

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kejujuran adalah salah satu pondasi utama dalam kehidupan manusia, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, maupun dalam dunia pendidikan. Madani (2022) menyebutkan bahwa sifat jujur sangat jarang ditemukan, baik di kalangan umat islam maupun umat manusia pada umumnya. Banyak orang dengan beragam alasan untuk melakukan kebohongan karena merasa ketakutan karena akan mendapatkan tanggapan negatif dari masyarakat, sehingga mendorong mereka enggan dan tidak berani berkata jujur, terutama ketika ia benar-benar telah melakukan sebuah kesalahan yang bisa saja merugikan orang lain. Menurut Indramawan dan Wasehudin (2023), menurunnya nilai kejujuran dalam masyarakat menjadi salah satu hal yang menimbulkan keresahan di berbagai kalangan; nilai kejujuran saat ini sering dikalahkan oleh pola pikir yang hanya mementingkan tujuan semata, sehingga lingkungan akhirnya memaksa banyak orang untuk meninggalkan nilai-nilai kejujuran.

Indramawan dan Wasehudin (2023) juga menemukan bahwa penanaman nilai kejujuran harus dimulai dari kelompok terkecil masyarakat, yaitu keluarga, karena keluarga adalah tempat pertama seseorang mendapatkan pendidikan dan menjadi pondasi awal dalam pembentukan karakter. Orang tua yang menanamkan sikap jujur kepada anak sejak dini akan membentuk individu yang kelak akan membawa nilai tersebut ke dalam kehidupan bermasyarakat. Di lingkup pendidikan, nilai kejujuran tidak cukup hanya diajarkan melalui perkataan didalam

kelas saja, namun tenaga pendidik juga harus menanamkan kejujuran kepada murid melalui tindakan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Zubaedi (2011) bahwa nilai kejujuran saat ini mulai melemah dalam kehidupan individu dan masyarakat, padahal kejujuran adalah tolok ukur dan fondasi kehidupan seseorang bagaimanapun pintar dan berwibawanya seseorang, jika pada dasarnya ia sering tidak jujur terhadap apa yang ia kerjakan, pada akhirnya ia tidak akan diakui sebagai pribadi yang baik.

Salah satu media yang berpotensi dalam menyampaikan dan menanamkan nilai kejujuran kepada masyarakat dan bisa diakses dimana saja pada saat ini adalah film. Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang paling berpengaruh dalam kehidupan masyarakat modern. Sebagai medium audiovisual, film memadukan gambar bergerak, suara, dialog, dan musik dalam satu rangkaian naratif yang mampu menyentuh pikiran sekaligus emosional penontonnya. Dalam perkembangannya, film tidak hanya dipahami semata-mata sebagai sarana hiburan saja, melainkan juga sebagai media yang berperan strategis dalam membentuk opini, persepsi, dan nilai-nilai sosial di masyarakat. McQuail (2010) menyatakan bahwa media massa memiliki kapasitas untuk memengaruhi cara masyarakat memahami dunia, termasuk membentuk persepsi, membangun sikap, dan mendorong perubahan perilaku melalui konten yang disampaikannya secara berulang.

Menurut Sobur (2016), film sebagai media komunikasi massa tidak pernah benar-benar netral, sebab setiap film mengandung perspektif tertentu tentang dunia, manusia, dan nilai-nilai yang dianggap penting, yang sering kali tersembunyi di

balik kemasan estetis yang menghibur. Pemahaman ini mendasari pentingnya kajian ilmiah terhadap konten film, khususnya dalam rangka membongkar nilai-nilai yang disampaikan melalui tanda-tanda visual dan audio yang termuat di dalamnya.

Di antara berbagai jenis film yang beredar secara global, film animasi Jepang atau *Anime* telah menempati posisi yang cukup istimewa dalam budaya populer kontemporer, termasuk di Indonesia. Anime bukan sekadar gaya visual semata, melainkan telah berkembang menjadi medium bercerita yang kaya akan nuansa budaya, tema kompleks, dan kedalaman emosional yang mampu menyentuh berbagai kelompok usia. (Shauqi et al, 2024) menyebutkan bahwa anime tidak hanya memengaruhi aspek *fashion* dan gaya hidup, tetapi juga membuka cara berpikir penonton melalui pesan moral dan berbagai pelajaran hidup yang terkandung di dalamnya, serta mendorong terbentuknya komunikasi yang lebih baik dalam interaksi sosial. Ini menunjukkan bahwa *anime* memiliki potensi signifikan sebagai media penyampai nilai yang melampaui fungsi hiburan semata.

Di Indonesia, fenomena menonton *anime* oleh generasi muda semakin menguat seiring perkembangan platform digital dan layanan streaming mulai dari website *Anoboy*, *Otakudesu*, *Kusonime*, *YouTube* (beberapa kanal seperti Muse Indonesia, Ani-One Indonesia), lalu aplikasi *streaming* Bstation, Netflix, Crunchyroll dan Viu. (Alisyamsujen et al, 2025) menyatakan bahawa penerimaan *anime* di Indonesia tidak hanya mencerminkan antusiasme terhadap hiburan, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai budaya. Kemudahan akses melalui berbagai platform *streaming*,

dukungan komunitas penggemar, dan keterikatan budaya menjadi faktor-faktor utama yang memperkuat popularitas anime di Indonesia, sehingga nilai-nilai yang dikandung anime berpotensi besar memengaruhi cara pandang dan sikap generasi muda Indonesia.

(Listrianti et al, 2023) menunjukkan bahwa film animasi memiliki potensi besar sebagai media penanaman nilai-nilai moral, karena kemampuannya menyampaikan pesan dalam kemasan yang menarik dan mudah diterima oleh berbagai kalangan. Temuan ini memperkuat relevansi kajian akademis terhadap konten-konten anime yang beredar di tengah masyarakat Indonesia, mengingat tidak semua pesan yang dikemas secara menarik serta-merta membawa nilai yang sejalan dengan norma dan ajaran agama.

Salah satu film anime yang menarik untuk dikaji adalah *Koe no Katachi* (*A Silent Voice*, 2016), sebuah film produksi *Kyoto Animation* yang disutradarai oleh Naoko Yamada dan diadaptasi dari manga karya Yoshitoki Oima yang terbit pada tahun 2013–2014. Film ini tayang pada tanggal 17 September 2016 di Jepang dan Tayang lebih kurang di 20 bioskop Indonesia pada tanggal 3 Mei 2017. Data yang di tunjukkan fandom *koe no katachi* dan *Anime News Network* (2016) Pada pekan pertama penayangan (*Opening Weekend* 17–18 September 2016), Film ini dibuka di 120 bioskop Jepang, meraih 200.000 penonton dengan pendapatan 283 juta *yen* (30 miliar Rupiah) dalam 2 hari pertama, dan puncaknya pada 30 November 2016, Total penonton mencapai 1,7 juta tiket terjual dengan pendapatan lebih dari 2,2 miliar *yen*. Film ini menjadi film Jepang terlaris ke-10 di Jepang pada 2016, dengan total akhir 2,3 miliar *yen* (239,2 miliar rupiah). Film ini meraih *Japan Movie Critics*

Awards ke-26 tahun 2017 dan mendapat sambutan positif dari penonton di berbagai negara, film ini telah tayang di lebih dari 20 negara termasuk Indonesia. Bahkan di aplikasi streaming Bstation, film ini telah ditonton sebanyak 3,9 Juta kali dan mendapatkan like sebanyak 120,6 Ribu. *Koe no Katachi* tidak sekadar unggul secara teknis sinematografis, tetapi juga mengandung kedalaman nilai moral yang layak dikaji secara ilmiah, terutama dalam nilai kejujuran.

Film ini mengisahkan perjalanan moral seorang remaja bernama Shoya Ishida yang semasa sekolah dasar pernah melakukan perundungan terhadap Shoko Nishimiya, teman sekelasnya yang tunarungu. Perundungan tersebut berlangsung dalam berbagai bentuk, mulai dari merusak alat bantu pendengaran Shoko, mengucilkannya secara sosial, hingga mengisolasinya dari pergaulan. Ketika insiden ini terungkap, Shoya berbalik menjadi korban perundungan dari teman-temannya sendiri dan akhirnya hidup terisolasi hingga masa remajanya. (Budiman et al, 2023) dalam penelitian mereka tentang film ini menyimpulkan bahwa tindakan-tindakan Shoya Ishida mencerminkan nilai-nilai pendidikan tentang empati, tanggung jawab, dan penebusan diri yang dapat menjadi bahan pembelajaran karakter yang bermakna bagi generasi muda.

Bertahun-tahun kemudian, Shoya yang hampir mengakhiri hidupnya akhirnya memutuskan untuk mencari Shoko dan meminta maaf. Titik balik inilah yang menjadi inti narasi film, sebuah perjalanan tentang kejujuran, penebusan diri, dan pengampunan. Kaminishi (2023) dalam analisisnya menegaskan bahwa film ini menggunakan kondisi tunarungu Shoko sebagai gambaran dari hambatan komunikasi manusia secara umum, termasuk ketidakmampuan untuk jujur kepada

diri sendiri dan orang lain, serta ketidakmampuan untuk benar-benar mendengarkan. Padahal perlu disadari, bahwa jika ada terjadi hal yang tidak diinginkan karena ulah diri sendiri, bahkan juga bisa dapat mengganggu orang lain, kita harus jujur kepada orang yang bisa saja mendapat akibat disebabkan dari kita sendiri karena tidak jujur dari awal.

Melalui Al-Qur'an, menempatkan kejujuran yang dalam istilah Arab dikenal sebagai *Shidq* sebagai salah satu nilai akhlak tertinggi. Allah SWT berfirman dalam QS. At-Taubah (9): 119,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ ﴿١١٩﴾

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah kamu bersama orang-orang yang benar (jujur)."

Demikian pula dalam QS. Al-Ahzab (33): 70-71,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٧٠﴾ يُصْلِحْ لَكُمْ أَعْمَالَكُمْ وَيَغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ وَمَنْ يُطِيعِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ فَقَدْ فَازَ فَوْزًا عَظِيمًا ﴿٧١﴾

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar. Niscaya Dia (Allah) akan memperbaiki amal-amalmu dan mengampuni dosa-dosamu. Siapa yang menaati Allah dan Rasul-Nya, sungguh, dia menang dengan kemenangan yang besar.

Allah memerintahkan hamba-Nya untuk mengucapkan perkataan yang benar (*Qawlan sadida*). Puspitasari (2023) menyebutkan bahwa kejujuran merupakan fondasi dari komunikasi yang bermartabat, yang bukan sekadar perintah moral individual melainkan prasyarat bagi tatanan sosial yang sehat dalam pandangan Islam.

Kembali ke film *Koe no Katachi* yang menjadi latar permasalahannya adalah perundungan, merupakan poin yang menjadi pertimbangan mengapa film ini layak dikaji. Perundungan adalah masalah sosial yang serius di kalangan anak dan remaja. Salah satu akar masalahnya adalah “ketidakjujuran”, baik ketidakmampuan pelaku untuk mengakui bahwa tindakannya menyakiti orang lain, maupun ketidakberanian korban untuk menyuarakan penderitaannya. Dalam konteks ini, film *Koe No Katachi* berpotensi menjadi bahan refleksi yang bermakna tentang nilai kejujuran dalam kaitannya dengan pencegahan perundungan di kalangan generasi muda.

Untuk mengkaji representasi kejujuran dalam film *Koe no Katachi* secara sistematis, diperlukan pendekatan analitis yang tepat. Semiotika Roland Barthes menawarkan kerangka yang relevan karena memungkinkan peneliti membaca tidak hanya apa yang tampak secara literal, tetapi juga lapisan makna yang tersembunyi di balik tanda-tanda visual dan audio. Barthes memperkenalkan tiga tingkatan makna, denotasi (makna literal), konotasi (makna kultural dan ideologis), dan mitos (sistem nilai yang alami). Rohmaniah (2021) menjelaskan, bahwa kerangka analisis Barthes sangat efektif untuk membongkar makna ideologis dalam teks-teks media populer, termasuk film animasi, karena kemampuannya menghubungkan tanda-tanda permukaan dengan sistem nilai yang lebih dalam.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas semiotika Barthes untuk menganalisis representasi nilai moral dalam film. Haritsa dan Alfikri (2022) berhasil mengungkap pesan moral dalam film *Layangan Putus* menggunakan model Barthes, sementara Leliana, Ronda, dan Lusianawati (2021)

membuktikan bahwa pendekatan Barthes mampu mengungkap nilai-nilai kebersamaan dan kritik sosial dalam film *Tilik* secara sistematis. Pambudiasih (2023) turut membuktikan relevansi semiotika Barthes dalam menganalisis tanda-tanda pada film bertema tunarungu untuk mengungkap makna denotatif, konotatif, dan mitos yang tersembunyi di dalamnya.

Meskipun demikian, kajian akademis terhadap film *Koe no Katachi* tentang kejujuran masih sangat terbatas. Penelitian yang ada umumnya menggunakan analisis naratif (Budiman et al, 2023) atau analisis wacana (Kaminishi, 2023). Belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji representasi nilai kejujuran dalam film ini menggunakan semiotika Roland Barthes. Celah inilah yang menjadi alasan bagi penelitian ini.

Urgensi mendasar yang menjadi alasan pentingnya penelitian ini karena generasi muda saat ini adalah salah satu kelompok penonton terbesar anime yang cenderung menganggap film atau anime hanya sebagai media hiburan, meskipun nilai-nilai moral dapat ditemukan diberbagai film atau anime, namun banyak yang tidak menyadari bahwa terdapat nilai-nilai islam dalam film atau anime, salah satunya yaitu kejujuran pada film *Koe No Katachi*. Dan mengapa film ini diteliti selain penghargaan yang telah diraih sebelumnya, karena film ini mengandung representasi kejujuran yang menarik untuk dikaji melalui perjalanan tokoh utamanya, Shoya Ishida. Dalam film ini, kejujuran tidak hanya ditampilkan melalui ucapan, tetapi juga melalui keterbukaan diri, pengakuan kesalahan, permintaan maaf, serta konsistensi antara niat dan tindakan. Penelitian ini dilakukan bukan hanya untuk kajian akademik, untuk mengisi kekosongan penelitian terdahulu

dengan menganalisis secara sistematis bagaimana kejujuran direpresentasikan melalui tanda-tanda denotatif, konotatif, dan mitos dalam film tersebut, namun juga untuk masukan bagi para penonton agar lebih menyadari bahwa film tidak hanya sebagai media hiburan, namun juga terdapat nilai-nilai islam yang tidak disadari.

Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti mengangkat penelitian dengan judul "Representasi kejujuran Dalam Film *Koe No Katachi* (Analisis Semiotika Roland Barthes)"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana Representasi Kejujuran Dalam Film *Koe no Katachi* melalui analisis Semiotika Roland Barthes pada tataran denotasi, konotasi, dan mitos”?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap terfokus, peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Makna denotasi nilai kejujuran dalam film *Koe No Katachi*
2. Makna konotasi nilai kejujuran dalam film *Koe No Katachi*
3. Makna mitos nilai kejujuran dalam film *Koe No Katachi*

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Sesuai dengan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Menjelaskan makna denotasi nilai kejujuran dalam film *Koe No Katachi*.
2. Menjelaskan makna konotasi nilai kejujuran dalam film *Koe No Katachi*.
3. Menjelaskan makna mitos nilai kejujuran dalam film *Koe No Katachi*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat berkontribusi bagi pengembangan kajian semiotika Roland Barthes, serta membuktikan relevansi representasi dalam menganalisis film dari budaya non-Barat. Bagi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Imam Bonjol Padang, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengintegrasikan kajian semiotika media dengan salah satu nilai dalam Islam yaitu kejujuran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana pengembangan kemampuan analisis semiotika, terutama penggunaannya dalam film. Dengan melakukan analisis, peneliti dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis dalam mengemukakan arti yang terkandung dalam tampilan sebuah karya media. Selain itu, penelitian ini menjadi bentuk pembuktian integrasi antara ilmu komunikasi dan nilai-nilai keislaman dalam film.

b. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pembaca, terutama mahasiswa dan kalangan akademisi Prodi

Komunikasi dan Penyiaran Islam, mengenai bagaimana pesan-pesan keislaman dapat disampaikan melalui media populer seperti film anime. Dengan memahami pendekatan semiotika dalam membaca media, diharapkan kepada pembaca untuk memiliki sudut pandang yang lebih kritis dalam memberikan pendapat pada tayangan yang dikonsumsi sehari-hari, khususnya yang berkaitan dengan nilai moral dan agama.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji topik serupa di masa mendatang. Baik dari teori, objek, maupun pendekatan analisis, penelitian ini bisa dijadikan sumber tambahan untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini dapat memperluas studi tentang komunikasi dalam berbagai bentuk media modern lainnya, seperti media sosial, animasi, maupun platform daring yang terus berkembang.

F. Penjelasan Judul

1. Representasi

Secara etimologis, kata ini berasal dari bahasa Latin "*repraesentatio*" yang berarti "penggambaran" atau "perwakilan." Hall (1997) mendefinisikan representasi sebagai produksi makna melalui bahasa mencakup bahasa verbal, visual, gestur, musik, dan berbagai sistem

penandaan lainnya. Dalam penelitian ini, representasi merujuk pada cara film *Koe no Katachi* menghadirkan dan mengkonstruksi makna kejujuran melalui scene-scene pilihan.

2. Kejujuran

Kata jujur dalam KBBI berarti lurus hati, tidak berbohong, tidak curang; tulus, ikhlas, sedangkan kejujuran berarti sifat atau keadaan jujur, ketulusan hati, kelurusan hati Zuriah (dalam Madani, 2021) menyatakan bahwa jujur merupakan sikap dan perilaku yang tidak suka berbohong dan berbuat curang, berkata apa adanya, dan berani mengakui kesalahan. Dalam islam, kejujuran dikenal dengan istilah *Shidq* yang berasal dari kata *shadaqa* yang berarti benar, tulus, atau jujur.

3. Film Koe no Katachi

Koe no Katachi (A Silent Voice) adalah film animasi drama psikologis Jepang produksi Kyoto Animation, disutradarai Naoko Yamada, dan merupakan adaptasi dari manga karya Yoshitoki Oima. Dirilis 17 September 2016 dengan durasi sekitar 130 menit. Dalam penelitian ini, film ini menjadi sumber data utama.

4. Analisis Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan makna yang dihasilkannya dalam konteks komunikasi dan kebudayaan. Roland Barthes (1915–1980) adalah semiolog Prancis yang mengembangkan semiotika Ferdinand de Saussure dengan menambahkan dimensi konotasi dan mitos.

Kerangka analisis Barthes mencakup tiga tingkatan: denotasi (makna literal), konotasi (makna kultural tersembunyi), dan mitos (ideologi yang dinaturalisasikan).

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih terarah, penulis membagi pembahasan skripsi ini ke dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORITIS

Bab ini akan berisi seputar teori yang berkaitan dengan penjelasan “Representasi Kejujuran Dalam Film *Koe No Katachi* (Analisis Semiotika Roland Barthes) “

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini akan meliputi : Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini akan meliputi: Gambaran umum penelitian, hasil temuan dan pembahasan dari hasil temuan

BAB V : PENUTUP

Bab ini terdiri dari: kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian ini dan untuk penelitian berikutnya

