

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa modern saat ini kebebasan menjadi kartu andalan untuk setiap orang dalam membenarkan segala tindakan atas kepentingan mereka sendiri. Konsep kebebasan menjadi alat propaganda yang efektif bagi kelompok maupun individu untuk melawan yang menghalangi dalam meraih tujuan tertentu. Sehingga makna dari kebebasan sendiri menjadi bias dan tidak jelas pembatasannya. Umumnya kebebasan merupakan sebuah konsep yang abstrak, dan dapat dipahami untuk bertindak bebas sesuai dengan keinginan (Hadi, 1996, p. 21). Sedangkan kebebasan di dalam masyarakat adalah suatu kesadaran setiap individu secara bebas menjalani dan berbagi ruang dalam menciptakan kebebasan dari satu sama lain.

Buku yang ditulis oleh Hardono Hadi (1996, p. 156) berjudul "Jati Diri Manusia: Berdasarkan Filsafat Organisme Whitehead" menjelaskan bahwa kebebasan dalam pandangan liberal dapat dibedakan ke dalam dua cara, yaitu kebebasan yang bersifat negatif dan kebebasan bersifat positif. Kebebasan bersifat negatif atau dapat diartikan "kebebasan dari" yang secara singkat tidak ada unsur paksaan, halangan, atau kontrol ketat peraturan atas keputusan diri sendiri. Sedangkan kebebasan bersifat positif yaitu "kebebasan untuk" yang merupakan suatu kebebasan dalam berekspresi atau berserikat untuk diri sendiri, serta merupakan tersedianya peraturan atas kesempatan dalam memilih untuk menentukan kebebasan.

Dalam menganut kebebasan secara liberal, negara Jepang merupakan salah satu negara yang mengaktualisasikan kebebasan barat tetapi tetap memegang teguh kultural "*Asian*". Hal tersebut menjadi kontradiksi di mata dunia karena Jepang kental akan norma, adat, budaya, serta keteguhan beragama konfusianisme. Kebebasan barat dalam masyarakat Jepang sendiri dapat dilihat dari salah satu contoh kebebasan pers dan komunikasi bermedia massa, menjadi negara yang paling bebas di Asia (Kingston, 2004, p. 34). Namun dalam pengertian kebebasan

yang sebebas-bebasnya tetap tidak dapat diterima oleh Jepang, karena kebebasan dan hak tidak bisa begitu saja diterjemahkan ke dalam praktik liberalisme di Jepang yang terkait erat dengan nilai kultural lokal itu sendiri (Gray, 2020, p. 11).

Pada dasarnya budaya Asia adalah bagian dari budaya oriental, di Jepang sendiri "budaya akan malu" atas ketidak berhasilan atau kegagalan menjadi turun temurun dari nenek moyang hingga saat ini. Berbeda dengan kenyataan yang dihadapi masyarakat Indonesia khususnya generasi muda, dimana sepenuhnya mengikuti budaya negara-negara Barat tanpa didasari pemahaman kultural lokal menjadikan perubahan sifat *westernisasi* dalam diri remaja saat ini (Sulistiyawaty & Purba, 2019, p. 440). Dilansir dalam situs [Katadata.com](https://www.katadata.com) "Pengertian Westernisasi, Dampak, dan Contohnya" yang menyebutkan bahwa *westernisasi* adalah suatu proses meniru budaya barat seperti tingkah laku, gaya hidup, dan suatu bidang lain. Padahal menjadikan negara barat sebagai panutan dan tolak ukur dalam mencapai kebebasannya adalah hal yang "memalukan" bagi bangsanya sendiri.

Melihat kembali dalam aktivitas orang Jepang, memfokuskan kepada penghindaran dari sanksi masyarakat berupa rasa malu. Budaya malu merupakan arti sanksi dari masyarakat dalam ketidakmampuannya membalaskan budi baik orang lain, sehingga mereka harus membalaskan budi orang lain tersebut. Menurut Sulistiyawaty & Purba (2019, p. 441) dalam dihadapkannya dengan rasa malu ini, orang Jepang merasa lebih sulit untuk menerima daripada memberi. Ketika penerima mengucapkan "terima kasih", secara harfiah berarti "terima kasih" yang berarti "sulit". Seseorang yang menerima sesuatu dari orang lain harus memikirkannya kembali, bagaimana ia mengembalikan "terima kasih" itu kepada orang lain. Oleh karena itu, masyarakat Jepang lebih mengutamakan penilaian masyarakat di atas rasa takut, terutama terhadap Tuhan dan Dewa yang mereka percayai.

Jepang juga dikenal dalam kebebasan baratnya di bidang komunikasi media massa, yang menjadi eksportir industri hiburan terbesar di dunia. "*Eastern Ethics, and Western Science*" berupa sebutan strategi *terminology* Jepang untuk meraih kemajuannya sembari tetap mempertahankan nilai-nilai kultural lokalnya. Dikenal dengan kecerdikan berinovasi, dan kreativitasnya dalam *entertainment* karena dapat

membawa budayanya. Jepang memanfaatkan kepentingan media massa tersebut untuk penyebaran informasi dibalut dengan hiburan berupa film animasi (Baruna, 2020, p. 196). Dikutip dari berita Anibee.tv “kenapa Jepang merupakan negara pencipta animasi terbanyak?”, diakses pada tanggal 12 Januari 2022 yang menjelaskan bahwa negara tersebut memproduksi film animasi setiap musim bahkan hampir setiap bulan dan menyumbang lebih dari 60% hiburan animasi dunia. Untuk alasan ini merupakan jawaban dari kenapa Jepang merupakan negara pencipta film animasi terbanyak di dunia.

Penyebutan film animasi di Jepang sendiri lebih dikenal dengan sebutan Anime, yang merupakan serapan kata dari *animation*. Sedangkan anime sendiri dalam mencakup pembuatannya lebih melibatkan emosi pengarang di setiap karakter dengan alur yang kompleks (Allen, 2015, p. 5). Meskipun produksi anime tidak dilakukan di Jepang, namun terdapat ciri khas tersendiri anime yang dapat dikenal oleh masyarakat dilihat dari beberapa faktor. Hal tersebut dijelaskan oleh Scott McCloud (2014, p. 8) mengenai anime secara garis besar tidak ada perbedaan yang signifikan selain penyebutan nama dengan animasi, namun animasi dari Jepang memiliki karakteristik tersendiri dalam memvisualisasikan dan *storytelling* yang sangat dapat dilihat dengan detail. Mulai dari secara sudut pengambilan *camera* atau *background* yang menyesuaikan cerita hingga penggambaran ekspresi tokoh yang dapat terjemahkan oleh penonton sendiri.

Anime atau film animasi secara umum merupakan suatu proses pengolahan gambar tangan bergerak dalam merepresentasikan pesan, dimana komunikasi media massa saat ini memiliki peranan penting di dalam segi sosial, artistik, politik dan dunia pengetahuan. Sebagaimana diungkapkan oleh Soenyoto (2017, p. 26) mengenai animasi yang merupakan cabang dari ilmu sinematografi yang tidak lepas dari aturan filmis, dan dituntut mampu menghidupkan suatu objek di dalam cerita. Masyarakat modern di seluruh dunia saat ini mulai tertarik dengan film animasi karena alur cerita animasi mampu bersaing dalam industri kreatif dan dapat mengantarkan sebuah makna pesan oleh pengarang yang disajikan secara unik. Perkembangan dari film animasi sendiri sudah membawa dampak yang cukup signifikan di dalam pola pikir masyarakat masa kini (Asmarani, 2021, p. 14).

**Gambar 1.1 Perbedaan *Cartoon* dan *Anlme* secara visual**



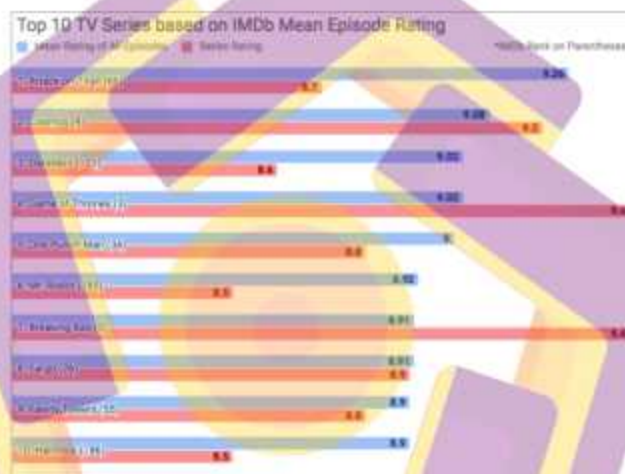
(Sumber: <https://abtc.ng/difference-between-anime-and-cartoon/>)

Perkembangan dalam pemahaman pola pikir masyarakat mengenai makna suatu pesan didasari atas latar belakang mereka, yang semakin bervariasi untuk menerima dan menginterpretasi suatu gagasan pesan terhadap objektivitas penerapan pada kenyataan. Nurgiyantoro (2007, p. 312) menjelaskan mengenai gagasan merupakan sebuah pendukung makna yang terkandung dalam pesan terdapat melalui dari unsur alur cerita, sikap, dan tingkah laku tokoh, para penonton diharuskan belajar dari makna pesan yang disampaikan atau didelegasikan oleh pengarang cerita. Pada dasarnya animasi juga merupakan sebuah penggambaran yang menyerupai film, menjadi salah satu bentuk jenis media komunikasi massa untuk penyaluran ide, gagasan, dan konsep yang menghasilkan suatu efek yang bermacam dari tayangan tersebut, yang pada akhirnya mengarahkan isi pesan mengenai pemahaman pengarang ke penonton atau penerima pesan (Pratista H. , 2008, p. 8).

Penelitian ini bertujuan pada animasi karya pengarang bernama Hajime Isayama dalam animasi *Attack on Titan*, yang ditayangkan pada layanan penyedia *streaming* digital *Netflix*. *Attack on Titan* merupakan adaptasi dari cerita *Shingeki no Kyojin* yang merupakan judul dari bahasa asal pengarang, diterbitkan pada September 2009 oleh percetakan Kodansha dalam majalah *Bessatsu Shounen*. Dalam berita *Antaraneews.com* “Sirkulasi manga *Attack on Titan* di dunia capai angka 100 juta” diakses pada 10 Januari 2022, menginformasikan mengenai percetakan majalah cerita *Shingeki no Kyojin* di dunia mencapai angka 100 juta cetak, menjadi populer di berbagai kalangan remaja di seluruh dunia. Serial animasi tersebut juga

memenangkan banyak penghargaan seperti *Tokyo Anime Award* (2014), *Animation Kobe Awards* (2015), dan *Newtype Anime Award* (2017) dalam setiap musim serial animasi. Serta mendapatkan rating yang cukup tinggi, sebanyak 9/10 di portal *Internasional Database Film*, dengan suara lebih dari 276.000 pengguna (IMDb.com, <https://www.imdb.com/title/tt2560140/> diakses pada 12 Januari 2022).

**Gambar 1.2 Urutan Rating IMDb Serial TV 2021**



(Sumber: <https://imdb.to/2Qu955x>)

Dikutip dalam situs *Netflixtechblog.com* (<https://netflixtechblog.com/the-netflix-hermes-test-quality-subtitling-at-scale-dccea2682aef> diakses pada 20 Februari 2022), proses penerjemahan di media *streaming* Netflix menggunakan jasa melalui tim internal bernama *Hermes* dan juga hasil kerja sama dengan vendor. Penerjemahan dilakukan secara manual atau tidak menggunakan mesin, hal ini untuk memastikan subtitle relevan dengan konten. Semua penerjemah memiliki kredibilitas yang harus lulus tes berbasis perangkat lunak yang ketat sebelum diterima sebagai penerjemah Netflix. Dalam animasi *Attack on Titan* ini penerjemahan dari bahasa asal dilakukan oleh studio *FUNimation* (IMDb.com, <https://www.imdb.com/title/tt2560140/fullcredits>, diakses pada 20 Februari 2022).

Hal yang menarik dari serial animasi Attack on Titan ini adalah cerita yang menggambarkan pandangan kebebasan tokoh Eren Yeager terhadap dunia. Tokoh utama tersebut berkeinginan untuk hidup bebas tanpa perlindungan dari tembok dan berambisi meraih kebebasan secara mutlak. Hajime Isayama menggambarkan tokoh tersebut dalam mengkomunikasikan pesan mengenai kebebasan yang sesuai dengan realita di dalam masyarakat yang ada. Makna pesan kebebasan yang ingin diceritakan oleh pengarang tersirat dalam cerita yang menggambarkan sosok tokoh utama dalam meraih kebebasan, dimana terdapat gambaran negara Jepang yang menganut sesuai dengan kebebasannya tersebut sembari tetap memegang teguh sanksi sosial di sekitarnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan menganalisa makna pesan mengenai kebebasan Eren Yeager melalui perspektif hermeneutika Schleiermacher dalam serial animasi Attack on Titan. Dalam penjelasan Palmer (2016, pp. 96-97) pemahaman hermeneutik yaitu berusaha merasakan kembali proses spiritual sang pengarang saat membuat cerita, memutar komposisi sebab ia mengawali mengarang cerita tersebut. Memahami makna pesan yang terkandung dalam cerita pengarang dalam setiap kalimat, melalui interpretasi gramatis dan interpretasi psikologis didasarkan pada prinsip siklus hermeneutika. Dan untuk mencapai komponen-komponen makna kebebasan oleh tokoh Eren Yeager yang disampaikan Hajime Isayama, menggunakan teori kebebasan Isaiah Berlin dalam hubungan mengenai fenomena yang sedang terjadi secara realita dan cerita animasi Attack on Titan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini menekankan pada aspek kebebasan yang ingin disampaikan oleh pengarang dan sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan, maka bagaimana makna pesan arti kebebasan yang ingin dikomunikasikan oleh pengarang secara tersirat terhadap realita yang ada di masyarakat melalui tokoh utama Eren Yeager dalam serial animasi Attack on Titan menggunakan perspektif hermeneutika Schleiermacher.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dan memahami dalam mengkaji, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yakni, menganalisis makna pesan tentang kebebasan menurut Isaiiah Berlin yang disampaikan tokoh Eren Yeager dalam serial animasi Attack on Titan di situs *streaming* Netflix berdasarkan terjemahan yang sudah tersedia. Berfokus pada penggunaan perspektif Hermeneutika Schleiermacher dengan pendekatan secara interpretasi gramatis dan psikologis guna memahami makna kebebasan yang tersirat dalam cerita Attack on Titan karya Hajime Isayama.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami teks dalam setiap dialog kebebasan Eren Yeager, yang ingin disampaikan oleh pengarang Hajime Isayama dalam serial animasi Attack on Titan. Adapun poin-poin dari tujuan penelitian ini sesuai dengan penjelasan pembatasan dan rumusan masalah di atas, yaitu:

- a. Menemukan makna pesan mengenai kebebasan tokoh Eren Yeager yang ingin disampaikan Hajime Isayama selaku pengarang cerita.
- b. Memahami interpretasi gramatis dan psikologis kebebasan tokoh dan pengarang dengan menggunakan perspektif hermeneutika Schleiermacher.
- c. Mengaitkan kebebasan yang tersirat dalam tokoh Eren Yeager sesuai dengan konsep kebebasan Isaiiah Berlin sesuai realita yang ada.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pemahaman dalam menyampaikan makna pesan pada sebuah animasi secara tersirat, dan pengertian tentang kebebasan di realita masyarakat yang digambarkan melalui film animasi. Menambah pengetahuan pada pemahaman studi hermeneutika menurut Schleiermacher, serta memahami tentang pendekatan secara interpretasi gramatis dan interpretasi psikologis. Menjadikan penelitian ini sebagai sebuah referensi untuk mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang serupa dan berhubungan dengan subjek dan objek di dalam animasi. Serta pengetahuan seputar teori dua konsep kebebasan negatif dan positif yang dicetuskan oleh Isaiiah Berlin. Penelitian

ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai sumber keilmuan yang melibatkan pengembangan teori dan materi terkait pembelajaran lainnya.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini memiliki sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab 1 merupakan pendahuluan. Bab ini menerangkan secara singkat tentang ulasan yang berhubungan dengan penelitian. Berisikan tentang latar belakang, permasalahan, batasan masalah yang di teliti, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

Bab 2 adalah tinjauan pustaka. Berisikan tentang landasan-landasan teori sebagai unsur pendukung penelitian dan penelitian terdahulu. Bab ini menjabarkan mengenai pengertian film animasi sebagai penyampai pesan, gambaran umum hermeneutika dan para ahli, teori hermeneutika teoritis menurut Schleiermacher, teori sematik dalam menjelaskan makna pesan dalam ilmu komunikasi dan teori dua konsep kebebasan menurut Isaiah Berlin.

Bab 3 berisi mengenai metode penelitian yang digunakan serta gambaran umum objek penelitian. Dalam menganalisis di bab ini menjabarkan mengenai teknik analisis, metode, sinopsis singkat, subjek, dan objek penelitian.

Bab 4 adalah hasil dan pembahasan. Dimana menguraikan hasil dari rumusan masalah dalam penelitian dalam bentuk deskriptif secara mendalam mengenai hasil analisis, maka konsep kebebasan tokoh dan makna kebebasan yang ingin disampaikan pengarang dianalisis secara perspektif hermeneutika Schleiermacher.

Bab 5 adalah penutup. Menyajikan hasil akhir penulisan skripsi yang berupa kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.