

**PESAN IKHTIAR DALAM ANIME
“MY HERO ACADEMIA:WORLD HEROES’ MISSION”
(Analisis Semiotika terhadap Tokoh Izuku Midoriya)**



Skripsi

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

Disusun Oleh :

Reza Muhammad Edy Putra Perdana

18102010044

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2022**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1159/Un.02/DD/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : PESAN IKHTIAR DALAM ANIME "MY HERO ACADEMIA: WORLD HEROES' MISSION" (Analisis Semiotika Terhadap Tokoh Izuku Midoriya)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : REZA MUH EDY PUTRA PERDANA
Nomor Induk Mahasiswa : 18102010044
Telah diujikan pada : Jumat, 29 Juli 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Muhamad Lutfi Habibi, M.A.
SIGNED

Valid ID: 62ec926a795d0



Penguji I
Dr. H. M. Kholili, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 62edd4727d0d



Penguji II
Dr. Khadiq, S.Ag.,M.Hum
SIGNED

Valid ID: 62e8c4902ea4b



Yogyakarta, 29 Juli 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 62f1ed20e5f8



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Reza Muh Edy Putra P
NIM : 18102010044
Judul Skripsi : PESAN IKHTIAR DALAM ANIME “MY HERO
ACADEMIA:WORLD HEROES’ MISSION” (Analisis Semiotika
terhadap Tokoh Izuku Midoriya)

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata satu dalam bidang Ilmu Sosial.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 20 Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Nanang Mizwar H., S.Sos.,M.Si.
NIP. 19840307 201101 1 013

Dosen Pembimbing Skripsi

Muhamad Lutfi Habibi., M.A.
NIP. 19910329 201903 1 013

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Reza Muh Edy Putra Perdana
NIM : 18102010044
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **PESAN IKHTIAR DALAM ANIME “MY HERO ACADEMIA:WORLD HEROES’ MISSION” (Analisis Semiotika terhadap Tokoh Izuku Midoriya)** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah hasil dari karya penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 19 Juli 2022

Yang Menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Reza Muh Edy Putra Perdana
NIM. 18102010044

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk semua hal yang berpengaruh dalam hidup saya, dari keluarga, teman, idola, musik, hingga karakter fiksi, apapun itu yang memberi pengaruh dari pengaruh terbesar sampai pengaruh terkecil, dan dari pengaruh positif sampai pengaruh “yang katanya negatif”.

Apapun pengaruhnya, itulah yang membuat saya menjadi Reza yang sekarang.



MOTTO

Terlalu banyak motto yang saya pikirkan di kepala saya,
sehingga saya bingung ingin menaruh yang mana.

Saya pikir, saya ingin menaruh ini saja



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena telah memberikan berkat dan rahmatnya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan judul PESAN IKHTIAR DALAM ANIME “MY HERO ACADEMIA:WORLD HEROES’ MISSION” (Analisis Semiotika terhadap Tokoh Izuku Midoriya) ini, disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana di Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta peneliti selama belajar di perkuliahan strata satu.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak pihak yang telah memberi dukungan, baik moril maupun materil. Maka dari itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
3. Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos, M.Si.
4. Dosen Pembimbing Akademik, Dr. H. Hamdan Daulay, M.Si., yang banyak memberikan nasihat dan saran dari semester satu sampai selesai.
5. Bapak Muhammad Lutfi Habibi, M.A., selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan perhatian

dan kesabaran dalam mengarahkan dan membimbing penulis mulai dari awal pembuatan proposal penelitian sampai akhir penelitian.

6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan kasih sayang tanpa pamrih dan dukungan moril kepada penulis.
7. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah banyak memberikan pengetahuan yang berarti dan bermanfaat.
8. Teman-teman KPI angkatan 2018 yang selalu memberikan bantuan dan menjadi teman perjuangan untuk meraih gelar sarjana.
9. Terakhir, untuk semua hal yang berpengaruh dalam hidup saya. Mulai dari keluarga, teman, idola, musik, sampai karakter fiksi, apapun itu yang memberi pengaruh dari pengaruh terbesar sampai pengaruh terkecil.

Kepada semua pihak yang telah membantu, semoga amal baik yang telah diberikan diterima dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat, dan semoga Allah senantiasa meridhoi kita semua.

Yogyakarta, 11 Juli 2022

Reza Muh Edy Putra Perdana

NIM. 18102010044

ABSTRAK

Di era industri kreatif ini, tontonan merupakan hal yang sangat penting bagi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan *entertainment* sebagai kebutuhan tersier. Banyak juga macam tontonan dari film, serial, dan anime. Anime “My Hero Academia : World Heroes’ Mission” salah satunya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh bagaimana pesan ikhtiar yang disampaikan oleh karakter utama, yaitu Izuku Midoriya dan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, dengan subjek penelitian Anime “My Hero Academia : World Heroes’ Mission”, sedangkan objek penelitiannya adalah *scene-scene* yang menunjukkan pesan ikhtiar yang disampaikan melalui tokoh Izuku Midoriya. Penulis meneliti menggunakan Teori Ikhtiar Imam Muhammad bin Ismail al Bukhari, dimana ikhtiar memiliki empat indikator diantaranya :

- Bekerja Keras
- Pantang Menyerah
- Tanggung Jawab
- Rajin Berlatih dan Belajar

Sesuai dengan teori ikhtiar di atas, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pesan bekerja keras terlihat saat *scene* Rody dan Izuku berbincang di gua, pesan pantang menyerah terlihat saat *scene* Izuku mengejar Rody dan *scene* Izuku melawan Flect Turn, pesan tanggung jawab terlihat saat *scene* Izuku melakukan salah tangkap dan *scene* menumpang bus secara diam-diam, pesan rajin berlatih dan belajar tampak pada *scene* Izuku menjalankan tugas magang bersama teman-temannya.

Kata Kunci : Pesan Ikhtiar, Semiotika Roland Barthes, Anime

ABSTRACT

In the era of creative industries, shows are very important for the community to fulfil entertainment needs as a tertiary need. There are also many kinds of shows from movies, series, and anime. The anime "My Hero Academia: World Heroes' Mission" is one of them.

This research is motivated by how the message of *ikhtiar* conveyed by the main character, namely Izuku Midoriya and using Roland Barthes semiotic analysis, with the anime research subject "My Hero Academia: World Heroes' Mission", while the object of the research is scenes that show the message of *ikhtiar* conveyed through the character Izuku Midoriya. The author examines using the Theory of *Ikhtiar* by Imam Muhammad bin Ismail al Bukhari, where *ikhtiar* has four indicators including:

- Work Hard
- Never Give Up
- Responsibility
- Diligent Practice dan Study

In accordance with the theory of *ikhtiar* above, this research concludes that the message of working hard is seen when the scene of Rody and Izuku talking in the cave. The message of never giving up is seen in the scene of Izuku chasing Rody and the scene of Izuku fighting Flect Turn. The message of responsibility is seen in the scene of Izuku catching the wrong person and the scene of riding the bus secretly. The message of diligently practising and studying can be seen in the scene of Izuku doing his internship with his friends.

Keywords: Message of *Ikhtiar*, Semiotics of Roland Barthes, Anime

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN	
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	5
Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
Kajian Pustaka.....	6
Kerangka Teori	9
Metodologi Penelitian	23
Sistematika Pembahasan	27
BAB II	
GAMBARAN UMUM ANIME	
“MY HERO ACADEMIA:WORLD HEROES’ MISSION”	
Deskripsi Anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission”	28
Plot Anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission”	29
Tokoh Anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission”	33

BAB III

ULASAN PESAN IKHTIAR TOKOH IZUKU MIDORIYA

MELALUI SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Bekerja Keras	41
Pantang Menyerah.....	46
Tanggung Jawab	59
Rajin Berlatih dan Belajar	68

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan	73
Saran - saran	74

DAFTAR PUSTAKA.....	76
----------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Peta Analisis Roland-Barthes Sikap Bekerja Keras pada Tokoh Izuku.....	43
Tabel 2. Peta Analisis Roland-Barthes sikap pantang menyerah pada tokoh Izuku.....	50
Tabel 3. Peta Analisis Roland-Barthes sikap pantang menyerah pada tokoh Izuku.....	56
Tabel 4. Peta Analisis Roland-Barthes sikap tanggung jawab pada tokoh Izuku.....	61
Tabel 5. Peta Analisis Roland-Barthes sikap tanggung jawab pada tokoh Izuku.....	65
Tabel 6. Peta Analisis Roland-Barthes sikap berlatih dan belajar pada tokoh Izuku.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Semiotika Roland Barthes	26
Gambar 2. Poster My Hero Academia:World Heroes' Mission	28
Gambar 3. Izuku Midoriya	33
Gambar 4. Shoto Todoroki	35
Gambar 5. Bakugo Katsuki.....	36
Gambar 6. Rody Soul	37
Gambar 7. Flect Turn.....	38
Gambar 8. Perbincangan Rody dan Izuku	42
Gambar 9. Izuku Bercerita Alasannya Menjadi Pahlawan	42
Gambar 10. Izuku Menabrak Burung	47
Gambar 11. Izuku yang Hampir Terjatuh	47
Gambar 12. Izuku Terlilit Kabel	48
Gambar 13. Izuku yang Mengejar Kereta.....	48
Gambar 14. Izuku yang Tertabrak Kereta.....	48
Gambar 15. Izuku Merebut Koper Rody	50
Gambar 16. Koper Tergeletak dan Terbuka	50
Gambar 17. Flect Turn Mencapai Batas Kekuatannya	54
Gambar 18. Izuku yang Bangkit setelah Terjatuh	54
Gambar 19. Izuku dengan Badan Penuh Luka	55
Gambar 20. Izuku yang Mengucapkan Kalimat Iconic	55
Gambar 21. Izuku Terkejut Melihat Isi Koper.....	60
Gambar 22. Izuku Meminta Maaf kepada Rody	60
Gambar 23. Izuku Melakukan Japanese Dogeza.....	60
Gambar 24. Izuku Diam-diam Membayar Bus.....	64
Gambar 25. Percakapan Izuku dan Rody	64
Gambar 26. Izuku dan Kawan-Kawan Berpatroli	69
Gambar 27. Ekspresi keseriusan Izuku.....	69

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era industri kreatif ini, tontonan merupakan hal yang sangat penting bagi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan *entertainment* sebagai kebutuhan tersier. Banyak tontonan yang disediakan saat ini, apalagi dengan berkembangnya *platform streaming online* yang menyediakan tontonan gratis maupun berbayar secara digital. Banyak juga macam tontonan dari film, serial, dan anime. Lalu, untuk penelitian kali ini penulis akan lebih berfokus ke anime sebagai objek penelitiannya. Apalagi setelah dilansir dari IDN Times, Indonesia menduduki peringkat ketiga dalam jumlah penggemar anime di dunia.¹ Ditambah lagi terdapat jurnal penelitian yang membahas kepopuleran anime Jepang di Indonesia dengan kesimpulan

“Minat seperti penilaian dan ketidakpahaman terhadap anime Jepang bagi orang Indonesia merupakan hal yang berkaitan dengan bahasa dan alur cerita dalam anime Jepang. Melalui pengalaman menulis penelitian ini, peneliti dapat mengonfirmasikan kepopuleran anime Jepang di luar Jepang, yaitu Indonesia. Menurut pendapat peneliti, anime dan komik

¹ “10 Negara dengan Jumlah Wibu Terbanyak, Tebak Indonesia Nomor Berapa?,” diakses 11 Februari 2022,
[https://www.idntimes.com/science/experiment/bayu-d-wicaksono/negara-dengan-jumlah-wibu-terbanyak-c1c2/10“10 Negara dengan Jumlah Wibu Terbanyak. Tebak Indonesia Nomor Berapa?”](https://www.idntimes.com/science/experiment/bayu-d-wicaksono/negara-dengan-jumlah-wibu-terbanyak-c1c2/10%20%20Negara%20dengan%20Jumlah%20Wibu%20Terbanyak.%20Tebak%20Indonesia%20Nomor%20Berapa%3F)

*adalah salah satu pesona besar Jepang yang diminati dan dinilai tinggi di seluruh dunia termasuk Indonesia”.*²

Sehingga penulis berasumsi dasar bahwa meneliti tentang anime dalam skripsi akan memberikan dampak ke industri kreatif di Indonesia.

Anime sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk menamai film animasi atau kartun Jepang. Kata animasi berasal dari pengucapan kata animasi yang dalam bahasa Jepang yaitu *animeshon*. Kata itu kemudian disingkat menjadi anime. Walaupun pada dasarnya anime tidak ditujukan khusus untuk animasi Jepang, namun kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non Jepang.³

Anime yang dijadikan sebagai objek penelitian kali ini adalah anime yang berjudul “My Hero Academia:World Heroes’ Mission” dan penulis mencari bagaimana pesan ikhtiar disampaikan secara semiotik melalui tokoh Izuku Midoriya. “My Hero Academia:World Heroes’ Mission” merupakan *movie* ketiga dari serial animasi produksi Jepang “My Hero Academia” yang bermula dari komik Jepang oleh komikus bernama Kōhei Horikoshi di tahun 2014, lalu diadaptasi menjadi serial animasi oleh Bones Studio pada tahun 2016.

“My Hero Academia” merupakan serial animasi Jepang yang menceritakan kisah Izuku Midoriya, seorang manusia yang tidak memiliki

² Toi Yamane, “Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia,” *Universitas Setsunan 7* (Maret 2020): 79.

³ Akhmad Al-Farouqi, Sutrisno Nandang, dan Budi Agus Riswandi, “The Law of Anime: Otaku, Copyright, Fair, Use, and Its Infringements in Indonesia,” *Journal of Intellectual Property 1*, no. 1 (2020): 43.

kekuatan tapi bermimpi menjadi superhero. Lalu, "My Hero Academia:World Heroes' Mission" sendiri menceritakan suatu kondisi ketika kelompok teroris menghancurkan sebuah kota dengan melepaskan gas yang menyebabkan semua orang menjadi liar di luar kendali, para pahlawan menyebar ke seluruh dunia. Mereka ditugaskan untuk menemukan penyebabnya dan menegakkan keadilan. Izuku Midoriya, Shoto Todoroki, dan Katsuki Bakugou ditugaskan untuk menginvestigasi di Otheon, disana Midoriya bertemu Rody Soul yang membantu mereka menginvestigasi kelompok teroris dan mengalahkannya.

Sampai sekarang "My Hero Academia" sudah berjalan sebanyak lima musim serta tiga *movie*, dan masih akan berlanjut, sehingga anime ini diminati oleh banyak orang. Maka dari itu, anime ini penulis pilih sebagai objek penelitian karena anime ini masuk peringkat ke-enam dalam kategori "*Top Anime by Popularity*" versi MyAnimeList⁴ dan juga anime ini kaya akan pesan positif secara implisit maupun eksplisit. Anime My Hero Academia mengajarkan bahwa "apapun alasan di balik itu ketika menghadapi mimpi dan kemustahilan hanya ada satu jalan: jangan menyerah sebelum mencoba".⁵ Ditambah lagi, anime "My Hero Academia" ini pernah dijadikan objek penelitian untuk mengetahui pesan moral dari animenya, dan kesimpulannya adalah

"Dalam serial anime Boku no Hero Academia lebih banyak

⁴ "Top Anime - Most Popular," MyAnimeList.net, diakses 16 November 2021, <https://myanimelist.net/topanime.php?type=bypopularity>.

⁵ Akiba, "ANIME REVIEW: Boku No Hero Academia - Jangan Menyerah Sebelum Mencoba," Akiba Nation, 15 April 2016, <https://eu9.proxysite.com/anime-review-boku-no-hero-academia-jangan-menyerah-mencoba/>.

menyampaikan pesan moral dengan kategori moral keberanian, dengan shot 44 kali muncul atau sebesar 36% yang mana sub kategori tanggung jawab lebih banyak dari pada sub kategori yang lain yaitu 18 shot.”⁶

Penulis mengamati, terdapat tokoh yang menginspirasi dalam merepresentasikan pesan positif. Diantara pesan positif tersebut, terdapat pesan berikhtiar yang merupakan salah satu bentuk bertawakal kepada Allah SWT di dalam Islam. Adapun syarat-syarat tawakal ialah tawakal harus mencakup dua perkara. Pertama, yaitu bersandarnya hati kepada Allah dengan jujur dan yakin sebenar-benarnya. Kedua, yaitu harus disertai dengan mengambil sebab-sebab yang diperbolehkan oleh syariat untuk mencapai tujuannya tersebut.⁷

Maka dari itu, ikhtiar merupakan hal penting untuk diamalkan dalam kehidupan manusia. Seperti yang disebutkan dalam hadis HR. Muslim Rasulullah SAW bersabda :

“Bersemangatlal dalam hal yang bermanfaat bagimu. Minta tolonglah pada Allah dan janganlah kamu malas! Apabila kamu tertimpa sesuatu, janganlah kamu mengatakan ‘seandainya aku berbuat demikian, tentu tidak akan begini atau begitu’, tetapi katakanlah ‘Qaddarullah wa maa sya’a fa’ala’. Karena perkataan ‘seandainya’ akan membuka pintu syetan” . (HR. Muslim)⁸

Pesan Ikhtiar adalah fokus utama dari penulis dalam meneliti anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission” ini. Banyak

⁶ Ahmad Fuadi, “Pesan Moral dalam Serial Animasi Boku No Hero Academia Season 1 Episode 02 (Analisis Isi dalam Serial Animasi Boku no Hero Academia Season 1 Episode 02 Karangan Kohei Horikoshi),” *Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang*, 2021.

⁷ “Agar Tak Kecewa Setelah Melakukan Ikhtiar,” *Muslimah.Or.Id* (blog), 1 Agustus 2017, <https://muslimah.or.id/9667-agar-tak-kecewa-setelah-melakukan-ikhtiar.html>.

⁸ *ibid.*

pesan-pesan ikhtiar yang disampaikan melalui banyak tokoh dan banyak cara, namun penulis berfokus dengan tokoh Izuku Midoriya sebagai tokoh utama dalam anime ini. Bagaimana usaha dan kepribadian tokoh Izuku Midoriya sedikit banyak menginspirasi penulis untuk menganalisis cara menyampaikan pesan ikhtiar dalam anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission”.⁹

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis memutuskan untuk melakukan analisis menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika, menggunakan Teori Roland Barthes dimana menitikberatkan bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda, akan tetapi pada saat yang bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya.¹⁰

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang penulis rumuskan adalah bagaimana pesan ikhtiar disampaikan secara semiotika melalui tokoh Izuku Midoriya dalam anime “My Hero Academia:World Heroes' Mission”?

⁹ I. D. N. Times dan Arya Nenggala, “5 Karakter Anime yang Mengajarkan Arti Pantang Menyerah,” IDN Times, diakses 5 Februari 2022, <https://www.idntimes.com/life/inspiration/arya-nenggala/karakter-anime-yang-pantang-menyerah-c1c2-1>.<https://www.idntimes.com/life/inspiration/arya-nenggala/karakter-anime-yang-pantang-menyerah-c1c2-1>Times dan Nenggala.

¹⁰ Alex Sobur, “Semiotika Komunikasi” (PT Remaja Rosdakarya, 2006), 127.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pesan ikhtiar disampaikan secara semiotika melalui tokoh Izuku Midoriya dalam anime "My Hero Academia: World Heroes' Mission"

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Penulis mengharapkan hasil penelitian dapat berguna bagi pengembangan kajian penelitian komunikasi dan memperkaya pustaka referensi untuk mahasiswa KPI Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber rujukan dan pengetahuan bagi mahasiswa untuk memahami pesan-pesan yang terkandung dalam konten audio visual khususnya anime, melalui media tanda dan simbol-simbol.

D. Kajian Pustaka

Dalam menulis penelitian diperlukan adanya kajian pustaka sebagai pencegah terjadinya plagiasi dan sebagai tambahan referensi untuk penulis agar dapat menulis dengan terstruktur. Untuk menghindari plagiasi diatas, maka penulis menggunakan beberapa tinjauan pustaka terhadap

penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis, diantaranya adalah sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Dinar Eka Purnama, mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul *Pesan Ikhtiar dalam Film “The Billionaire” (Analisis Semiotik Terhadap Tokoh Top Ittipat)* tahun 2017. Skripsi ini menggunakan subjek dan teori dari tokoh yang sama dengan skripsi yang penulis kerjakan yaitu pesan ikhtiar dan Teori Semiotika Roland Barthes, namun perbedaannya adalah menggunakan objek penelitian yang berbeda. Dalam skripsi ini penulisnya menggunakan objek Tokoh Top Ittipat dalam Film “The Billionaire”.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Cutama Harnen Murba Alamsyah Pasaribu, mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan dengan judul penelitian *Analisis Semiotika tentang Diskriminasi pada Etnis Tionghoa dalam Film “NGENEST” Karya Ernest Prakasa* tahun 2017. Persamaan skripsi ini dengan skripsi yang penulis kerjakan adalah menggunakan sama-sama menggunakan analisis semiotika, namun dari tokoh yang berbeda. Dalam skripsi ini penulisnya menggunakan Teori Semiotika Ferdinand de Saussure. Lalu, perbedaannya terletak di objek dan subjek penelitiannya, penelitian ini menggunakan subjek diskriminasi pada Etnis Tionghoa, dan menggunakan objek Film “Ngenest”

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arfian Mubarak, mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul penelitian *Analisis Semiotika Pesan Dakwah dalam Film “Tak Sekedar Jalan”* tahun 2019. Skripsi ini sama-sama menggunakan analisis semiotika namun menggunakan teori semiotika dari tokoh yang berbeda, dalam skripsi ini penulisnya menggunakan Teori Semiotika Ferdinand de Saussure. Lalu, subjek dan objek penelitian yang berbeda, penelitian ini menggunakan subjek Pesan Dakwah dan objek Film “Tak Sekedar Jalan” yang mana berbeda objek dan subjek yang penulis gunakan.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Ilham Fuadi, mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang dengan judul penelitian *Pesan Moral dalam Serial Animasi Boku No Hero Academia Season 1 Episode 02 (Analisis Isi dalam Serial Animasi Boku no Hero Academia Season 1 Episode 02 Karangan Kohei Horikoshi)* tahun 2021. Skripsi ini persamaannya adalah sama-sama menggunakan anime yang sama sebagai objek penelitiannya namun di skripsi yang ini, penulis menggunakan salah satu episode saja. Lalu, perbedaannya adalah dalam skripsi ini penulis menggunakan metode analisis isi dalam skripsinya.

E. Kerangka Teori

1. Pesan Komunikasi dalam Film

a. Pengertian Pesan

Pesan merupakan peristiwa simbolis yang menyatakan suatu penafsiran pada perilaku tentang kejadian fisik baik oleh sumber maupun penerima.¹¹ Sementara secara semiotika, pesan adalah tanda (representamen); dan maknanya adalah interpretant. Pesan adalah sesuatu yang dikirimkan secara fisik dari satu orang atau alat ke pasangannya. Pesan bisa dikirimkan secara langsung dari pengirim ke penerima melalui penghubung fisik atau bisa juga dikirimkan, secara sebagian atau seluruhnya, melalui media elektronik, mekanik, atau digital.¹²

b. Jenis Pesan

Dalam buku yang ditulis oleh Deddy Mulyana berjudul Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar menjelaskan sifat pesan dibagi menjadi dua yaitu¹³ :

i. Pesan Verbal

Pesan verbal berupa suara yang bisa didengar dan berupa kata atau lisan. Pesan verbal disengaja adalah mayoritas kata-kata yang terucap oleh orang. Jadi, maksudnya adalah

¹¹ Aubrey Fisher, "Teori-Teori Komunikasi" (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996), 370.

¹² Marcel Danesi, "Pengantar Memahami Semiotika Media" (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), 22.

¹³ Deddy Mulyana, *Ilmu komunikasi Suatu Pengantar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007).

sebuah usaha yang dilakukan oleh setiap orang untuk berinteraksi dengan orang lain menggunakan lisan secara sengaja.

ii. Pesan Non Verbal

Komunikasi nonverbal merupakan komunikasi yang menggunakan selain lisan (kata-kata). Komunikasi ini lebih dahulu muncul sebelum komunikasi verbal, yang dimaksud adalah kita lebih awal melakukannya seperti waktu kita bayi yang kita gunakan adalah komunikasi nonverbal seperti menangis, tertawa, melewati pandangan mata, dan sebagainya.

2. Tinjauan tentang Ikhtiar

a. Pengertian Ikhtiar

Kata ikhtiar berasal dari bahasa Arab, yakni 'ikhttaara' yang artinya memilih. Sementara dalam bentuk kata kerja, ikhtiar berarti pilihan atau memilih hal yang baik (khair). Sedangkan menurut istilah, berusaha dengan mengerahkan segala kemampuan yang ada untuk meraih suatu harapan dan keinginan yang dicita-citakan, ikhtiar juga dapat diartikan sebagai usaha sungguh-sungguh yang dilakukan untuk mendapatkan kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun akhirat. Karena justru usaha itu yang akan menjadi sebab terjadinya perubahan. Allah telah mengatur alam ini dengan

hukum sebab-akibat. Semua yang terjadi di alam ini terjadi mengikuti hukum sebab-akibat yang telah ditentukan Allah, bahkan peraturan-peraturan Allah pun sangat berkaitan dengan hukum ini.¹⁴

b. Bentuk-bentuk Ikhtiar

Sikap perilaku ikhtiar harus dimiliki oleh setiap muslim agar mampu menghadapi semua godaan dan tantangan dengan sebuah usaha, adapun bentuk-bentuk ikhtiar diantaranya:¹⁵

- Bekerja Keras

Sebagai seorang beriman, kita harus mempunyai semangat berusaha dengan sepenuh hati dan sekuat tenaga untuk mendapatkan hasil yang diinginkan baik untuk kepentingan duniawi maupun akhirat.

- Pantang Menyerah

Pribadi pantang menyerah adalah tidak lain sebutan bagi pribadi yang tidak merasa lemah terhadap sesuatu yang terjadi dan menimpanya.

- Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun tidak disengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sesuatu sebagai perwujudan kesadaran akan kewajibannya.

¹⁴ Imam Muhammad bin Ismail al Bukhari, *Shahih Bukhari* (Jakarta: Pustaka As Sunnah, 2001).

¹⁵ *Ibid*

- Rajin Berlatih dan Belajar

Rajin berlatih, berlatih berasal dari kata latih yang berarti belajar dan membiasakan diri agar mampu (dapat) melakukan sesuatu. Dengan belajar, manusia bisa hidup bermartabat dan membangun peradaban yang bersendikan nilai-nilai ketuhanan dan kemanusiaan. Belajar itu bukan sekedar datang ke sekolah untuk mendengar dan mencatat apa yang disampaikan guru, melainkan juga berusaha mengembangkan pemikiran, pengetahuan, kepribadian, moralitas dan profesionalitas.

3. Tinjauan tentang film

a. Pengertian Film

Dalam kamus komunikasi, film adalah media yang bersifat visual dan audio untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat.¹⁶

Film juga selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian diproyeksikan ke atas layar.¹⁷

b. Jenis-jenis Film

Berdasarkan jenisnya, film dibagi menjadi empat macam,

yaitu :

- Film Cerita

¹⁶ Onong Uchjana Effendy, "Kamus Komunikasi" (Remaja Rosdakarya, 1989), 134.

¹⁷ Sobur, "Semiotika Komunikasi," 2006.

Film cerita adalah film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan dengan cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa fiksi atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambar yang artistik.

- Film Berita

Film berita atau yang biasa disebut *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai yang informatif.

- Film Dokumenter

Film dokumenter didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*)”. Film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatannya) mengenai kenyataan tersebut.

- Film Kartun

Serangkaian gambar yang disusun dan diproyeksikan sehingga menghasilkan gambar hidup, pernyataan tersebut disebut sebagai film kartun. Dalam sinematografi, film kartun pada mulanya digambar manual menggunakan tangan yang akhirnya membentuk sebuah ilustrasi dimana

gambar tersebut bergerak seperti hidup dan berkesinambungan.¹⁸

- *Live Action*

Live Action adalah film yang dimana ceritanya diadaptasi berdasarkan sebuah cerita dari komik, cerita dari manga ataupun cerita dari anime yang akan dibuat ulang kedalam layar lebar agar menjadi asli dan juga diperankan oleh aktor dan artis ternama¹⁹

Film kartun atau film animasi dalam bentuk karakternya dibagi menjadi empat yaitu :

1. Stop Motion Animation / Claymation

Orang pertama yang menciptakan film stop motion ini adalah Blakton pada 1906. Dahulu Blakton memakai tanah liat sebagai objek untuk film stop motion. Contoh dari film stop motion ini adalah Chicken run, Shaun the Sheep dan yang lainnya.

2. Animasi 2 Dimensi (2D)

Sering disebut dengan film kartun (cartoon) animasi 2D yaitu kumpulan gambar-gambar yang dirangkai dan disatukan hingga membentuk sebuah

¹⁸ Elvirano Ardianto dan Lukiyati Komala Erdinaya, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004).

¹⁹ Muhammad Riski Syahrullah, "MODELLING DAN ANIMATOR DALAM PEMBUATAN FILM BERGENRE ROMANCE MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION DAN ANIMASI BERJUDUL 'DIMENSI LAIN,'" *DIV Produksi Film dan Televisi Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya*, 2019, 7.

film. Contoh film dari animasi 2D ini adalah Tom & Jerry, Donald Duck, Phineas & Ferb, Avatar the legend of Aang, dan lain-lain

3. Animasi 3 Dimensi (3D)

Animasi ini merupakan perkembangan dari animasi 2 dimensi, dimana pada animasi 3 dimensi menggunakan teknologi komputer yang hasil gambarnya menjadi lebih hidup. Contoh dari film 3D ini adalah Toy Story, Despicable me, Up, dan masih banyak lagi yang lain.

4. Animasi Jepang (Anime)

Film animasi Jepang atau sering disebut dengan anime, kenapa disebut begitu karena dari segi pembuatan, bahasa, hingga *culture*-nya menyangkut dengan negara Jepang. Karakternya juga berbeda dengan animasi yang dibuat oleh negara Amerika.²⁰ Anime Jepang juga mempunyai karakteristik yang sendiri, yaitu penggambaran tokoh-tokoh dengan mata lebar yang merepresentasikan idealisasi keindahan dalam masyarakat Jepang yang bermata sipit, bagi mereka ukuran cantik dan tampan apabila seseorang

²⁰ Tonni Limbong dan Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori & Praktik* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).

memiliki mata lebar.²¹ Serta menurut Timothy J. Craig, dibandingkan dengan animasi Barat, produksi anime Jepang umumnya kurang berfokus pada gerakan, dan lebih pada detail pengaturan dan penggunaan "efek kamera", seperti *panning*, *zooming*, dan pengambilan *angle*.²²

Beberapa film Anime Jepang sangat populer misalnya One Piece, Boku No Hero Academia, Naruto, dan masih banyak yang lain.

c. Unsur-unsur Film

Dalam suatu film senantiasa menghasilkan kesan-kesan kepada khalayaknya mengenai topik-topik yang ditonjolkan serta didefinisikan dengan suatu metode tertentu. Sebab media tidak secara langsung akan mempengaruhi individu. Untuk mendapatkan pesan atau makna, maka diperlukan untuk menganalisis satu persatu berbagai unsur di dalamnya.²³

Film mempunyai unsur-unsur intrinsik di dalamnya yang tidak dimiliki oleh media massa lainnya, yaitu:

1. Skenario adalah rencana untuk pelakonan film berupa naskah. Skenario berisi sinopsis, deskriptif *treatment* (deskripsi pesan), rencana shot dan

²¹ Ranang A.S., Basnendar H., dan Asmoro N.P., "Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital" (Jakarta: PT Indeks, 2010), 26.

²² Timothy J Craig, "Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture." (Armonk, NY: Sharpe, 2000), 139–40.

²³ Teguh Trianto, *Film Sebagai Media Belajar* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

dialog.²⁴ Di dalam skenario semua informasi tentang suara (audio) dan gambar (visual) yang akan ditampilkan dalam sebuah film dikemas dalam bentuk siap produksi. Di dalamnya dimuat secara terinci adegan-adegan yang harus dimainkan, termasuk karakter pemain.

2. Sinopsis adalah ringkasan cerita pada sebuah film yang menggambarkan secara singkat alur film dan mampu menjelaskan film secara keseluruhan. Sinopsis berisi ikhtisar film, alur cerita, konflik, maupun tokoh yang penting dan mempengaruhi plot, termasuk didalamnya informasi tempat dan waktu kejadian. Biasanya secara umum ditulis dalam tiga alinea, alinea pertama berisi informasi identifikasi, alinea kedua tentang konflik yang terjadi dan perkembangan alur ceritanya, sedangkan alinea terakhir mencakup klimaks dan penyelesaian konflik.²⁵

3. Plot adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh para tokoh. Plot sering

²⁴ Heru Effendy, "Mari membuat Film" (Jakarta: Pustaka Konfidin, 2002), 15.

²⁵ Bayu Widagdo dan Winastwan Gora, "Bikin Sendiri Film Kamu" (Yogyakarta: Anindya, 2004), 29.

disebut juga sebagai alur atau jalan cerita. Plot merupakan alur cerita pada sebuah skenario. Plot hanya terdapat dalam film cerita.²⁶

4. Penokohan adalah sebuah tokoh pada film cerita selalu menampilkan protagonis (tokoh utama), antagonis (lawan tokoh protagonis), tokoh pembantu atau figuran.²⁷

5. Karakteristik pada sebuah film cerita merupakan gambaran umum karakter yang dimiliki oleh para tokoh dalam film.

6. *Scene* biasa disebut dengan adegan, *scene* adalah aktivitas terkecil dalam film yang merupakan serangkaian shot dalam satu ruang dan waktu serta memiliki gagasan.

7. Shot adalah bidikan kamera terhadap suatu objek dalam penggarapan film. Shot ini juga dapat menentukan terhadap pesan yang akan disampaikan sutradara dalam film.

Shot sendiri dibagi berbagai macam untuk menyampaikan kesan tersendiri di setiap macamnya, berikut macam - macam shot²⁸ :

a. Extreme Close Up

²⁶ *Ibid*, hlm. 15.

²⁷ *Ibid*, hlm. 21.

²⁸ *Ibid*, hlm. 55-62.

Shot ini lebih memusatkan detail pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi peristiwa jalinan alur cerita

b. Close Up

Kamera berada dekat atau terlihat dekat dengan subyek, sehingga gambar yang dihasilkan, subyek memenuhi ruang frame

c. Medium Close Up

Komposisi framing subjek lebih jauh dari close up namun lebih dekat dari medium shot

d. Medium Shot

Secara sederhananya, merekam gambar subyek kurang lebih setengah badan.

e. Medium Full Shot

Disebut juga dengan *Knee Shot* karena memberi batasan framing tokoh sampai kira-kira tiga perempat ukuran tubuh.

f. Full Shot

Pengambilan gambar dengan subyek secara utuh dari kepala hingga kakinya, secara teknis atas diberi sedikit ruang untuk *head room*.

g. Medium Long Shot

Framing kamera dengan mengikutsertakan setting sebagai pendukung suasana, diperlukan karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan setting tersebut

h. Long Shot

Tipe shot dengan ukuran framing diantara MLS dan ELS, dengan kata lain, luas ruang pandangnya lebih lebar dibanding medium long shot dan lebih sempit dari ELS

i. Extreme Long Shot

Pengambilan gambar di mana artis tampak jauh hampir tak terlihat, disini setting ruang ikut berperan. Objek gambar terdiri dari artis dan interaksinya dengan ruang, sekaligus untuk mempertegas atau membantu imajinasi ruang cerita dan peristiwa kepada penonton.

Dalam pengambilan shot dalam film juga diperlukan suatu angle. Angle diterjemahkan sebagai teknis pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk mengekspos adegan. Secara

general, angle kamera dibagi menjadi tiga angle utama :²⁹

a. High Angle

High angle yaitu merekam dari sudut atas objek, sehingga objek tampak terekspos dari bagian atas.

b. Low Angle

Low angle melakukan pengambilan gambar dari sudut bawah.

c. Eye Level

Eye level dipahami sebagai standar pengambilan gambar dalam ketinggian relatif sedang, kurang lebih sejajar dengan tinggi kita. Maka gambar yang dihasilkan datar dan cenderung monoton bila dieksekusi tanpa variasi lain.

4. Tinjauan tentang Teori Semiotika

a. Pengertian Semiotika

Secara bahasa, semiotika berasal dari Bahasa Yunani. *Sameion* yang berarti “tanda” atau *same* yang berarti “penafsir tanda”. Sedangkan secara istilah, semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji

²⁹ *Ibid*, hlm. 64-68.

tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia, dan bersama-sama manusia.³⁰

b. Paradigma Semiotika

Dalam semiotika, terdapat dua paradigma besar yaitu :

- Konstruktif

Paradigma ini memandang realitas kehidupan sosial bukanlah realitas yang natural, tetapi terbentuk dari hasil konstruksi. Karenanya, konsentrasi analisis pada paradigma konstruktif adalah menemukan bagaimana peristiwa atau realitas tersebut dikonstruksi, dengan cara apa konstruksi itu dibentuk.³¹ Contoh dalam semiotika yaitu, Teori Ferdinand de Saussure dan Roland Barthes.

- Kritis

Paradigma kritis adalah paradigma yang menekankan pada konstelasi kekuatan yang terjadi pada saat proses produksi dan mereproduksi makna, serta tidak dipusatkan pada kebenaran maupun ketidakbenaran struktur tata bahasa atau proses

³⁰ Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi" (PT Remaja Rosdakarya, 2009), 13-15.

³¹ Rahmadya Putra Nugraha, "KONSTRUKSI NILAI-NILAI NASIONALISME DALAM LIRIK LAGU (ANALISIS SEMIOTIKA FERDINAND DE SAUSSURE PADA LIRIK LAGU 'BENDERA')," *Fakultasi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta*, 2016, 297.

penafsiran seperti pada konstruktif.³² Contoh dalam semiotika yaitu, Teori Charles Sanders Peirce dan John Fiske.

F. Metodologi Penelitian

Solusi atas suatu masalah sosial yang diperoleh dengan menggunakan metode penelitian ilmiah dapat dipertanggungjawabkan karena proses penyelidikan dilakukan melalui satu rangkaian tahapan berdasarkan metode ilmiah. Oleh karena itu, tiap peneliti harus memahami metode penelitian dan proses penelitian agar penelitian yang dilakukan berlangsung sesuai dengan kaidah-kaidah metode ilmiah.³³

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis dan pendekatan yang digunakan penulis adalah deskriptif-kualitatif. Jadi, di awal dijelaskan deskripsi masing-masing dari subjek penelitian, lalu akan dianalisis objek penelitian menggunakan pendekatan kualitatif.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah Anime “My Hero Academia: World heroes’ Mission”

b. Objek Penelitian

³² Della Fauziah Ratna Puspita dan Iis Kurnia Nurhayati, “ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE MENGENAI REALITAS BIAS GENDER PADA IKLAN KISAH RAMADHAN LINE VERSI ADZAN AYAH,” *Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom*, 2018, 159.

³³ Ulber Silalahi, “Metode Penelitian Sosial” (Bandung: Unpar Press, 2006), 2.

Objek Penelitiannya adalah *scene-scene* yang menunjukkan pesan ikhtiar yang disampaikan melalui tokoh Izuku Midoriya dalam Anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission” berdasarkan indikator dari *Shahih Bukhari*

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, terdapat beberapa metode pengumpulan data, yaitu; wawancara, observasi, dokumentasi, dan *focus group discussion*.

Dengan beberapa teknik diatas, penulis memutuskan untuk menggunakan salah satu dari empat teknik pengumpulan data diatas yaitu :

a. Dokumentasi

Dokumen yang dikumpulkan adalah salinan file digital Anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission” dengan cara mengunduhnya dari internet, serta sinopsis dan profil tentang anime ini. Selain itu, penulis akan mengumpulkan dokumentasi dari beberapa buku dan jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini. Lalu, penulis akan melakukan tangkapan layar terhadap *scene* dan adegan yang merepresentasikan pesan ikhtiar dari anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission”

4. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis semiotika dengan model Roland Barthes. Kegiatan deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan dialog dan adegan yang ada dalam anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission”. Analisis dilakukan untuk mengamati tanda percakapan dan audio visual pada tokoh Izuku Midoriya berdasarkan pada *scene* yang ada di dalam anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission”. Setelah itu hasil pengamatan disusun sebagai sebuah makna pesan yang akhirnya akan menjadi kesimpulan.

a. Pengertian Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia, dan bersama-sama manusia.

Semiotika atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*).³⁴

b. Teori Semiotika Roland Barthes

Prinsip dasar Teori Barthes adalah turunan dari Teori Saussure dimana bahasa itu merupakan suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni signifier (penanda) dan signified (petanda). Namun, dalam Teori

³⁴ Sobur, “Semiotika Komunikasi,” 2009.

Barthes tanda dibagi menjadi dua, yaitu tanda denotatif dan konotatif. Sebuah tanda denotatif terdiri dari penanda dan petanda. Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif.

Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya.³⁵

Untuk lebih jelasnya model semiotika Roland Barthes digambarkan sebagai berikut :

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) (<i>first system</i>)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotasi)	5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotasi)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotasi) (<i>second system</i>)	

Gambar 1. Model Semiotika Roland Barthes

Model Semiotika Roland Barthes menggambarkan bahwa sebuah simbol itu terdiri dari penanda dan petanda, dengan adanya kolom satu dan dua, lalu tanda dan penanda tersebut akan menghasilkan sebuah kesimpulan awal yang menjadi makna denotatif atau makna sebenarnya pada kolom tiga, namun makna sebenarnya tadi jika dilihat dari sudut pandang lain akan menjadi penanda konotatif pada kolom

³⁵ *Ibid*, hlm. 46.

empat, serta jika ditambahkan petanda konotatif yang bisa berupa isu sosial, politik, dan ekonomi pada masyarakat pada kolom lima akan menghasilkan sebuah makna baru yaitu makna konotatif atau makna tidak sebenarnya pada kolom enam.

Begitulah cara kerja Model Semiotika Roland Barthes, yang menghasilkan dua makna dalam proses memaknai sebuah simbol.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam proses penulisan penelitian ini, penulis membagi menjadi empat bab, dimana setiap bab akan terdiri dari sub-sub berikut ini :

BAB I Pendahuluan : memuat judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Gambaran Umum Anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission” : Meliputi deskripsi, sinopsis, tokoh Izuku Midoriya

BAB III Pembahasan : pada bab ini menyajikan tentang pokok utama dari analisis ini, yaitu analisis dan pembahasan pesan ikhtiar Tokoh Izuku Midoriya dalam Anime “My Hero Academia:World Heroes’ Mission”.

BAB IV Penutup : meliputi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis semiotika yang dilakukan oleh peneliti pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu:

bagaimana pesan ikhtiar disampaikan secara semiotika melalui tokoh Izuku Midoriya dalam anime "My Hero Academia: World Heroes' Mission"?

Dari rumusan masalah diatas dari hasil penelitian maka kesimpulannya adalah pesan ikhtiar disampaikan melalui tokoh Izuku Midoriya seperti penjabaran di bawah ini :

Bekerja keras, dilihat dari percakapan Izuku dan Rody di gua, di sana Izuku bercerita tentang bagaimana besar impiannya menjadi superhero, apa alasannya ingin menyelamatkan orang lain, dan juga kita jadi mengerti bagaimana ketulusan Izuku dalam membantu orang lain.

Pantang menyerah, adegan pengejaran Izuku terhadap Rody Soul yang dicurigai membawa kabur perhiasan curian menggambarkan bahwa Izuku memiliki sifat pantang menyerah karena dia tidak pernah berhenti mengejar Rody meskipun dihalau banyak rintangan. Serta melalui adegan pertarungan Izuku melawan Flect Turn. Dari *scene* itu kita tahu bahwa Izuku berkepribadian pantang menyerah karena dia terus memberikan serangan tanpa henti kepada Flect Turn sampai Flect Turn mencapai

batasnya, meskipun dia harus terhempas berkali-kali. Serta, Izuku mengeluarkan beberapa dialog simbolik yang menandakan pantang menyerah.

Bertanggung jawab, *Scene* Izuku meminta maaf kepada Rody menandakan Izuku adalah orang yang bertanggung jawab karena mampu mengakui kesalahannya dan meminta maaf dengan tulus, dan juga *scene* Izuku membayar biaya bus saat menumpang di atap. Pada *scene* ini Izuku memilih tetap membayar biaya bus meski bisa menumpang di atapnya, Hal itu menandakan bahwa Izuku bersifat bertanggung jawab.

Rajin berlatih dan belajar, dapat tersirat dari adegan Izuku dan kawan-kawannya bersiaga dan berbelanja keliling Kota Otheon karena tugas magang. Fakta bahwa Izuku menjalankan kegiatan magang membuktikan bahwa Izuku juga menjalani proses belajar dan berlatih dalam prosesnya menjadi superhero.

B. Saran - saran

Setelah melakukan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh penulis, antara lain :

1. Bagi Praktisi

Untuk pembuat anime, lebih baik jika permasalahan diawali dengan konflik yang berbeda, karena konflik yang disebabkan barang yang bertukar (dalam anime ini konteksnya adalah koper Humarise dan koper perhiasan) sudah terlalu klise. Lebih baik jika

permasalahan dimulai dengan cara yang lebih kompleks sehingga memberikan ketertarikan untuk tetap lanjut menonton lebih tinggi.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, terkhusus Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga agar lebih peka terhadap referensi yang lebih *pop* dan tidak melulu berdakwah menggunakan media yang memiliki keislaman kental saja. Contohnya anime, anime yang saat ini sudah terhitung populer sehingga penikmatnya lebih bervariasi, dari yang orang muslim sampai non muslim, sehingga dapat menjangkau audiens dakwah yang lebih bervariasi.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ardianto, Elvirano, dan Lukiyati Komala Erdinaya. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004.
- A.S., Ranang, Basnendar H., dan Asmoro N.P. “Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital,” 26. Jakarta: PT Indeks, 2010.
- Craig, Timothy J. “Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture.,” 139–40. Armonk, NY: Sharpe, 2000.
- Danesi, Marcel. “Pengantar Memahami Semiotika Media,” 22. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Effendy, Heru. “Mari membuat Film,” 15. Jakarta: Pustaka Konfidin, 2002.
- Fisher, Aubrey. “Teori-Teori Komunikasi,” 370. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996.
- Imam Muhammad bin Ismail al Bukhari. *Shahih Bukhari*. Jakarta: Pustaka As Sunnah, 2001.
- Limbong, Tonni, dan Janner Simarmata. *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Silalahi, Ulber. “Metode Penelitian Sosial,” 2. Bandung: Unpar Press, 2006.
- Sobur, Alex. “Semiotika Komunikasi,” 127. PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- . “Semiotika Komunikasi,” 15. PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Trianto, Teguh. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

Uchjana Effendy, Onong. "Kamus Komunikasi," 134. Remaja Rosdakarya, 1989

Widagdo, Bayu, dan Winastwan Gora. "Bikin Sendiri Film Kamu," 29.

Yogyakarta: Anindya, 2004.

JURNAL

Al-Farouqi, Akhmad, Sutrisno Nandang, dan Budi Agus Riswandi. "The Law of Anime: Otaku, Copyright, Fair, Use, and Its Infringements in Indonesia." *Journal of Intellectual Property* 1, no. 1 (2020).

Dian Effendi, Tony. "Tinjauan Buku Ganbatte Kudasai! Karakter Jepang yang Mensukseskan." *Universitas Muhammadiyah Malang*, 2011.

Fuadi, Ahmad. "Pesan Moral dalam Serial Animasi Boku No Hero Academia Season 1 Episode 02 (Analisis Isi dalam Serial Animasi Boku no Hero Academia Season 1 Episode 02 Karangan Kohei Horikoshi)." *Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang*, 2021.

Putra Nughraha, Rahmadya. "KONSTRUKSI NILAI-NILAI NASIONALISME DALAM LIRIK LAGU (ANALISIS SEMIOTIKA FERDINAND DE SAUSSURE PADA LIRIK LAGU 'BENDERA')." *Fakultasi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta*, 2016, 297.

Ratna Puspita, Della Fauziah, dan Iis Kurnia Nurhayati. "ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE MENGENAI REALITAS BIAS GENDER PADA IKLAN KISAH RAMADHAN LINE VERSI ADZAN AYAH." *Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis*,

Universitas Telkom, 2018, 159.

Syahrullah, Muhammad Riski. “MODELLING DAN ANIMATOR DALAM PEMBUATAN FILM BERGENRE ROMANCE MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION DAN ANIMASI BERJUDUL ‘DIMENSI LAIN.’” *DIV Produksi Film dan Televisi Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2019, 7.*

Yamane, Toi. “Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia.” *Universitas Setsunan 7 (Maret 2020): 79.*

INTERNET

“10 Negara dengan Jumlah Wibu Terbanyak, Tebak Indonesia Nomor Berapa?”
Diakses 11 Februari 2022.

<https://www.idntimes.com/science/experiment/bayu-d-wicaksono/negara-dengan-jumlah-wibu-terbanyak-c1c2/10>.

Muslimah.Or.Id. “Agar Tak Kecewa Setelah Melakukan Ikhtiar,” 1 Agustus 2017.
<https://muslimah.or.id/9667-agar-tak-kecewa-setelah-melakukan-ikhtiar.html>.

Akiba. “ANIME REVIEW: Boku No Hero Academia - Jangan Menyerah Sebelum Mencoba.” Akiba Nation, 15 April 2016.

<https://eu9.proxysite.com/anime-review-boku-no-hero-academia-jangan-menyerah-mencoba/>.

“Dogeza: Posisi Sujud Membungkuk di Jepang,” 2 April 2022.

<https://www.kearipan.com/posisi-dogeza/>.

“Intip Cara Belajar Orang Jepang yang Bikin Generasinya Sukses Turun Temurun

| WeXpats Guide.” Diakses 15 Juli 2022.

<https://we-xpats.com/id/guide/as/jp/detail/3588/>.

My Hero Academia Wiki. “Izuku Midoriya.” Diakses 20 April 2022.

https://myheroacademia.fandom.com/wiki/Izuku_Midoriya.

Gontor. “Kewajiban Menuntut Ilmu: Dalil Dari Al-Quran Dan Hadits.” Diakses 15 Juli 2022.

<https://www.gontor.ac.id/berita/kewajiban-menuntut-ilmu-dalil-dari-al-quran-dan-hadits>.

Kompasiana.com. “Tanggung Jawab dan Budaya Malu, Sebuah Pelajaran dari Jepang.” KOMPASIANA, 22 Agustus 2018.

<https://www.kompasiana.com/idrisapandi/5b7d79ea677ffb1c8e3ddb6/tanggung-jawab-dan-budaya-malu-sebuah-pelajaran-dari-jepang>.

Media, Kompas Cyber. “Mengerti, 5 Arti Warna Hijau dalam Psikologi dan Kehidupan.” KOMPAS.com, 27 Juni 2021.

<https://lifestyle.kompas.com/read/2021/06/27/103000720/mengerti-5-arti-warna-hijau-dalam-psikologi-dan-kehidupan>.

“My Hero Academia: World Heroes’ Mission | My Hero Academia Wiki | Fandom.” Diakses 19 April 2022.

https://myheroacademia.fandom.com/wiki/My_Hero_Academia:_World_Heroes%27_Mission#Manga_Adaptation.

Nagasaki, Kenji. *Boku no Hero Academia: World Heroes Mission*. Animation, Action, Adventure, 2021.

Times, I. D. N., dan Arya Nenggala. “5 Karakter Anime yang Mengajarkan Arti

Pantang Menyerah.” IDN Times. Diakses 5 Februari 2022.

<https://www.idntimes.com/life/inspiration/arya-nenggala/karakter-anime-yang-pantang-menyerah-c1c2-1>.

MyAnimeList.net. “Top Anime - Most Popular.” Diakses 16 November 2021.

<https://myanimelist.net/topanime.php?type=bypopularity>.

Waruwu, Nito. “5 Etos Kerja Jepang Yang Bisa Kamu Terapkan.” *Glints Blog* (blog), 27 Maret 2018.

<https://glints.com/id/lowongan/5-etos-kerja-jepang/>.