:2), Sedangkan menurut Dudy Wiyancoko, definisi Desain adalah segala hal yang berkaitan dengan pembuatan konsep, analisis data, *Project planning, drawing, rendering, cost calculation, prototyping, frame testing, dan test riding* (Haris M, <https://www.gramedia.com/literasi/desain/>)

Karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu, sejumlah atribut yang dapat diamati pada individu. (W.B. Saunders, (1977: 126)

Maka, dari uraian diatas, Desain Karakter adalah suatu proses perencanaan untuk menciptakan sebuah karakter atau individu menggunakan konsep dengan menciptakan inovasi untuk membentuk sebuah karakter dengan sifat yang nyata dan berbeda melalui atribut yang digunakan.

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati (Melisa Ruyattman, 2013:2). Adapun menurut Bryan Tillman (2011: 12), Cerita merupakan salah satu bagian untuk menciptakan desain karakter yang baik. Meskipun cerita merupakan bukan bagian utama dalam desain karakter, tetapi cerita akan membantu kita mencari dan membangun karakter melalui sifat karakter tersebut dalam ceritanya. Sehingga kita akan mendapat gambaran yang kuat untuk mendesain karakter tersebut. Dan yang harus diingat oleh para desainer karakter adalah karakter selalu diadakan untuk menjalankan sebuah cerita dengan baik

Menurut penjelasan keseluruhan uraian diatas, desain karakter adalah proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema cerita. Mulai dari nama, bentuk tubuh, gaya gambar, pose, ekspresi dan gaya busana tokoh ditentukan dalam proses pembuatan desain karakter. Gunanya agar gambar dan ceritanya memiliki keterkaitan. Selain itu, dalam proses ini dapat di gunakan untuk menciptakan konsep penokohan yang matang.

Sebuah karakter harus dibangun sebelum, saat dan sesudah pembuatan cerita agar lebih spesifik dan detail. Bisa dimulai dari latar belakang karakter, kebiasaan, sifat, bentuk fisik, motivasi dan

hubungannya. Ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembangunan karakter yaitu:

- **Nama**, Pemberian nama adalah salah satu cara efektif dalam mengembangkan karakter karena sudah menjelaskan karakter itu sendiri.
- **Teks**, narasi dan pidato Penambahan teks atau voice over pada pengenalan dapat membantu pemberian informasi
- **Desain**, Desain harus bisa menerangkan sifat dan perilaku karakter itu sendiri hanya dengan sekali lihat.
- **Tingkah laku**, Tingkah laku menunjukkan sifat, motivasi dan latar belakang suatu karakter.

b. Karakter Utama

Karakter utama atau tokoh utama merupakan pemeran penting dalam sebuah cerita. sering dikenal sebagai protagonis. Dalam Sebuah cerita film animasi terdapat karakter atau pelaku cerita. Karakter dalam sebuah cerita tersebut terdiri dari satu orang atau lebih. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Karakter adalah pemegang peran (peran utama) dalam roman atau drama.

Aminudin mengemukakan kalau tokoh utama, disetiap kejadian dalam cerita akan selalu hadir dan dapat ditemukan dalam setiap halaman novel maupun buku cerita yang berkaitan. Tetapi ada juga yang tidak pada setiap kejadian selalu hadir sebab tidak secara

langsung ditunjukkan pada setiap bab demi bab dalam cerita itu, tetapi dalam cerita tokoh tambahan atau tokoh lainnya selalu ada kaitannya dengan tokoh utama. Biasanya tokoh utama yang terdapat dalam sebuah novel ada yang lebih dari satu. Oleh karena itu kadar keutamaannya pun jadi berbeda. (Aminudin, 2002),

Protagonis adalah peran utama yang merupakan pusat atau sentral dari cerita. Keberadaan peran adalah untuk mengatasi persoalan-persoalan yang muncul ketika mencapai suatu cita-cita. Persoalan ini bisa dari tokoh lain, bisa dari alam, bisa juga karena kekurangan dirinya sendiri. Peran ini juga menentukan jalannya cerita. (Santosa, dkk, 2008),

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, Karakter utama atau tokoh utama adalah karakter yang sering muncul juga menjadi pusat dari cerita, yang mengatasi persoalan persoalan yang muncul untuk mencapai suatu tujuan utamanya, dan masuk dalam kategori karakter protagonist. Namun di beberapa cerita, tokoh utama dalam cerita tersebut lebih dari satu dan memiliki kaitan dengan tokoh utama yang ikut mendominasi cerita

3. Semiotika

a. Pengertian Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu

yang lain, dapat dipikirkan, atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang desain dan seni rupa. (Tinarbuko, 2003).

Semiotik bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator mengkonstruksi pesan (Littlejohn, 2009).

Secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda (Indiawan Seto, 2013).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan Semiotika adalah ilmu atau metode analisis tanda atau simbol yang mengandung makna. Pemaknaan ini tidak lepas dari perspektif atau nilai ideologis tertentu, serta kultur-kultur budaya yang menjadi dasar pemikiran masyarakat di mana tanda atau simbol tersebut diciptakan. Dengan kata lain, keberadaan tanda ini nantinya akan mewakili sesuatu yang berkaitan dengan objek tertentu. Objek-objek tersebut dapat membawa informasi dan menyampaikannya dalam bentuk tanda.

b. Konsep Dasar Semiotika

Konsep-konsep dasar dari semiotika yang dicetuskan oleh Ferdinand de Saussure ini meliputi tanda atau simbol, kode, makna, mitos, dan metafora.

1) Tanda

Menurut Ferdinand de Saussure, tanda (*Sign*) ini terbagi menjadi 3 komponen, yaitu:

- Tanda (*sign*), mencakup aspek material berupa suara, huruf, gambar, gerak, dan bentuk.
- Penanda (*signifier*), mencakup aspek material bahasa, yakni apa yang dikatakan atau didengarkan; dan apa yang ditulis atau dibaca.
- Petanda (*signified*), mencakup aspek mental bahasa, yakni gambaran mental, pikiran, dan konsep.

Ketiga komponen tersebut harus memiliki eksistensi yang secara utuh. Apabila salah satu komponennya tidak ada, maka tandanya tidak dapat dibicarakan atau bahkan dibayangkan di benak manusia. Jadi, petanda (*signified*) adalah konsep yang nantinya akan dipresentasikan oleh penanda (*signifier*). Hubungan antara petanda dan penanda ini harus berkaitan satu sama lain supaya dapat menghasilkan makna atas tanda tersebut.

2) Kode

Kode adalah cara pengkombinasian tanda yang memang telah disepakati secara sosial, untuk memungkinkan pesan tersebut tersampaikan kepada orang tertentu. Menurut Barthes, kode dalam semiotika ini memiliki lima macam, yaitu:

- Kode Hermeneutik

Yaitu kode yang berupa menyodorkan berbagai pertanyaan, teka-teki, respons, enigma (ucapan misterius), penangguhan jawab, yang pada akhirnya akan menuju pada jawaban pasti. Kode ini berhubungan dengan teka-teki yang timbul dalam sebuah wacana.

- Kode Simbolik

Kode simbolik adalah kode yang berkaitan dengan psikoanalisis hingga adanya pertentangan dua unsur.

- Kode Narasi (Proairetik)

Yaitu kode yang memuat adanya cerita, urutan, dan narasi. Setiap karya fiksi pasti memiliki kode ini.

- Kode Kebudayaan (Kultural)

Yaitu kode yang bersifat anonim, bawah sadar, mitos, sejarah, moral, dan legenda.

3) Makna

Makna terdiri dari dua macam, yaitu makna denotatif dan makna konotatif. Makna denotatif adalah makna sebenarnya, mencakup hal-hal yang ditunjuk oleh kata-kata atau hubungan secara eksplisit antara tanda dengan referensi yang ada. Kemudian pada makna konotatif adalah makna yang tidak sebenarnya, meliputi perasaan, emosi, nilai-nilai kebudayaan, hingga sudut pandang dari suatu kelompok.

c. Tokoh-Tokoh Dalam Semiotika

1) Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure dikenal sebagai Bapak Semiotika Modern yang membagi membagi relasi antara penanda (signifier) dan petanda (signified) berdasarkan konvensi yang disebut dengan signifikansi. Menurut Saussure, semiotika adalah kajian yang membahas tentang tanda dalam kehidupan sosial dan hukum yang mengaturnya. Beliau sangat menekankan bahwa tanda itu memiliki makna tertentu karena sangat dipengaruhi oleh peran bahasa.

Saussure kemudian membagi konsep semiotik berdasarkan 3 konsep, yakni:

- *Significant* dan *Signifie*

Saussure mengungkapkan bahwa *significant* atau petanda ini merupakan hal-hal yang dapat diterima oleh pikiran manusia, seperti gambaran visual asli dari objek. Sementara *Signifie* menjurus pada makna yang dipikirkan oleh manusia setelah mereka menerima sebuah tanda.

- *Langue* dan *Parole*

Langue adalah suatu sistem tanda dengan pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat akan suatu hal tertentu. Sementara itu, *Parole* adalah tindakan yang dilakukan oleh

individu berdasarkan pada kemauan dan kecerdasan berpikir.

- *Synchronic* dan *Diachronic*

Yakni konsep yang mempelajari bahasa dalam kurun waktu tertentu. Pada *Synchronic* adalah penjelasan mengenai kondisi tertentu yang berhubungan dengan suatu masa atau waktu. *Diachronic* adalah penjelasan tentang perkembangan setelah suatu hal terjadi di suatu masa tertentu.

- *Syntagmatic* dan *Paradigmatic*

Yakni hubungan unsur yang memuat susunan atau rangkaian kata dan bunyi dalam suatu konsep. *Syntagmatic* adalah unsur dari susunan suatu kalimat yang tidak dapat digantikan dengan unsur lainnya. Sementara itu, *Paradigmatic* adalah unsur kalimat yang dapat digantikan dengan unsur lainnya, dengan catatan harus memiliki makna sama.

2) Charles Sanders Peirce

Menurut Peirce, tanda dalam semiotika akan selalu berkaitan dengan logika, terutama logika manusia untuk menalar adanya tanda-tanda yang muncul di sekitarnya. Peirce membagi tanda atas tiga hal, yakni ikon, indeks, dan simbol. Terdapat sebuah

analisis yang berkaitan dengan esensi tanda dan mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda akan ditentukan oleh objeknya:

- Menjadi tanda yang berupa ikon apabila diikuti oleh sifat objeknya.
- Menjadi tanda yang berupa indeks, ketika kenyataan dan keberadaannya berkaitan dengan objek individual.
- Menjadi tanda yang berupa simbol, ketika sesuatu hal diinterpretasikan sebagai objek denotatif akibat kebiasaan yang berlaku.

3) Roland Barthes

Menurut Roland Barthes semiotika adalah ilmu yang digunakan untuk memaknai suatu tanda, yang mana bahasa juga merupakan susunan atas tanda-tanda yang memiliki pesan tertentu dari masyarakat

Roland Barthes mencetuskan model analisis tanda signifikansi menjadi dua tahap atau biasanya disebut dengan *two order of signification*. Kemudian, membaginya kembali menjadi denotasi dan konotasi. Dalam signifikansi tahap pertama, berupa hubungan antara petanda dan penanda dalam bentuk nyata alias denotasi, yakni makna asli yang dipahami oleh kebanyakan orang. Misalnya kata “ayam” memiliki makna denotasi sebagai “unggas yang menghasilkan telur dan berkotek”. Signifikansi tahap kedua, terdapat konotasi yang menggambarkan hubungan

ketika tanda tersebut bercampur dengan perasaan atau emosi. Meskipun makna denotasi dan konotasi ini memiliki perbedaan, tetapi seringkali orang tidak menyadari perbedaan tersebut, sehingga membutuhkan analisis semiotika untuk menyelidikinya.

G. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian

Sumber: (https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Alur-Penelitian-Kualitatif-Deskriptif-HASIL-DAN-PEMBAHASAN-Analysis-Stimulasi_fig1_359052716)

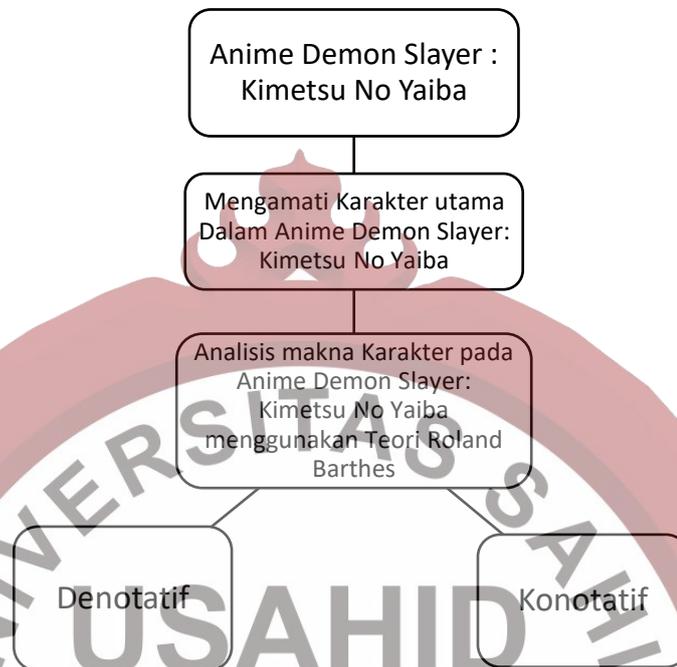
Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk dapat menjelaskan makna apa saja yang terkandung dalam Objek penelitian ini yaitu keempat karakter utama dalam anime Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba dengan menganalisis menggunakan Semiotika Roland Barthes melalui denotatif dan konotatif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan gabungan penelitian deskriptif dan kualitatif. Jenis penelitian ini menghasilkan data apa adanya tanpa proses manipulasi atau perlakuan lain. Hasil penelitian ini akan diaparkan secara deskriptif. Dalam penelitian ini tidak meneliti setiap Scene

dalam anime tersebut, melainkan hanya penampakan visual dari ke empat Karakter utama melalui gambar.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan skunder. Data primer dalam penelitian ini adalah Anime Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba. Data skunder dalam penelitian ini berupa pengumpulan bahan berupa buku, jurnal, dan informasi yang ada di internet mengenai hal yang bersangkutan dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka dan Observasi, yakni mengamati dengan teliti pada setiap atribut yang dikenakan oleh masing-masing karakter yang mengandung tanda untuk dianalisis dan menganalisis visual dari karakter utama pada anime Demon Slayer tersebut dengan cermat, lalu membuat kesimpulan atas temuannya.

Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah teknik analisis visual karakter utama dari anime Demon Slayer. Dalam penelitian ini akan dipilih 4 karakter utama dalam anime tersebut yang akan dianalisis dan menganalisis setiap elemen ilustrasi pada tiap-tiap karakternya. Setelah itu menampilkan hasil pemaparan penelitian dari unsur visual desain karakter dan menganalisa Denotasi dan Konotasi dari visual ke empat karakter utama dalam Anime. Selanjutnya menyimpulkan hasil analisis makna visual karakter dari ke empat karakter utama Anime yaitu Tanjiro, Nezuko Zenitsu dan Inosuke.



Gambar 2. Kerangka Penelitian.

Sumber: <https://123dok.com/document/ozlj2ly4-tinjauan-makna-bahasa-visual-iklan-analisis-semiotika-iklan.html>

H. SISTEMATIKA PENULISAN

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, identifikasi data sistematika penulisan. Bab ini berfungsi sebagai penjelasan tentang latar belakang mengapa skripsi ini dibuat, tujuan manfaat mengapa memilih penelitian tersebut beserta kajian teori yang menjadi acuan untuk menganalisis

2. Bab II Identifikasi Data

Bab ini berisi identifikasi data yang akan dianalisis berupa Anime Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba dan pengenalan ke 4 karakter utama dalam anime ini.

3. Bab III Unsur Visual Karakter

Bab ini berisi deskripsi karakter dan proses identifikasi makna denotatif karakter pada buku cerita menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

4. Bab IV Pembahasan Makna Visual Konotatif Karakter

Bab ini berisi identifikasi makna konotatif dan pembahasan mitos yang ditemukan. Penyajian simpulan dan analisis makna visual dari karakter utama Anime Demon Slayer: Kimetsu NoYaiba.

5. Bab V Penutup.

Bab ini berisi simpulan dari hasil analisa data dan saran.