

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital 4.0 ini banyak informasi baru yang dapat diakses dengan mudah menggunakan jejaring internet. Dari usia muda hingga tua dapat dengan cepat mengetahui berita terbaru yang ada di seluruh belahan dunia. Aktivitas pencarian yang diakses pun beragam, mulai dari mencari berita, menonton video, membeli barang dan jasa, bermain game online hingga membaca *manga* secara online.

Seiring berkembangnya zaman, budaya juga ikut berkembang. Budaya yang dipasarkan kepada konsumen secara komersial dan berorientasi pada keuntungan yang besar dan membuat budaya tersebut diproduksi secara besar dan menarik hingga tidak hanya disukai oleh masyarakat Jepang tetapi juga masyarakat dari negara lain (John Storey, 1993:15). Banyak masyarakat yang memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut sesuai minat dan ketertarikan mereka akan suatu hal di antaranya adalah budaya Jepang. Jepang memiliki dan mengembangkan budaya pop, hal ini dipengaruhi oleh fenomena globalisasi. Budaya pop Jepang adalah salah satu budaya yang paling populer di dunia dalam beberapa tahun terakhir. Hal tersebut dikarenakan, popularitas produk

kebudayaan Jepang seperti *fashion*, musik, *anime* hingga *manga* sangatlah besar terutama sudah memiliki jangkauan *audiens* yang sangat luas serta mencakup di berbagai kalangan.

Manga adalah buku komik yang disajikan mengandung alur ceritanya tidak mudah ditebak dan terdapat beberapa unsur plot *twist* di dalamnya. *Manga* yang diciptakan di Jepang dan memiliki jutaan penggemar di seluruh dunia. *Manga* penuh dengan karakter yang bisa langsung dikenali dari gambar sederhana mereka, seperti mata bulat dan lebar, serta rambut besar (Ajidarma, 2011:516). *Manga* dikatakan unik karena memiliki ciri-ciri spesifik yang berbeda dengan jenis komik dari negara lain. Jenis ceritanya berbeda dengan komik Barat yang menceritakan tokoh *superhero* atau pahlawan maupun komik Indonesia yang biasanya menceritakan legenda ataupun cerita fabel. *Manga* atau komik Jepang hadir dengan cerita yang *fresh* seperti pada *manga* dalam penelitian ini yang mengusung tema pandemik yang sedang terjadi di masyarakat dan alur ceritanya yang menarik minat. Genre yang bervariasi serta cerita yang tidak monoton membuat para pembacanya tidak bosan mengikuti ceritanya. Banyak cerita komik yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari, sejarah, petualangan hingga cerita romantis yang menyayat hati pun ada. Genre *manga* selain dari aspek cerita, gambar, bahasa, trik-trik pemakaian kata tiruan yang digunakan untuk menghidupkan cerita berhasil menarik hati para pembaca.

Penggambaran ciri fisik karakter pada sebuah *manga* selain yang disebutkan di atas ialah memiliki karakteristik penggambaran sebuah *manga* lainnya adalah terdapat gelembung dialog yang banyak, berwarna hitam putih, mempunyai cerita kilas balik kecil,

latar belakang dan alur yang abstrak, dan mempunyai simbol-simbol tertentu. Misalnya hanya dengan melihat ekspresi wajah atau simbol tertentu bisa menjelaskan suatu latar maupun suasana yang terjadi. Tidak jarang hanya dengan satu gelembung dialog bisa membawa pembaca terbawa emosi, saat membacanya para pembaca diajak mengerti dan memahami latar belakang dan sifat karakter hingga membuat perasaan menjadi kesal maupun bersimpati terhadap karakter tersebut. Sejak awal tahun 90-an hingga sekarang *manga* digemari oleh masyarakat Indonesia mulai kelompok anak-anak sampai orang dewasa.

Situs *manga online* mulai ada di Jepang sejak tahun 2004, melalui situs Komik C-Moa (コミックシーモア) masyarakat Jepang pada saat itu bisa mengakses dan membaca *manga* tanpa perlu membelinya langsung di toko buku. Namun pada saat itu hanya beberapa judul *manga* saja yang bisa dibaca. Pesatnya perkembangan zaman semakin banyak permintaan *market* situs *manga online* yang bisa diakses. Indonesia pun tidak luput dari para pembaca situs *manga online*. Situs *MangaHere* pada tahun 2010 adalah situs *manga online* pertama yang ada di Indonesia. Setelah itu bermunculan situs-situs lainnya di jejaring situs internet

Komik yang penulis teliti adalah *manga New Normal* chapter 1-20 karya Aihara Akito yang menceritakan situasi dan kondisi dunia di masa depan, ketika itu virus mematikan sudah menyebar di seluruh dunia pada awal 2020 dan terus berlangsung selama beberapa dekade dan masih belum menemukan vaksin ataupun obatnya.

Konsep pandemi pada komik ini merepresentasikan kejadian nyata pada awal tahun 2020 di seluruh penjuru dunia yang berefek negatif seperti merusak aspek-aspek

kehidupan yang awal normal, menjadi tidak terarah. Tidak peduli negara maju atau berkembang, kaya atau miskin, berada di daerah dingin atau pun panas. Pandemi terus menjangkiti manusia hingga sekarang. Berbagai upaya pun telah dilakukan manusia untuk “melenyapkan” virus ini. Namun nyatanya, kita dengan seksama mengakui “*New Normal*” sebagai penanda babak baru bagi sejarah kehidupan manusia. Pandemi ini menyebabkan perubahan di berbagai tatanan kehidupan dalam waktu yang singkat, perubahan sosial budaya di masyarakat ini terjadi secara spontan tidak direncanakan oleh siapa pun yang terjadi diluar jangkauan masyarakat dan menimbulkan dampak sosial yang tidak diinginkan masyarakat. Menurut Sumardjan (1962:379) perubahan sosial adalah perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku di antara kelompok dalam masyarakat.

Menurut J.P Gillin dan J.P Gillin dalam (*Cultural Sociology* 1954:139) perubahan sosial merupakan perubahan yang terjadi sebagai suatu variasi dari aktivitas yang dipekerjakan hidup yang sudah diterima karena telah tersedianya perubahan komposisi masyarakat, kebudayaan material, kondisi geografi, adicita, maupun telah tersedianya difusi atau penemuan-penemuan baru dalam masyarakat. Perubahan sosial dan budaya dapat kita rasakan dan bahkan tanpa disadari sudah tampak terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena pandemi seperti saat ini tentu saja telah mengubah nilai sosial dan budaya yang berpengaruh pada perubahan cara berpikir serta respon masyarakat dalam menanggapi kehidupan sehari-hari untuk menjalankan protokol kesehatan seperti selalu menggunakan masker, selalu mencuci tangan dengan sabun atau *hand sanitizer*, tidak

berkerumunan, menjaga jarak, dan menghindari kontak fisik secara langsung dengan orang lain. Kondisi-kondisi di atas membuat hubungan kekerabatan dan solidaritas antar manusia sebagai makhluk sosial yang hidup berdampingan dan saling tolong menolong makin lama mulai tergerus dalam pola kehidupan baru yang memaksa pergeseran nilai, pola pikir dan tingkah laku kehidupan di dalam masyarakat. Kasus tersebut membuat manusia menjadi egois yang hanya memikirkan diri sendiri untuk bisa bertahan hidup seperti pada awal penetapan pandemi yang seperti kasus *panic buying*, penimbunan masker dan *hand sanitizer* yang pada akhirnya hanya mencari keuntungan pribadi dan merugikan orang lain.

Pergeseran nilai yang paling menonjol terjadi pada masyarakat ialah cenderung untuk menghindari kontak fisik dengan orang lain. Hal ini dikarenakan virus berbahaya ini dapat ditularkan kepada orang lain melalui berbagai macam kontak fisik, mulai dari sentuhan dan *droplet* melalui udara sehingga salah satu konsekuensinya maka individu harus tetap berusaha menjaga jarak sosial satu dengan yang lain (*physical distancing*). Perubahan juga terjadi di seluruh sektor, seperti pendidikan, keamanan, dan tentunya kesehatan. Berdampak pada psikologi masyarakat yang berubah pada sistem norma dan aturan, baik peraturan tertulis maupun tidak tertulis.

Manusia sebagai makhluk sosial, dalam kondisi keterbatasannya, tetap membutuhkan orang lain untuk mendukung kehidupannya. Di Indonesia memberlakukan kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) telah disampaikan oleh pemerintah, dalam hal ini seperti perliburan sekolah, penutupan kantor, pembatasan kegiatan

keagamaan, dan lainnya. Hal tersebut dilakukan untuk mengurangi orang yang terjangkit wabah virus (Nasruddin & Haq, 2020:641).

Berbeda dengan Indonesia yang menerapkan kebijakan PSBB, di negara Jepang menerapkan kebijakan *lockdown*. Pada saat *lockdown* masyarakat Jepang sama sekali tidak diperbolehkan untuk keluar rumah, pergi bersekolah, hingga aktivitas perkantoran dan kegiatan berwisata diberhentikan semua. Semua jenis transportasi pribadi maupun umum mulai dari bus, mobil, kereta api, hingga pesawat pun tidak diperbolehkan beroperasi. Selain terdapat kebijakan PSBB yang disebutkan di atas, pemerintah Indonesia juga menerapkan protokol kesehatan 3M untuk pencegahan virus yaitu dengan memakai masker, mencuci tangan, dan menghindari kerumunan. Sama halnya dengan Indonesia yang menerapkan 3M, negara Jepang juga menerapkan protokol kesehatan yaitu dengan tidak melakukan kegiatan 3M yakni 密集(*misshuu*), 密閉(*mippei*), dan 密接(*missestu*).

Pertama adalah 密集(*misshuu*) yang diartikan sebagai berkerumun, merupakan protokol kesehatan yang wajib dipatuhi oleh setiap masyarakat Jepang pada saat pandemi. Aktivitas berkerumun dilarang karena jika terdapat banyak orang yang berkumpul pada satu tempat dikhawatirkan akan membuat *cluster* virus baru. Selanjutnya adalah 密閉(*mippei*) atau yang dapat diartikan tertutup, merupakan protokol yang mengharuskan masyarakat jika berada di suatu ruangan yang tertutup harus membuka jendela atau pintu agar sirkulasi udara dalam ruangan tersebut tetap sehat dan kualitas udara tetap terjaga, sehingga virus tersebut tidak mengendap di dalam suatu ruangan. Terakhir adalah 密接(*missestu*) atau berdekatan, peraturan yang mewajibkan masyarakat untuk menjaga jarak

dengan orang lain seperti duduk berjarak ketika menaiki transportasi umum, tidak mengobrol berdekatan dengan lawan bicara serta harus mengenakan masker ketika sedang berbicara.

Selain terjadi perubahan dalam aspek fisik, berubah pula dalam aspek kebudayaan serta nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat. Dalam Komik *New Normal* juga terkandung hal yang serupa, seiring perubahannya juga terdapat pula penyimpangan sosial yang terjadi. Suroso (2008:119) menjelaskan perilaku menyimpang atau penyimpangan sosial adalah segala bentuk tindakan dari individu ataupun kelompok yang tidak sesuai, bahkan menentang aturan atau pun nilai-nilai norma sosial dalam masyarakat. Penyimpangan sosial berubah dan berkembang seiring jaman hal tersebut menjadi salah satu bagian dari kebudayaan manusia yang statis. Semenjak terjadi pandemi yang berdampak pada aspek kehidupan memunculkan juga suatu gejala baru tentang gagasan penyimpangan sosial yang terbaru.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori semiotika menurut Charles Sanders Peirce. Prinsip dasar Peirce adalah tanda dapat mewakili sesuatu yang lain. Dalam memproses pemaknaan tanda ada tiga tahapan; pertama, saat melihat gambar, kita melihat gambar tersebut dapat menjadi tanda yang mewakili sesuatu yang disebut representamen. Kedua, dari representamen tersebut kemudian diolah dalam penafsiran kita sehingga merujuk kepada objek, dan ketiga dari objek tersebut menghasilkan pemaknaan atau interpretasi.

Pada penelitian ini, juga disertakan beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang memiliki relevansi atau keterkaitan. Penelitian terdahulu pertama tentang suatu relasi

trikotomi dalam sebuah cerpen klasik oleh Sovia Wulandari dan Erik D Siregar pada tahun 2020 dengan mengambil judul “Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce: Relasi Trikotomi (Ikon, Indeks dan Simbol) Dalam Cerpen Anak Mercusuar karya Mashdar Zainal”. Penulis menganalisis, menjelaskan, dan mendeskripsikan unsur-unsur ikon, indeks dan simbol dalam cerpen Anak Mercusuar karya Mashdar Zainal. Bagaimana relasi antara tanda-tanda dalam cerpen tersebut, yang berupa ikon, indeks dan simbol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pustaka dengan menerapkan metode kualitatif. Sementara untuk teknik penulisan adalah deskriptif kualitatif, yang memaparkan pembahasan berdasarkan karya sastra. Data yang digunakan berupa teks cerpen Anak Mercusuar karya Mashdar Zainal. Hasil yang didapatkan berupa 4 tanda dalam bentuk ikon, 6 tanda dalam bentuk indeks, dan 3 tanda dalam bentuk simbol.

Penelitian terdahulu selanjutnya tentang sebuah sistem sosial yang terjadi dalam sebuah masyarakat desa. Penelitian yang dilakukan Dwi Ratih Puspitasari pada tahun 2021 yang berjudul “Nilai Sosial Budaya dalam Film Tilik (Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce)”. Fokus penelitian ini adalah representasi nilai sosial dan budaya. Objek dalam penelitian ini adalah film Tilik yang berupa potongan gambar dari adegan atau scene dalam film tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu analisis isi. Analisis isi merupakan suatu model yang digunakan untuk meneliti dokumentasi data yang berupa teks, gambar, simbol, dan sebagainya. Metode ini dapat dipakai untuk menganalisa semua bentuk komunikasi, seperti dalam surat kabar, buku,

radio, film dan sebagainya. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang membagi tanda berdasarkan symbol, object, dan interpretant yang dikenal sebagai segitiga triadik atau trikotomi. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan menggunakan pendekatan semiotik Charles Sanders Peirce maka ditemukan banyak data yang menunjukkan nilai sosial dan kebudayaan dalam film Tilik. Film Tilik memiliki nilai sosial budaya yang dapat dianalisa lebih dalam. Nilai sosial budaya tersebut meliputi sistem bahasa, sikap kekeluargaan, organisasi sosial, kemajuan teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, sapaan, mitos yang berkembang dalam masyarakat, status sosial, gotong royong, dan nilai sopan santun. Hal tersebut dapat dilihat melalui data-data temuan yang telah dihadirkan dalam penelitian

Penelitian terdahulu di atas, terdapat persamaan dengan penelitian peneliti lakukan, yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif, namun juga memiliki perbedaan dalam hal data penelitian yang bersifat kontemporer, fenomenal dan global. Penelitian ini dapat merepresentasikan kehidupan yang terjadi di masa pandemik yang berkelanjutan tanpa ada yang tahu kapan akan kembali normal seperti kehidupan sebelumnya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti akan memfokuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perilaku apa yang dianggap sebagai tanda penyimpangan sosial yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam masa pandemi dalam komik *New Normal*?

2. Pesan apa yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui cerita *New Normal*?

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya membahas makna tanda nilai sosial dan budaya yang terjadi pada masyarakat Jepang dalam cerita komik *New Normal* dengan pendekatan semiotika menurut Charles Sanders Peirce.

1.4 Tujuan Masalah

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini menurut perumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan perilaku apa yang dianggap sebagai tanda penyimpangan sosial yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam masa pandemi pada komik *New Normal*
2. Untuk menjelaskan pesan yang disampaikan oleh pengarang melalui cerita *New Normal*

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah dan memperdalam wawasan serta pengetahuan peneliti mengenai semiotika Charles Sanders Peirce untuk menelaah suatu tanda yang terjadi. Manfaat secara praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi untuk mahasiswa jurusan Sastra Jepang mengenai nilai sosial dan budaya.



1.6 Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan teori kebudayaan dari (Koentjaraningrat 1987:2-3) dan teori semiotika Charles Sanders Peirce (Hoed, 2001: 139-166) serta didukung dengan teori dari Paul B Horton (2011:194) mengenai penyimpangan sosial.

a. Kebudayaan menurut Koentjaraningrat

Terdapat konsep yang mengikat pada alur dan unsur budaya yang berkembang di dalam masyarakat pada *manga New Normal* tersebut. Koentjaraningrat menyatakan (Koentjaraningrat, 1987:2-3) Kebudayaan memiliki tujuh unsur universal isi dari semua kebudayaan yang ada di dunia ini yakni: 1) sistem religi dan upacara keagamaan, 2) sistem dan organisasi kemasyarakatan, 3) sistem pengetahuan, 4) bahasa, 5) kesenian, 6) sistem mata pencaharian hidup, dan 7) sistem teknologi dan peralatan.

Sistem pengetahuan dalam kultural universal berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud di dalam ide manusia. Dari ketujuh unsur tersebut dalam analisis komik *New Normal* termasuk ke dalam unsur ketiga, yaitu sistem pengetahuan dan sistem sosial yang menjadi objek kajian.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Saryono (2010: 49) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki,

menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Sumber data penelitian diperoleh dari buku, jurnal penelitian, laporan penelitian dan informasi elektronik seperti internet yang berhubungan dengan suatu penyimpangan sosial di suatu masyarakat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan beberapa prosedur yakni data yang dikumpulkan, dibaca, dipahami, dianalisis, dan kemudian diinterpretasikan sesuai kerangka teori trikotomi mengenai suatu tanda menurut Charles Sanders Peirce.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi, maka penyajian hasil penelitian ini dalam empat bab yang disusun dengan urutan sebagai berikut :

Bab 1 merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka teori, dan sistematika penyajian.

Bab 2 berisi tentang uraian teori yang digunakan yaitu teori semiotika Charles Sanders Peirce.

Bab 3 memaparkan analisis terhadap contoh perilaku penyimpangan sosial pada komik *New Normal* yang berlatar di masa depan saat terjadi pandemi berdasarkan pendekatan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

Bab 4 memuat hasil akhir dari penelitian berupa kesimpulan.