

REPRESENTASI PERPUSTAKAAN DALAM ANIME *MUSHOKU TENSEI*

(Analisis Semiotika Roland Barthes)

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Perpustakaan



Rifky Nur Fathoni

17101040081

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2024

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513949 Fax. (0274) 552883 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1285/Un.02/DA/PP.00.9/07/2024

Tugas Akhir dengan judul : Representasi Perpustakaan dalam Anime Mushoku Tensei (Analisis Semiotika Roland Barthes)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RIFKY NUR FATHONI
Nomor Induk Mahasiswa : 17101040081
Telah diujikan pada : Kamis, 04 Juli 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Andriyana Fatmawati, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 669f2ee94be85



Pengaji I

Faisal Syarifudin, S.Ag. S.S. M.Si.
SIGNED

Valid ID: 669ddcd154270



Pengaji II

Muhammad Bagus Febriyanto, M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 669dc07a12bc2



Yogyakarta, 04 Juli 2024

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya

Prof. Dr. Muhammad Wijdan, M.A.
SIGNED

Valid ID: 66a07f9758281

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Rifky Nur Fathoni

NIM : 17101040081

Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Representasi Perpustakaan dalam Anime *Mushoku Tensei* (Analisis Semiotika Roland Barthes)” ini adalah karya saya sendiri, bukan karya jiplakan atau saduran dari orang lain, kecuali pada bagian rujukan dan apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan dalam penyusunan karya ini, maka tanggung jawab ada pada peneliti.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 4 Juli 2024

Yang Menyatakan


Nur Fathoni
17101040081

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Andriyana Fatmawati, M.Pd.
Dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi Sdr. Rifky Nur Fathoni

Lamp : 1 (satu) eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
UIN Sunan Kalijaga
DI Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengoreksi, dan menyarankan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing, saya menyatakan bahwa skripsi saudara :

Nama : Rifky Nur Fathoni

NIM : 17101040081

Prodi : Ilmu Perpustakaan

Judul : Representasi Perpustakaan Dalam Anime *Mushoku Tensei* (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Dapat diajukan kepada Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana strata satu dalam Ilmu Perpustakaan. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap agar skripsi saudari yang bersangkutan di atas dapat segera disetujui dan disidangkan dalam sidang munaqosah. Atas perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 4 Juli 2024

Dosen Pembimbing



Andriyana Fatmawati, M.Pd.

NIP. 19910920 201903 2 020

MOTTO

Bismillahi majreehaa wa mursaahaa, kulayarkan perahuku
Mengharungi samudra semestaMu dalam samudra semestaku
Setelah kutinggalkan tanah kelahiranku
Di perbatasan cakrawala awal pengembaraan
Setelah kutinggalkan sejerit tangisan
Di pintu gerbang rahim kehidupan.

Bachrum Bunyamin. Yogyakarta 1992



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- 1) Bapak Tumino dan Ibu Rosidah, atas pengorbanan selama ini, dalam membesarkan dan mendidik anak-anaknya, terimakasih atas dukungannya baik moril maupun material kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
- 2) Kepada diri saya sendiri, terimakasih sudah mau bertanggung jawab atas apa yang sudah diamanahkan, terimakasih sudah melewati fase demi fase kehidupan tanpa memikirkan cara untuk menghindar, terimakasih sudah berjalan sejauh ini.
- 3) Kepada Sahabatku Muhammad Iziha Bahta, terimakasih sudah menemani dan memberikan dukungan selama mengerjakan skripsi ini. Terimakasih atas saran dan masukan, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
- 4) Kepada Keluarga Besar Sanggar Nuun Yogyakarta, terima kasih telah memberikan ruang berproses bagi penulis dalam mempelajari keilmuan kesenian, sehingga penulis dapat mendapatkan bekal ilmu dalam menulis sekripsi ini.
- 5) Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



INTISARI

Representasi Perpustakaan Dalam Anime *Mushoku Tensei* (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Rifky Nur Fathoni

17101040081

Penelitian ini membahas konsep perpustakaan yang dilihat dari empat unsur dasar perpustakaan, yakni unsur ruang, koleksi bahan pustaka, pustakawan dan pemustaka. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif untuk mengetahui representasi perpustakaan dalam anime *Mushoku Tensei*. Selanjutnya, metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Kemudian menggunakan teknik analisis dengan teori semiotika menurut Roland Barthes, yaitu signifikasi dua tingkat dengan makna denotasi dan makna konotasi. Serta uji keabsahan data pada penelitian ini menggunakan *Credibility* (Validitas Internal) yakni perpanjangan pengamatan, meningkatkan kecermatan dalam penelitian, diskusi dengan teman sejawat dan sumber referensi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam anime terdapat empat unsur dasar perpustakaan dalam 21 (dua puluh satu) adegan di anime *Mushoku Tensei*. Penggambaran ruangan perpustakaan di dalam anime *Mushoku Tensei* memperhatikan aspek-aspek dalam perencanaan ruangan perpustakaan meliputi aspek fungisional, aspek psikologis pengguna, aspek estetika dan aspek keamanan bahan pustaka.

Kata kunci : Representasi, Perpustakan, Anime



ABSTRACT

Library Representation in Mushoku Tensei Anime (Roland Barthes Semiotics Analysis)

Rifky Nur Fathoni

17101040081

This research discusses the concept of a library as seen from the four basic elements of a library, namely the elements of space, collection of library materials, librarians and users. This research uses qualitative descriptive research to find out the representation of the library in the *Mushoku Tensei* anime. Furthermore, the data collection methods in this research are observation, literature study, and documentation. Then using analysis techniques with semiotic theory according to Roland Barthes, namely two-level signification with denotation meaning and connotation meaning. And the data validity test in this study uses Credibility (Internal Validity), namely extended observation, increasing accuracy in research, discussions with peers and reference sources. The results of this study indicate that in the anime there are four basic elements of the library in 21 (twenty-one) scenes in the *Mushoku Tensei* anime. The depiction of the library room in the *Mushoku Tensei* anime pays attention to aspects of library room planning including functional aspects, psychological aspects of users, aesthetic aspects and safety aspects of library materials.

Keywords: Representation, Library, Anime



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

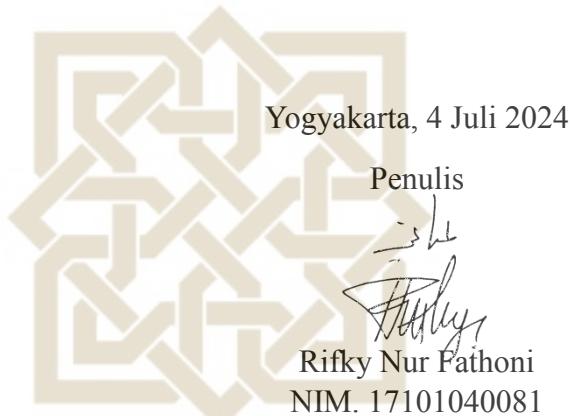
Alhamdulillahirobil'alamin, segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan umatnya yang selalu setia dalam mengikuti sunnah Beliau. Amin.

Dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi yang berjudul “Representasi Perpustakaan dalam Anime *Mushoku Tensei* (Analisis Semiotika Roland Barthes)” ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak baik dalam dukungan moril, materil, maupun spiritual. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., M.A selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Muhammad Wildan, M.A., selaku Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Nurdin Laugu, S.Ag., S.S., M.A., selaku Ketua Program Jurusan Ilmu Perpustakaan
4. Dr. Syifaun Nafisah, S.T., M.T., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bimbingan.
5. Andriyana Fatmawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan arahan untuk skripsi ini.

Peneliti mengucapkan terimakasih atas segala bantuan dan pada akhirnya hanya Allah yang dapat membalas semua kebaikan yang diberikan kepada peneliti. Selain itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk perkembangan ilmu perpustakaan dan kearsipan di Indonesia.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
NOTA DINAS	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
INTISARI	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat teoritis	8
1.4.2 Manfaat praktis	9
1.5 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Representasi	16
2.2.2 Perpustakaan	17
2.2.3 Anime	31
2.2.4 Semiotika	36
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	44
3.3 Subyek dan Obyek Penelitian	45
3.4 Instrumen Penelitian	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data	46
3.6 Teknik Analisis Data	48
3.7 Uji Keabsahan Data	51
3.7.1 <i>Credibility</i> (Validitas Internal)	52
BAB IV GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Gambaran Umum Anime <i>Mushoku Tensei</i>	55

4.1.1 Profil Anime <i>Mushoku Tensei</i>	55
4.1.2 Sinopsis Anime <i>Mushoku Tensei</i>	59
4.2 Pembahasan.....	61
4.2.1 Konsep Perpustakaan Dalam Anime <i>Mushoku Tensei</i>	61
BAB V PENUTUP.....	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rangkuman Tinjauan Pustaka.....	14
Tabel 2. 2 Analisis Semiotika Roland Barthes	39
Tabel 2. 3 Persamaan dan Perbedaan Konsep Tanda Tiga Tokoh Semiotika	41
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian	443
Tabel 3. 2 Kartu Data.....	46
Tabel 3. 3 Skema Tanda Roland Barthes	50
Tabel 3. 4 Contoh Penggunaan Skema Tanda Roland Barthes.....	50
Tabel 4. 1 Keseluruhan Ruang Perpustakan	62
Tabel 4. 2 Ruang Koleksi Perpustakaan	64
Tabel 4. 3 Jembatan Penghubung Ruangan Perpustakaan	676
Tabel 4. 4 Ruang Baca Perpustakaan.....	70
Tabel 4. 5 Jendela Perpustakaan	72
Tabel 4. 6 Lampu Penerangan Perpustakaan	75
Tabel 4. 7 Tangga Perpustakaan.....	78
Tabel 4. 8 Lukisan Pada Perpustakaan.....	79
Tabel 4. 9 Lorong Perpustakaan	810
Tabel 4. 10 Koleksi Bahan Pustaka	843
Tabel 4. 11 Penataan Koleksi Bahan Pustaka	865
Tabel 4. 12 Pelayanan Pustakawan	887
Tabel 4. 13 Pemustaka	90

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Ruang Perpustakaan.....	61
Gambar 4.2 Rak Buku	63
Gambar 4.3 Ruang Penyimpanan Koleksi.....	63
Gambar 4.4 Pagar Pembatas Jembatan.....	66
Gambar 4.5 Sisi Dalam Jembatan.....	66
Gambar 4.6 Jembatan Penghubung Ruangan	66
Gambar 4.7 Sisi Ruang Baca	69
Gambar 4.8 Ruang Baca Perpustakaan.....	69
Gambar 4.9 Jendela Pada Ruang Baca	71
Gambar 4.10 Jendela Pada Ruang Koleksi.....	71
Gambar 4.11 Jendela Pada Tangga	71
Gambar 4.12 Penempatan Lampu Penerangan.....	74
Gambar 4.13 Detail Lampu Penerangan.....	74
Gambar 4.14 Lampu Penerangan Perpustakaan	74
Gambar 4.15 Pencahayaan Buatan Berdasarkan <i>Color Temperature</i>	75
Gambar 4.16 Tangga Perpustakaan	77
Gambar 4.17 Tangga Menuju Lantai Atas	77
Gambar 4.18 Lukisan Pada Dinding.....	79
Gambar 4.19 Lukisan Pada Tangga	79
Gambar 4.20 Lorong Perpustakaan	80
Gambar 4.21 Dialog Tentang Jurnal	83
Gambar 4.22 Koleksi Bahan Pustaka	83
Gambar 4.23 Penataan Koleksi Bahan Pustaka	85
Gambar 4.24 Koleksi Pada Ruang Baca.....	85
Gambar 4.25 Pustakawan	87
Gambar 4.26 Mimik Wajah Senang Pemustaka	90
Gambar 4.27 Pemustaka Memanfaatkan Fasilitas	90
Gambar 4.28 Kunjungan Pemustaka	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan badan atau lembaga institusi yang menyediakan bahan pustaka maupun informasi guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pengetahuan, informasi serta tempat rekreasi bagi pemustaka yang membutuhkan. Menurut Sutarno (2006) perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari suatu bangunan, atau bangunan itu sendiri, yang berisi kumpulan buku-buku yang ditata dan disusun sedemikian rupa sehingga mudah dicari dan digunakan kapan saja pembaca membutuhkan. Menurut IFLA (*International of Library Associations and Institutions*) perpustakaan merupakan kumpulan bahan tercetak dan non tercetak dan atau sumber informasi dalam komputer yang tersusun secara sistematis untuk kepentingan pemakai.

Perpustakaan dianggap sebagai tempat menyimpan aset kebudayaan dan aset pengetahuan. Perpustakaan juga dianggap penting dalam meningkatkan budaya membaca pada masyarakat. Perpustakaan merupakan lembaga yang menawarkan hal-hal baru, produk pelayanan yang inovatif, dinamis, dan dikemas sedemikain rupa sehingga apapun yang ditawarkan perpusatakaan akan menjadi atraktif, interaktif, edukatif dan rekreatif bagi pengunjungnya. Upaya tersebut dilakukan guna memenuhi kebutuhan informasi untuk masyarakat.

Namun sangat disayangkan, masih ada masyarakat yang belum mengetahui fasilitas perpustakaan dan fungsi perpustakaan itu sendiri. Perpustakan sering dianggap hanya sebagai gedung untuk menyimpan buku-

buku yang ditata rapi, usang, dan hanya dapat dikunjungi oleh pelajar serta anak-anak saja. Pada dasarnya perpustakaan diciptakan untuk memenuhi kebutuhan informasi di segala lapisan dan bidang masyarakat. Anggapan tersebut masih bertahan dan belum dapat dihilangkan di zaman modern (Suwarno, 2010:14). Untuk melihat pandangan masyarakat mengenai perpustakaan dapat kita amati melalui karya seni visual yang memiliki banyak bentuk yang salah satunya adalah film.

Menurut Struart Hall & Northampton (1997) representasi merupakan penghubung antara makna dan bahasa. Representasi adalah suatu cara untuk dapat mengartikan sesuatu, baik bentuk tulisan dalam buku atau gambar dalam film dan anime. Dengan pengertian itu, film merupakan media yang dapat menggambarkan representasi terhadap suatu objek. Representasi dalam sebuah film adalah penggambaran kembali sesuatu yang ada pada cerita film itu sendiri. Film memiliki kekayaan yang berbentuk tanda untuk mengkodekan pesan, konvensi-konvensi, dan ideologi dari suatu kebudayaan. Representasi yang disuguhkan biasanya tidak jauh berbeda dengan realita yang ada, karena dalam pembuatan film tentunya membutuhkan sebuah naskah. Dalam pembuatan naskah yang berkualitas pasti memerlukan observasi tentang karakter maupun peristiwa yang akan digambarkan dalam sebuah film. Maka dari itu observasi dapat menjadi proses yang penting dalam merepresentasikan suatu karakter maupun peristiwa dalam sebuah film. Observasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa naskah yang dihasilkan tidak jauh berbeda dengan kenyataan di lapangan (Mudjia, 2010). Film dapat memengaruhi cara kita memahami

dunia dan memahami diri kita sendiri. Representasi dalam film juga dapat memengaruhi cara pandang kita terhadap kelompok atau komunitas tertentu, pada penelitian ini mengacu pada perpustakaan.

Film merupakan suatu kombinasi antar usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Unsur-unsur tersebut dilatar belakangi oleh suatu cerita yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak film (Susanto, 1982:60). Film juga dapat diartikan sebagai media komunikasi visual yang dapat menghibur dan berisikan infomasi serta pesan yang dapat menyentuh emosi penontonnya. Menurut Muhammad Arsi & Alex Sobur (2019:57) film juga dapat diartikan sebagai salah satu contoh bentuk media populer yang mampu menampilkan identitas-identitas pribadi, sosial, dan budaya. Selain membentuk konstruksi masyarakat akan suatu hal, film merupakan realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat yang kemudian diproyeksikan ke atas layer.

Film memiliki beberapa genre atau aliran yang salah satunya yakni genre atau aliran film fiksi. Genre film fiksi diciptakan berdasarkan karya-karya yang mengandung unsur khayalan atau imajinasi dan tidak berdasarkan fakta sejarah maupun kenyataan. Film fiksi dapat ditampilkan dalam bentuk karakter nyata maupun animasi. Dengan demikian film animasi dapat digolongkan dalam genre film fiksi. Istilah film fiksi animasi di Jepang sering disebut Anime. Dalam film anime, perpustakaan sering dijadikan sebagai tempat yang menyediakan banyak informasi dan sumber kekuatan. Pengertian anime berasal dari bahasa Inggris yang artinya *animation*, berakar dari kata *Anima* berarti jiwa atau kehidupan.

Anime merupakan singkatan yang digunakan masyarakat Jepang untuk seluruh bentuk animasi di dunia. Namun, seiring berkembangnya zaman anime menjadi istilah umum yang diberikan warga dunia untuk animasi buatan Jepang (Bagus, 2020:195). Anime biasanya memiliki ciri-ciri lewat gambar warna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh. Tokoh-tokoh tersebut memiliki keragaman karakter, mulai dari tokoh yang berperan antagonis, protagonis, hingga figuran. Anime sangat dipengaruhi gaya gambar manga yaitu komik khas Jepang.

Pada awal tahun 1980 film anime mulai masuk ke Indonesia. Salah satu film animasi yang mengawali kesuksesan tersebut adalah *Tetsuwan Atom* atau yang lebih dikenal sebagai *Astro Boy*. Film ini disutradarai Ozamu Tezuka yang dikatakan sebagai *God of Manga*. Pada era 90-an muncul anime *Doraemon* bergenre komedi dan fiksi ilmiah di RCTI pada tahun 1991 karya Fujiko F. Fujio. Serial ini mampu bertahan hingga lebih dari 20 tahun sejak pertama kali penayangannya. Kemudian, muncul *Sailor Moon* bergenre romantis, *Crayon Shinchan* yang bergenre komedi, *Pokemon* yang bergenre fantasi/petualangan, dan lain-lain. Lalu, pada tahun 2000-an, muncul *Dragon Ball* yang dikarang Akira Toriyama pada tahun 1984 yang bergenre aksi dan petualangan, kemudian *Rurouni Kenshin* atau *Samurai X* yang bergenre *chanbara* atau pertarungan pedang, dan *Naruto* yang bergenre aksi petualangan dan fantasi. Keragaman genre pada anime sekarang jika dibandingkan dengan anime-anime yang masuk pada periode 1980-an membuat peminat anime semakin meningkat.

Cerita yang berkualitas dan penyajian gambar yang menarik menjadi alasan anime mudah dicintai oleh siapa pun (Yamane, 2020:72). Indonesia

menyumbang 2 kota besar sebagai penggemar terbanyak anime versi *Google*. Dua kota tersebut adalah Surabaya dan Jakarta. Dua kota besar di Indonesia ini menduduki posisi ke-13 setelah kota Riyadh, Arab Saudi di peringkat 12 dan di atas Kota Santiago, Chili yang berada di peringkat 14 (Jaelani, 2017).

Berdasarkan survei tentang “Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia” dengan 100 responden dengan rentang usia 15-40 tahun menyebutkan bahwa 87% responden menonton lebih dari satu anime dan internet menjadi media yang sering digunakan dalam menonton anime dengan persentase 73,2% dibandingkan media lainnya seperti film, TV, dan DVD (Yamane, 2020:77). Dari survei tersebut membuktikan bahwasannya anime sudah populer di masyarakat Indonesia. Adapun alasan mengapa masyarakat Indonesia menyukai anime yakni karena visual yang memanjakan mata, alur cerita yang menarik, karakter yang ikonik, semua kalangan menikmati, serta koneksi antar penggemar (Varianna , 2023).

Anime *Mushoku Tensei* atau dalam bahasa Inggris *Jobless Reincarnation* merupakan anime keluaran dari Studio Bind dengan genre *Isekai* yang diadaptasi dari novel *Youth Arc*. Genre *Isekai* adalah subgenre fantasi dimana karakter dipindahkan dari dunianya ke dunia yang baru atau asing. *Mushoku Tensei* baru dirilis dalam dua sesi, yang disetiap sesinya memiliki 24 episode dengan durasi rata-rata setiap episodenya 24 menit dengan terjemahan bahasa Indonesia. Namun, penelitian ini hanya meneliti episode 5 sampai 12 pada sesi kedua dikarenakan adegan di dalam perpustakaan hanya ditampilkan pada episode 5-12 di sesi kedua saja. Dilaksir dari Youtube chanel *Muse Indonesia*

(<https://www.youtube.com/@MuseIndonesia>) dengan mendapatkan banyak like dan *viewer*. Maka dari itu, peneliti memilih anime *Mushoku Tensei* sebagai subyek pada penelitian ini karena memiliki banyak *viewer*. Anime ini dianggap peneliti sebagai anime yang cukup populer karena memiliki rating 8.37 pada web My Anime List.

Anime ini menceritakan tentang kehidupan seorang laki-laki yang berumur 34 tahun sebagai penganguran yang sering dirundung di lingkungan hidupnya. Suatu ketika ia hendak menyelamatkan pejalan kaki yang hampir tertabrak truk namun ia malah kehilangan nyawanya sendiri. Secara ajaib lelaki tersebut bereinkarnasi sebagai bayi yang bernama Rudeus Greyrat yang baru saja terlahir di dunia sihir. Rudeus tumbuh menjadi seorang remaja yang mahir dalam menggunakan sihir dan merupakan pewaris sihir yang handal di dalam keluarganya. Namun suatu ketika terjadi bencana sihir yang melanda dunia sihir. Alhasil Rudeus terpisah dengan keluarganya dan dia hanya bersama dengan seorang anak perempuan yang bernama Eris Boreas. Pada sesi pertama anime *Mushoku Tensei* akhirnya Rudeus bertemu dengan ayahnya. Namun di sana Rudeus baru mengetahui bahwa ibunya, Zenith menghilang dan belum ditemukan oleh ayah Rudeus (Nursyafira, 2023). Dalam sesi kedua anime *Mushoku Tensei* menceritakan perjalanan dan cara yang harus ditempuh Rudeus untuk menemukan ibunya. Walaupun dalam anime ini konflik utamanya bukan mengenai perpustakaan, namun dalam beberapa episode latar perpustakaan ditampilkan untuk memberikan informasi dan menambah kekuatan karakter Rudeus.

Dalam upaya mengetahui representasi pada anime maka peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika. Dari beberapa konsep semiotika yang diutarakan para ahli, peneliti menggunakan analisis semiotika menurut Roland Barthes. Menurut Roland Barthes semiotika dibagi menjadi dua tahapan signifikasi yakni denotasi, konotasi. Berbeda dengan semiotika menurut Peirce yang menggunakan ikon, indeks, dan simbol untuk memaknai tanda serta semiotika menurut Sassure yang hanya menekankan pada bahasa untuk memaknai sebuah tanda. Roland Barthes memaknai tanda pada bahasa, lagu, not musik, benda, dialog, gambar, logo, gerak tubuh dan mimik wajah. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan konsep tanda berupa benda, dialog, gambar, gerak tubuh dan mimik wajah saja. Karena di dalam anime *Mushoku Tensei* hanya terdapat konsep tanda tersebut yang mampu ditangkap peneliti dalam menganalisis representasi perpustakaan. Jadi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis semiotika menurut Roland Barthes karena konsep memaknai tanda yang dikemukakan Roland Barthes lebih rinci dan terkonsep untuk menemukan representasi perpustakaan dalam anime *Mushoku Tensei*.

Di dalam anime *Mushoku Tensei*, perpustakaan digambarkan sebagai perpustakaan Perguruan Tinggi yang memiliki koleksi yang sangat banyak dan gedung perpustakaan yang sangat luas. Adegan dalam perpustakaan juga sangat berpengaruh terhadap karakter utama dalam upaya pencarian obat dan menemukan ibunya. Dengan demikian melalui penelitian ini diharapkan dapat

mengubah stereotip masyarakat Indonesia mengenai perpustakaan yang sudah berkembang dan berubah menyesuaikan perkembangan zaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti jabarkan maka rumusan masalah yang akan menjadi pokok pembahasan yaitu, bagaimana representasi perpustakaan dalam anime *Mushoku Tensei*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang akan dicari peneliti yaitu, untuk mengetahui representasi perpustakaan yang ada di dalam anime *Mushoku Tensei*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat teoritis

Diharapkan dapat menambah khazanah penelitian bagi ilmu perpustakaan serta memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai representasi perpustakaan yang disajikan dalam sebuah anime.

1.4.2 Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi pemustaka, sebagai referensi dan landasan untuk penelitian-penelitian selanjutnya apabila ingin melakukan penelitian yang bertema sejenis
- b. Bagi pembaca, melalui sebuah anime diharapkan dapat lebih mengenal tentang representasi perpustakaan.
- c. Bagi peneliti, diharapkan mendapatkan pengetahuan dan wawasan melalui proses yang dilakukan selama melalui penelitian.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk menunjukkan rangkaian pembahasan secara sistematis, sehingga dapat terlihat jelas kerangka skripsi yang akan diajukan. Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan konsep pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan yang merupakan ulasan mengenai inti dari penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI. Bab ini terdiri dari dua bagian, yaitu tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka menjelaskan tentang beberapa penelitian terdahulu yang sejenis atau hampir serupa dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sementara

itu landasan teori menjelaskan tentang pendapat para ahli yang sesuai dengan topik pembahasan.

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji keabsahan data.

BAB IV GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN. Bab ini berisikan tentang profil dan sinopsis anime *Mushoku Tensei*, pemaparan data hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP. Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil dan pembahasan pada bab IV dan saran dari peneliti.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari analisis yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap representasi perpustakaan dalam anime *Mushoku Tensei* dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes berupa rangkaian 21 adegan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa konsep perpustakaan dalam anime *Mushoku Tensei* menggambarkan unsur-unsur dasar perpustakaan ideal. Berikut penggambaran keempat unsur dasar perpustakaan ideal:

1. Penggambaran ruangan perpustakaan yang memperhatikan aspek-aspek dalam perencanaan ruangan perpustakaan, memiliki desain megah, memudahkan arus pergerakan manusia, memiliki nilai estetika dan mengutamakan kenyamanan juga keamanan pengguna maupun koleksi bahan pustaka.
2. Memiliki jumlah koleksi bahan pustaka yang sebagian besar adalah koleksi cetak yang memadai dan juga ditata secara rapi pada setiap rak penyimpanan koleksi bahan pustaka dapat mempermudah pemustaka dalam mencari informasi dan merawat koleksi bahan pustaka serta memperpanjang umur koleksi bahan pustaka yang dimiliki perpustakaan.
3. Pustakawan pada anime *Mushoku Tensei* mampu melakukan peran managerial di dalam perpustakaan yang tergambar dalam adegan pada anime *Mushoku Tensei*.

4. Pemustaka yang berkunjung dan memanfaatkan fasilitas perpustakan pada anime *Mushoku Tensei* tidak dibatasi oleh ras, jenis kelamin, maupun umur dan memiliki daya kunjung yang lumayan banyak.

Meskipun terdapat beberapa kekurangan pada fasilitas yang disediakan perpustakaan seperti terlalu dekatnya ruang baca dengan jendela yang terkena paparan sinar matahari secara langsung, warna *warm white* untuk lampu penerangan perpustakaan, tangga untuk mengakses lantai atas di dalam perpustakaan yang belum ramah terhadap penyandang disabilitas dan rak penyimpanan yang menggunakan bahan dasar kayu, namun perpustakaan yang digambarkan di dalam anime *Mushoku Tensei* sudah mampu melayani pemustaka yang datang ke perpustakaan tersebut untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

5.2 Saran

Dalam anime *Mushoku Tensei*, perpustakaan memiliki berbagai peranan penting yang mampu menunjang kebutuhan tokoh yang ada dalam anime tersebut. Perpustakaan juga sangat membantu tokoh utama dalam memecahkan masalah yang dialaminya melalui koleksi bahan pustaka yang tersedia di dalamnya. Adapun saran yang dapat penulisan berikan, yakni:

1. Bagi sutradara atau penggarap anime, hasil penelitian ini bisa dijadikan saran untuk evaluasi penggambaran perpustakan dalam sebuah anime.

2. Bagi pustakawan, anime bisa dijadikan media promosi perpustakaan yang dapat meningkatkan minat kunjung maupun pemanfaatan perpustakaan.
3. Penelitian mengenai representasi perpustakaan dalam anime masih harus dilanjutkan dan dikembangkan oleh peneliti-peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti bidang ini. Karena masih banyak anime-anime lain yang menjadikan perpustakaan sebagai latar tempatnya dan bisa diambil beberapa ide mengenai perpustakaan yang bisa berguna untuk kemajuan dunia perpustakaan. Untuk judul anime yang serupa, lakukan penelitian tentang pustakawan, pemustaka atau dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, F. F. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media. *Al-I'lam; Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(2), 92-99.
- Andhita, P.R. (2021). *Komunikasi Visual*. Banyumas. Zahira Media Publisher.
- Ariesta, I Gusti Bagus Bayu Baruna. (2020). Anime dan Teknologi Animasi. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur : Senada*, 3, 195.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsi, Muhammad & Sobur, Alex. (2019), Makna Identitas dan Klonflik Antaretnis dalam Film Crazy Rich Asians. *Media Tor : Jurnal Komunikasi*, 12(1), 57.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pengajaran*. Jakarta: RajaGrafindo
- AS, Ambarini & Maharani, Nazla. (2012). *Semiotika Teori dan Aplikasinya Pada Karya Sastra*. Semarang: IKIP PGRI.
- Badriyah, Siti. (N.d.c). Referensi: Pengertian, Tujuan, Jenis, Sumber, dan Contohnya. *Gramedia*. Dikutip dari <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-referensi/>
- Bafadal, Ibrahim. (2011). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta. Bumi Aksara
- Basuki, Sulistyo. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum..
- Budiman, Kris.(2011). Semiotika Visual. Yogyakarta. Jalasutra.
- Chandler, Daniel. (2001). *Semiotics for Beginner* [DX Reader version]. Dikutip dari <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/> .

- Christomy, Tommy. (2001). “*Pengantar Semiotik Pragmatik Peirce: Nonverbals dan Verbal*” dalam Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indoensia, Jakarta: Bahan Pelatihan Semiotika, 7-14.
- Danang, Sunyoto. (2013). *Metodologi Penelitian Akutansi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Djamal, M. (2015). *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Dzamaludin, Ahmad & Zainal, Asikin. (2015). Metode Penelitian Kualitatif. Pustaka Pelajar.
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta : LkiS Fairelough, Norman, 1993. Languge and Power. London and New York, Longman.
- Fachmi, A. (2022). Representasi Kepustakawan Dalam Film Se7en (1995). *Pustaka Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakan*, 166-185.
- Fadli, Rahmat. (2019). Representasi Perpustakaan dan Pustakawan Dalam Film *The Night At The Museum 3: Analisis Semiotik Pada Film The Night At The Museum 3*. N-JILS: Nusantara Journal of Information and Library Studies. 2(1), 93-101.
- Fauzan, Almanshur & Djunaidi, Ghony. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauziah, Akbar. (2023, November). 4 Cara Menentukan Struktur Organisasi Perpustakaan yang Efektif. *Readmore*. Dikutip dari [4 Cara Menentukan Struktur Organisasi Perpustakaan yang Efektif - Read More](#)
- Ghony, D, & Almanshur, F. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

Hall, Stuart & Northampton. (1997). *Representation and Media*. T.t : Education Foundation

Hall, Stuart. (2003). *Representasi: Cultural Representasi and Signifying Practices*. London: Sage Publication

Hermawan, R., & Zen, M. (2006). *Membangun Perpustakaan Sekolah yang Bermutu*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

Hermawan, Rachman & Zen, Zulfikar. (2006). *Etika Kepustakawan: suatu pendekatan terhadap kode etik pustakawan Indonesia*. Jakarta: Sagung Seto.

Hidayat, M. S. (2022). Analisis Semiotika dalam Film “*Shigatsu Wa Kimi No Uso*” Episode 5. *Jurnal CommLine*, 7, 78-93.

HS, Lasa. (2009). *Kamus Kepustakawan Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

Ibrahim, Andi. (2016) *Manajemen dan Administrasi Perpustakaan*. Makassar: Syahadah.

Kurnia, Leila. (2022). Representasi Perpustakaan pada Video Musik *The Story of Us*. *JIPIS: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, 1(2), 1-6.
Dikutip melalui
https://www.researchgate.net/publication/367226722_Representasi_Perpustakaan_pada_Video_Musik_The_Story_of_Us

Nawiroh, Vera. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Ningrum, P. W. (2022). Representasi Budaya Jepang Dalam Anime *Kamisama*. *Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMNALISA)*, 121-128.

Nusantari, N. (2020). Representasi Perpustakaan Pada Film Doctor Strange. *Edulib*, 10 (2), 113-129.

Nusyafira, Viky. (2023). *Sinopsis Mushoku Tensei*. Dikutip dari <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/animelain/viky-nusyafira/sinopsis-mushoku-tensei-jobless-reincarnation>

Peraturan Perundang-undangan Nomor 43/Perpus/LN.2007/129/2007 tentang Perpustakaan.

Perpusnas Nomor 13/Perpusnas/704/2017 tentang Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi.

Prastowo, Andi. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.

Rizqy,A. (2013).Kebutuhan Informasi Masyarakat pada Masa Awal Kemerdekaan. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 1(1), 21-28.

Safitri, L. N. (2019). "Representasi Perpustakaan Dalam Anime No Game No Life." Skripsi S1 Fakultas Adab dan Humaniora UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Setiadi, Erwan (2023, Desember).Kenapa Anime Sangat Populer di Indonesia? Berikut Penjelasannya!. *Dafunda*. Dikutip dari <https://dafunda.com/otaku/kenapa-anime-sangat-populer-di-indonesia/>

Siswantoro. (2010). *Metode Penelitian Sastra*. Surakarta: Pusat Pelajar

Sudjana, Nana. (2009). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarno, N.S. (2006). *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Sagung Seto.
- Susanto. (1982), *Komunikasi Massa 2*. Bandung : Bina Cipta.
- Suwarno, Wiji. (2010), *Ilmu Perpustakaan & Kode Etik Pustakawan*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Suwarno, Wiji. (2011). *Perpustakaan dan Buku: Wacana Penulisan dan Penerbitan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sobur, Alex. (2001). *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik Dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2006). *Semiotika Komunikasi: Analisis Teks Media Suatu Pengantar Untuk Analisa Wacanan dan Analisis Farming*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2014). *Ensiklopedia Komunikasi*. Jakarta: Simbiosa Rekatama.
- Sudarsono. (2006). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung. Alfabeta.
- Sutarno. (2003). *Teori dan Praktek Perpustakaan*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Suwarno. (2011). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah yang Berkualitas*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Raharjo, Mudijia. (2010), *Desain Penelitian Kualitatif dan Contoh Proses Penelitian Kualitatif*. Malang : Cendekia Paramulya.

T, Arsil. (2021). “Konsep Perpustakaan dan Hak Kebebasan Informasi dalam Film *Library War.*” Skripsi S1 Fakultas Adab dan Humaniora UIN Alauddin Makassar. Dikutip dari <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/20901/1/FULL%20SKRIPSI%20ARSIL%20T.pdf>

Varianna, Enya. (2023). Penyuka Anime? Ini 5 Alasan Anime Sangat Populer, *Hello Cation*. Dikutip dari <https://blog.hellocation.id/penyuka-anime-ini-5-alasan-anime-sangat-populer/>

Wicaksono, M. F. (2020). Representasi Perpustakaan Dalam Film Pendek. *JIPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 5(1), 55-68.

Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(1), 68-82.

