

**ANALISIS VISUAL *OPENING THEME ANIME KIMETSU NO YAIBA***

**(鬼滅の刃) KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Departemen Sastra Jepang pada Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin Makassar*

**OLEH**

**ABDIL FAUZI AZZURY**

**F911 16 502**

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2021**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 1314/UN4.9.1/KEP/2020 pada tanggal 15 September 2020, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul “*Analisis Visual Opening Theme Anime Kimetsu no Yaiba (鬼滅の刃) Kajian Semiotika Roland Barthes*” yang disusun oleh Abdil Fauzi Azzury, NIM F91116502 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 07 Juni 2021

Konsultan I

Konsultan II

  
**Nursidah, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19760505200912 2 003

  
**Taqdir, S.Pd., M.Hum.**  
NIP. 19810924200801 1 009

**Disetujui untuk diteruskan**

**Kepada Panitia Ujian Skripsi**

Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

  
**Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.**  
NIP. 19710903200501 2 006

**SKRIPSI**

**ANALISIS VISUAL *OPENING THEME ANIME KIMETSU NO YAIBA*  
(鬼滅の刃) KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**

Disusun dan diajukan oleh:

**ABDIL FAUZI AZZURY**

**No Pokok: F91116502**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 30 Juni 2021

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat



**Menyetujui**

**Komisi Pembimbing**

Konsultan I

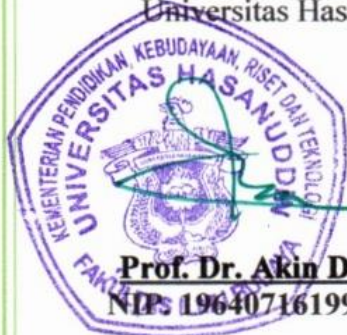
Konsultan II

**Nursidah, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19760505200912 2 003

**Taqdir, S.Pd., M.Hum.**  
NIP. 19810924200801 1 009

Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin

Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin



**Prof. Dr. Akin Duli, M.A.**  
NIP. 19640716199103 1 010

**Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.**  
NIP. 19710903200501 2 006



**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

Pada hari rabu tanggal 30 Juni 2021, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “*Analisis Visual Opening Theme Anime Kimetsu no Yaiba (鬼滅の刃) Kajian Semiotika Roland Barthes*” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 30 Juni 2021

**Panitia Ujian Skripsi:**

1. Ketua : Nursidah, S.Pd., M.Pd.
2. Sekretaris : Taqdir, S.Pd., M.Hum.
3. Penguji I : Yunita El Risman, S.S., M.A.
4. Penguji II : Hadi Hidayat, S.S., M.Hum.
5. Konsultan I : Nursidah, S.Pd., M.Pd.
6. Konsultan II : Taqdir, S.Pd., M.Hum.

(  )

(  )

(  )

(  )

(  )

(  )

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdil Fauzi Azzury  
NIM : F91116502  
Fakultas : Ilmu Budaya  
Program Studi : Sastra Jepang  
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

***ANALISIS VISUAL OPENING THEME ANIME KIMETSU NO YAIBA***

**(鬼滅の刃) KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 19 Agustus 2021

Yang Menyatakan,



(Abdil Fauzi Azzury)

## ABSTRAK

**Abdil Fauzi Azzury.** Berjudul “*ANALISIS VISUAL OPENING THEME ANIME KIMETSU NO YAIBA (鬼滅の刃) Kajian Semiotika Roland Barthes*”, (Dibimbing oleh Nursidah, S.Pd., M.Pd dan Taqdir, S.Pd., M.Hum).

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan makna yang terkandung pada visual *opening theme anime Kimetsu no Yaiba (鬼滅の刃)* dengan menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes.

Sesuai dengan peta tanda Barthes penulis menggunakan sistem pemaknaan pertama dan kedua yang disebut Barthes sebagai makna denotatif dan makna konotatif. Dengan menggunakan metode tersebut penulis dapat menjabarkan makna-makna yang ada pada setiap visual atau *frame* dari tiap gambar *opening theme anime Kimetsu no Yaiba*. Data-data yang dipakai kemudian diurutkan sesuai pada gambar yang ditampilkan pada setiap menit dan detiknya lalu memberikan keterangan dari setiap *frame* kemudian memberikan makna sesuai dengan teori Barthes yakni, denotatif dan konotatif.

Dari hasil penelitian, penulis menemukan banyaknya sikap dari tokoh-tokoh *anime Kimetsu no Yaiba* yang pantang menyerah, persahabatan dan persaudaraan, dan tekad yang kuat dalam menghadapi rintangan. Selain itu pada tiap *frame* yang ditampilkan berbagai budaya dari Jepang namun, budaya tersebut menyimpang dari budaya aslinya seperti, pakaian, pedang dan makhluk.

Kata Kunci: Semiotika Roland Barthes, *Anime, Kimetsu no Yaiba, Frame*.

## 要旨

研究タイトル「映像分析 オープニングテーマ アニメ（鬼滅の刃） 記号学研究  
ロラン・バルト」（Nursidah, S.Pd., M.Pd 先生と Taqdir, S.Pd., M.Hum 先生  
のもとで研究された）。

本研究は、ロラン・バルトの記号論を用いて、アニメ「鬼滅の刃」のビ  
ジュアル・オープニング・テーマに込められた意味を説明することを目的とし  
ています。

この研究では、バルトの記号地図に基づいて、バルトの言う第一用法と  
第二用法を表意的意味と含意的意味として用いる。この方法を用いることで、  
筆者は『鬼滅の刃』アニメのオープニングテーマ画像の各ビジュアルやフレー  
ムに込められた意味を記述することができる。使用したデータは、1分1秒ごと  
に表示される画像に応じてソートされ、各フレームの説明を行った後、バルト  
の理論に沿った意味、すなわち、表意的意味と含意的意味を与える。

調査の結果、アニメのキャラクターである「鬼滅の刃」には、不屈の精  
神、友情や兄弟愛、障害に立ち向かう強い意志など、多くの態度が見られたと  
いう。また、各コマには日本の様々な文化が描かれているが、服装や刀、生き  
物など本来の文化とは乖離していることがわかった。

キーワード：ロラン・バルトの記号論、アニメ、鬼滅の刃、フレーム。



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh Wamanfirotuh alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas nikmat waras, nikmat kesempatan dan nikmat kesehatan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Visual Opening Theme Anime *Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃) Kajian Semotika Roland Barthes**” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sastra. Tak lupa pula penulis mengirimkan rasa syukur kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa Al-Qur'an, Hadist yang berbentuk Jamaah yang telah disempurnakan dari kitab sebelumnya yakni taurat dan injil dan telah membawa ke jalan yang benar yang diridhoi oleh Allah SWT.

Terselesainya skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Ayahku, Almarhum bapak Mursalim dan Ibu tiriku, Jumiati beserta keluarga besar penulis yang sangat penulis cintai dan hormati yang selama ini tak pernah berhenti memberikan doa, dukungan, materi, nasehat, kasih sayang dan motivasi hingga sampai saat ini penulis tetap bersemangat.
2. Terima kasih kepada Adelina Eka Syahputri yang telah menjadi sahabat, teman dan orang yang tercinta kepada penulis yang telah memberi suatu nilai makna yang mendalam kepada penulis dari awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini dan tetap menemani, menyemangati serta memberi dukungan kepada penulis dalam proses perjalanannya.
3. Kepada seluruh jamaah LDII cabang Saumata terutama kepada Mas Arif selaku MT/Guru penulis dan Pak Kyai selaku paman penulis yang memberi penulis dukungan, bantuan, doa dan nasehat selama penulis mengerjakan skripsi ini. Semua itu penulis syukuri dengan ucapan Alhamdulillah Jazaakumullahukhoiroh.



4. Ibu Nursidah, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Taqdir, S.Pd., M.Hum. selaku pembimbing II terima kasih atas dukungan dan perhatian terhadap penulis karena telah membimbing dan memberikan masukan serta arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Segenap *sensei* di Departemen Sastra Jepang yang tak pernah lelah berbagi ilmu terutama kepada Bapak Hadi Hidayat, S.S., M.Hum. terima kasih banyak dan memberikan masukan selama masa perkuliahan di Departemen Sastra Jepang. Serta Ibu Uga yang senantiasa membantu semua mahasiswa dan memberikan informasi terkait penulisan skripsi serta memberikan perhatian penuh terhadap semua mahasiswa Departemen Sastra Jepang.
6. Segenap *sensei* di Departemen Sastra Jepang yang tak pernah lelah berbagi ilmu terutama kepada Bapak Hadi Hidayat, S.S., M.Hum. terima kasih banyak dan memberikan masukan selama masa perkuliahan di Departemen Sastra Jepang. Serta Ibu Uga yang senantiasa membantu semua mahasiswa dan memberikan informasi terkait penulisan skripsi serta memberikan perhatian penuh terhadap semua mahasiswa Departemen Sastra Jepang.
7. Kepada seluruh keluarga penulis terutama Kak Ojan, Kak Uly, Bibi Aminah, Bibi Hasnah, Bibi Harpinah dan semua keluarga penulis yang telah memberikan dukungan penuh dan bentuk finansial penulis sangat berterima kasih.
8. Sahabat-sahabat penulis Wira, Dini, Fitrah, Avi, Fathur, Ariandy, Avi, Nova, Sisi, Wewen, Kak Monic dan Bang Rofif yang selama ini terus mendorong penulis agar bisa menyelesaikan skripsi ini dan memberi semangat agar bisa wisuda dengan secepat mungkin terima kasih banyak atas dukungan kalian.
9. Seluruh kawan-kawan dari Departemen Sastra Jepang angkatan 2016 terima kasih tetap ingin menerima penulis dan menyemangati penulis walaupun penulis kadang membuat masalah kepada kawan-an angkatan

2016 penulis mohon maaf atas itu dan terima kasih banyak sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini. Tetap jaya Tsuchi.

10. *Senpai-tachi* khususnya Kak Aldin dan Kak Ibe yang telah memberikan ilmu pintasan untuk teori yang digunakan penulis dalam skripsi ini sehingga penulis dengan mudah mengerti dan paham apa yang dimaksud dari teori yang dipakai penulis dalam skripsi ini terima kasih banyak Kak Aldin dan Kak Ibe atas waktu dan ilmunya yang bermanfaat.
11. Kepada *Developer* MiHoYo dan Moonton terima kasih telah menemani dan menghibur penulis saat penulis sedang depresi dalam mengerjakan skripsi ini. Jika *game-game* buatan kalian tidak ada mungkin hidup penulis akan sengsara maka dari itu terima kasih.
12. Untuk diri penulis sendiri majulah ke depan untuk masa depan yang cerah, apapun yang akan datang dimasa depan nanti jangan cepat menyerah. Mengeluh boleh setelah itu bangkitlah, percaya kepada diri sendiri, akan banyak rintangan yang menghadang namun, jadilah seperti Tanjirou.
13. Dan pihak-pihak lainnya yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu serta yang telah penulis sebelumnya, kalian telah membantu dan mendukung penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT membalas kebaikan, diberi kelancaran dan kebarokahan kepada kalian semua. Aamin YRA.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Penulis menghargai semua kritik dan saran yang membangun skripsi ini demi penyempurnaan penulisan serupa di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat dan dapat bernilai positif bagi pihak-pihak yang membutuhkan sekian Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh Wamanfiroth.

Makassar, 17 Juli 2021

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENERIMAAN</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
要旨.....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>HALAMAN BAGAN</b>	
Bagan 1 .....	14
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Batasan Masalah .....	6
1.3 Rumusan Penelitian .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Masalah .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Animasi .....	9
2.1.2 Semiotika .....	11
2.1.3 Penanda Tanda Roland Barthes .....	14
2.1.4 Semiotika komunikasi Visual .....	16
2.1.5 Desain Komunikasi Visual .....	17
2.2 Penelitian Relevan .....	18
2.3 Kerangka Pemikiran.....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	21
3.1 Metode Penelitian .....	21

3.2 Data dan Sumber Data .....	21
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.2.2 Teknik Analisis Data.....	22
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 Analisis Makna Visual Pada <i>Opening Theme Kimetsu no Yaiba</i> (鬼滅の刃).....	24
4.1.1 Makna Visual Opening Theme anime <i>Kimetsu no Yaiba</i> episode 25, 42 - 50 detik .....	24
4.1.2 Makna Visual Opening Theme anime <i>Kimetsu no Yaiba</i> episode 25, 01:01 - 01:06 detik.....	30
4.1.3 Makna Visual Opening Theme anime <i>Kimetsu no Yaiba</i> episode 25, 01:06 - 01:12 detik.....	34
4.1.4 Makna Visual Opening Theme anime <i>Kimetsu no Yaiba</i> episode 25, 01:13 - 01:20 detik.....	41
4.1.5 Makna Visual Opening Theme anime <i>Kimetsu no Yaiba</i> episode 25, 01:47 - 01:50 detik.....	49
4.1.6 Makna Visual Opening Theme anime <i>Kimetsu no Yaiba</i> episode 25, 01:57 - 02:04 detik.....	52
4.1.7 Makna Visual Opening Theme anime <i>Kimetsu no Yaiba</i> episode 25, 02:05 - 02:10 detik.....	58
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>61</b>
5.1 Kesimpulan .....	61
5.2 Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN DATA .....</b>	<b>70</b>
<b>HALAMAN GAMBAR</b>	
Gambar 1.....	1
Gambar 2.....	4
Gambar 4.1.1.....	24
Gambar 4.1.2.....	30
Gambar 4.1.3.....	34
Gambar 4.1.4.....	41



Gambar 4.1.5.....	49
Gambar 4.1.6.....	52
Gambar 4.1.7.....	58

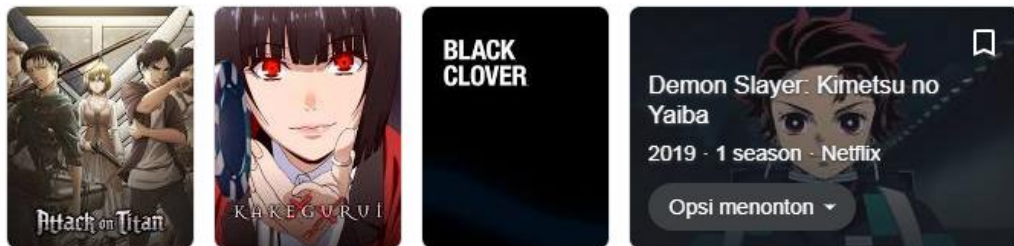


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Anime* adalah kata singkatan yang merujuk pada animasi buatan Jepang yang digambarkan dengan tangan atau teknologi komputer. *Anime* itu sendiri adalah singkatan dari アニメーション atau “*animeeshon*” sehingga dibaca *anime* yang dicirikan melalui sebuah gambar berwarna-warni yang bergerak dan menampilkan tokoh-tokoh dari berbagai cerita. Hal ini sangat dipengaruhi oleh gaya gambar dari *manga* (suatu komik khas Jepang).



Gambar 1. Anime (Sumber: <https://www.google.com/>)

Serial *anime* merupakan adaptasi dari *manga*, video game, novel ringan dan media lainnya. Dan *Anime* telah berkembang pesat di seluruh dunia dengan sangat cepat karena siapa pun dapat mengakses animasi Jepang dengan sulih suara dan terjemahan bahasa Inggris atau bahasa Indonesia. Pada tahun 2021, harian Republika merilis 5 *anime* terbaik sepanjang masa, yaitu *Kimetsu no Yaiba*, *Naruto*, *Clannad*, *Seri Monogatari* dan *One Piece*. *Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃) merupakan sebuah serial anime yang diadaptasi dari komik/*manga*.

*Anime* telah beredar luas di masyarakat sehingga penonton dapat menonton *anime* dari berbagai media. *Anime* ditampilkan dalam bentuk *live action*, film, serial, maupun komik/*manga*. Namun, banyak di antaranya eksistensinya tidak dapat bertahan lama. *Anime* yang sangat terkenal pada umumnya berasal dari Jepang yang unik dan dapat diterima baik oleh negara lain. Selain *Anime*, Jepang juga terkenal dengan budaya pop Jepang lainnya seperti fesyen, *cosplay*, musik, film, dan *manga*-nya yang dapat menarik perhatian dan sekaligus dapat dinikmati oleh masyarakat dari berbagai negara di luar Jepang (Fransiska, 2020:2).

*Anime* yang dapat bertahan lama adalah *anime* yang masih populer dan adanya pelestarian terhadap budaya yang muncul pada *anime* tertentu misalnya, dengan masih adanya orang yang meng-*cosplay*-kan karakter dari *anime* tertentu. Selain itu hal yang dapat membuat *anime* bertahan lama yakni cerita yang menarik sehingga penonton masih terngiang-ngiang akan ceritanya dan kebudayaan yang terdapat di dalam *anime*. Budaya yang menarik pada cerita *anime* dapat membuat suatu *anime* bertahan lama karena selain unik masyarakat juga akan mengingatnya dan budaya yang muncul pada *anime* akan direalisasikan dengan adanya penjualan produk seperti karakter figur, anting-anting, pakaian, dll.

Kebudayaan merupakan sistem tanda atau simbol. Tanda atau simbol yang merepresentasikan kebudayaan ini membentuk sistem makna. Clifford Geertz dalam bukunya *Interpretation of Culture* (1973:9) menyebutkan kebudayaan terdiri dari tiga bagian utama yakni: sistem pengetahuan (sistem kognitif), sistem nilai (sistem evaluatif), dan sistem tanda yang memungkinkan interpretasi.

Adapun titik pertemuan antara pengetahuan dan nilai yang dimungkinkan oleh tanda inilah yang dinamakan sistem makna (*system of meaning*). Melalui makna sebuah tanda dapat menerjemahkan pengetahuan menjadi nilai, dan menerjemahkan seperangkat nilai menjadi suatu sistem pengetahuan.

Nilai-nilai ini dipahami dari tanda-tanda untuk merepresentasikan makna yang terkandung. Tanpa representasi tanda, pengetahuan dan nilai yang terkandung dalam kebudayaan tidak akan bisa dipahami maknanya dan akan tetap menjadi sesuatu yang abstrak. Segala perilaku manusia didasarkan pada lambang yang mengarahkan pada suatu nilai tertentu di masyarakat tertentu dan dipahami oleh masyarakat itu sendiri misalnya, masyarakat Jawa memiliki nilai bahwa ketika makan menggunakan tangan kanan lebih baik daripada tangan kiri. Sedangkan dalam masyarakat Jepang adalah hal yang tabu atau dilarang saat menggunakan sumpit, yakni tidak boleh menancapkannya ke dalam nasi karena hal itu sama dengan memberikan sesajen kepada arwah leluhur (*osona*).

Sebagai suatu realitas yang terjadi di masyarakat, kebudayaan merupakan produk yang dihasilkan oleh masyarakat. Pada umumnya produk-produk tersebut lahir dan diciptakan sebagai bentuk representasi yang terjadi dalam kehidupan masyarakat pemiliknya. Demikian halnya dalam masyarakat Jepang dikenal berbagai kerajinan tangan atau seni rakyat yang lahir dari kehidupan masyarakat yang tidak hanya mencerminkan warna lokal yang sederhana, namun sekaligus juga mencerminkan karakter masyarakatnya.



Pada era moderen budaya Jepang dapat dilihat dari berbagai media massa misalnya, media siaran TV (Indosiar, GlobalTV, Antv) atau dapat dilihat pada media siaran online (Netflix, Crunchyroll, Genflix) yang ditampilkan dalam *anime*. Salah satu *anime* populer yang memiliki banyak unsur budaya di dalamnya adalah *anime Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃).



Gambar 2. *Kimetsu no Yaiba* (Sumber: [www.fandom.com](http://www.fandom.com))

Serial *anime Kimetsu no Yaiba* adalah seri *manga* karya Koyoharu Gotouge yang diterbitkan oleh Shueisha pada tanggal 03 Juni 2016 dan diadaptasi menjadi serial *anime* yang disutradarai oleh Haruo Sotozaki yang diterbitkan oleh studio Ufotable dan tayang pada tanggal 31 Juli 2019 - 24 Juni 2020. Serial *anime* yang tayang pada tanggal tersebut belum selesai atau ceritanya belum tamat dikarenakan, pada sekuel dari *anime* tersebut masih dalam proses pembuatan sekuel film yang telah tayang di bioskop saat ini dan akan dilanjutkan lagi dengan sekuel *season 2* yang masih tahap pengerjaan (Amazon, 2019).

Sinopsis dari *anime Kimetsu no Yaiba* adalah dua orang yang statusnya kakak dan adik. Tanjirou adalah seorang kakak laki-laki dan Nezuko adalah seorang adik perempuan. Mereka berdua sebelumnya mempunya keseharian yang

begitu bahagia bersama keluarganya namun, suatu saat ada seorang (*oni*) atau iblis yang datang dan menyerang rumah mereka sehingga semuanya mati kecuali Nezuko. Walaupun hanya Nezuko yang selamat Nezuko telah berubah menjadi iblis. Sampai Tanjirou melihat hal tersebut Tanjirou berniat untuk mengembalikan adiknya menjadi manusia seutuhnya kembali. Dimulailah perjalanan Tanjirou. Nezuko dan teman-temannya melawan *oni* untuk mencari cara yang dapat mengembalikan adiknya kembali menjadi manusia. Untuk melakukan hal tersebut Tanjirou harus berjuang keras dengan menjadi (鬼殺隊) atau *kisatsutai* yang artinya Pembasmi Iblis.

Pada umumnya *anime* mempunyai *opening theme*, *insert theme* dan *ending theme* disetiap serinya. *Theme* tersebut telah mencakup visual *scene* dari seluruh cerita *anime* tersebut yang dirangkum ke dalam *theme*. *Opening theme* dan *ending theme* juga pada umumnya berdurasi satu menit tiga puluh detik sedangkan, untuk *insert theme* biasanya bisa lebih atau kurang dari durasi tersebut karena sifatnya yang berada di tengah-tengah cerita *anime*. *Theme* juga pada umumnya diiringi dengan lagu-lagu yang dibawakan oleh band-band terkenal dari Jepang sehingga *theme* menghasilkan visual *anime* dan lagu secara bersamaan. Hal ini juga saling menguntungkan antara pihak produser *anime* dan penyanyi dari band-band yang membawakan lagu untuk sebuah *anime theme*.

*Opening theme anime Kimetsu no Yaiba* juga berdurasi satu menit tiga puluh detik. Pada *theme*-nya juga telah mencakup kesimpulan dari seluruh cerita *anime Kimetsu no Yaiba*. *Opening theme anime Kimetsu no Yaiba* selain menampilkan mitologi Jepang, berupa adegan-adegan pertarungan dan hal-hal

supranatural dalam beberapa adegan juga menghadirkan tokoh-tokoh yang berpenampilan aneh, *anime* ini juga menampilkan beberapa adegan terkait kebudayaan tradisional Jepang.

*Anime Kimetsu no Yaiba* mempunyai *opening*, *insert* dan *ending theme* namun, penulis hanya akan mengambil salah satu *theme* dari *anime Kimetsu no Yaiba* yaitu pada *opening theme* saja untuk mencari makna visual budaya yang ditampilkan pada *opening theme* tersebut dengan menggunakan semiotika Roland Barthes. Dari *opening theme Kimetsu no Yaiba* akan dipakai sebagai data penelitian serta untuk mengungkap makna-makna yang terdapat dalam tanda-tanda *opening theme* tersebut menggunakan semiotika Roland Barthes. Selain itu, turunannya mengikuti peta tanda Roland Barthes secara berurutan.

*Opening theme* dari *anime* ini dipilih karena kuatnya unsur-unsur kebudayaan Jepang pada visual *opening theme* yang ditampilkan di dalamnya. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Analisis Visual *Opening Theme Anime Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃) Kajian Semiotika Roland” untuk menganalisis visual budaya yang ditampilkan.

## **1.2 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat lebih terarah, penulis membatasi permasalahan pada *Opening Theme anime Kimetsu no Yaiba* episode 25 yang terdapat pada Netflix.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, penulis merumuskan pertanyaan penelitian yakni, bagaimana makna denotasi dan konotasi pada visual *opening theme anime Kimetsu no Yaiba* dengan analisis Semiotika Roland Barthes?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis memiliki tujuan yakni, mendeskripsikan makna denotasi dan konotasi pada visual *anime opening theme Kimetsu no Yaiba* dengan analisis Semiotika Roland Barthes.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Menambah pengetahuan tentang budaya Jepang yang sebenarnya bukan seperti budaya yang ditampilkan dari kebanyakan *anime* yang melenceng dari budaya Jepang sebenarnya.



## 2. Bagi pembaca

Memberikan informasi mengenai budaya bahwa yang dimunculkan dalam *anime* tidak semua asli atau budaya tersebut melenceng dari budaya aslinya (budaya pop), serta sebagai bahan masukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian analisis visual khususnya pada *anime* yang terfokus pada visual dari *opening theme/insert theme/ending theme* pada sebuah *anime*.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Animasi**

Animasi berasal dari kata "*Animation*" yang dalam bahasa Inggris "*to animate*" yang berarti menggerakkan. Jadi, animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam (Nuswantoro, 2017:1).

Sejarah animasi dimulai dari zaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding goa di Spanyol yang menggambarkan "gerak" dari binatang-binatang. Pada 4000 tahun yang lalu bangsa Mesir juga mencoba menghidupkan suatu peristiwa dengan gambar-gambar yang dibuat berurutan pada dinding (Nuswantoro, 2017:1).

Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis. Sebelum era komputerisasi seperti sekarang, animasi merupakan proses yang rumit dan menyita banyak waktu dan tenaga. Film-film animasi terdahulu menggunakan ratusan sampai ribuan gambar sketsa tangan untuk membuat sebuah animasi pergerakan satu persatu. Tiap gambar bergerak tersebut dikenal dengan *frame*. Untuk membuat animasi yang pergerakannya halus maka dibutuhkan makin banyak *frame* (Aiyubi, 2012:18).

Setelah era komputer grafik seperti sekarang, proses animasi tidak lagi merupakan suatu proses yang terlalu rumit. Seorang animator 2D atau 3D cukup menganimasikan *frame* awal dan akhir dari suatu pergerakan animasi, selebihnya komputer akan mengkalkulasi gerakan diantaranya (dikenal dengan istilah *In-Between*). Informasi pergerakan sebuah objek dicatat komputer dengan informasi berupa *keyframe*. Jumlah *keyframe* dan *frame* diantaranya inilah yang menentukan halus atau tidaknya sebuah pergerakan animasi (Aiyubi, 2012:19).

Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Terbukti dengan diketemukannya berbagai artefak pada peradaban Mesir Kuno 2000 sebelum masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose (Nuswantoro, 2017:1).

Animasi sendiri tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu: *persistance of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Dalam perkembangannya animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai: suatu *sequence* gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak (Nuswantoro, 2017:1).

### 2.1.2 Semiotika

Semiotika sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semion* yang berarti tanda. Tanda dapat mewakili suatu hal lainnya yang masih berkaitan dengan objek tertentu. Objek-objek inilah yang membawa informasi dan mengkomunikasikannya dalam bentuk tanda.

Menurut Barthes dalam Sobur menyatakan bahwa semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji “tanda”. Semiotika atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Memaknai dalam hal ini tidak mencampuradukkan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek tersebut hendak berkomunikasi, akan tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (2013:15).

Sedangkan menurut Susanne Langer dalam Morissan mengatakan bahwa menilai simbol atau tanda merupakan sesuatu yang penting, kehidupan binatang diperantarai melalui perasaan (*feeling*), tetapi perasaan manusia diperantarai oleh sejumlah konsep, simbol, dan bahasa. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari cara untuk memberikan makna pada suatu tanda. Semiotika dapat diartikan juga sebagai konsep pengajaran pada manusia untuk memaknai tanda yang ada pada suatu objek tertentu (2013:135).

Kajian tentang semiologi dapat berupa tanda dan makna dalam bahasa yang terdapat pada visual, seni, media massa, musik dan segala hal yang diproduksi untuk ditunjukkan kepada orang lain.



Roland Barthes dilahirkan pada tahun 1915 di Cheorbough, dan tumbuh besar di Bayonne. Ia hidup dalam keluarga yang menganut agama Protestan. Barthes merupakan tokoh besar dalam sejarah semiotika. Menurutnya semiotika adalah ilmu yang digunakan untuk memaknai suatu tanda. Bahasa merupakan susunan dari tanda yang memiliki pesan-pesan tertentu dari masyarakat. Selain bahasa tanda dapat berupa lagu, not musik, benda, dialog, gambar, logo, gerak tubuh, dan mimik wajah.

Barthes mencetuskan model analisis tanda signifikasi dua tahap atau *two order of signification*. Kemudian membaginya dalam denotasi dan konotasi. Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara petanda dan penanda dalam bentuk nyata. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna asli atau makna umum yang mutlak dipahami oleh kebanyakan orang. Misalnya, kata ayam memiliki makna denotasi yaitu unggas, yang menghasilkan telur, berbulu dan berkotek. Ini merupakan makna umum yang hampir seluruh orang paham akan maksudnya.

Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan hubungan yang terjadi ketika tanda tercampur dengan perasaan atau emosi. Konotasi sering kali tidak disadari kehadirannya sehingga dianggap sebagai denotasi. Oleh karena itu, analisis semiotika digunakan untuk memperbaiki kesalahpahaman yang sering terjadi.

Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif, sehingga kehadirannya tidak disadari. Misalnya, bunga teratai dalam bahasa Indonesia berarti bunga yang

konotasinya memiliki makna keindahan tetapi, di India bunga teratai memiliki makna yang berbeda. Dalam agama Buddha dan Hindu, bunga teratai memiliki makna yang mendalam pada bunga teratai tersebut.

Pada signifikasi tahap kedua yaitu mitos yang merupakan pesan yang di dalamnya terdapat pandangan masyarakat. Mitos berhubungan dengan kebiasaan masyarakat atau budaya yang ada dalam masyarakat. Jadi, mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam terhadap kepercayaan masyarakat.

Tokoh-tokoh semiotika memiliki persamaan dalam pengertiannya terhadap sebuah tanda. Yang membedakan hanyalah dari konsep yang mereka gunakan dalam pendekatan untuk memaknai sebuah tanda. Saussure lebih menekankan pada bahasa untuk memaknai sebuah tanda dan membaginya dalam konsep yang panjang. Padahal tanda dapat muncul melalui adat istiadat, agama dan masih banyak lainnya.

Sedangkan konsep semiotika Pierce yang menggunakan tiga konsep untuk menganalisis sebuah makna. Yakni ikon, indeks dan simbol. Namun, konsep ini masih kurang rinci untuk menemukan makna-makna yang tersembunyi. Sehingga, model analisis Barthes lebih dipilih untuk mencari makna tanda secara rinci dan terkonsep mencakup secara utuh hampir semua aspek yang dicetuskan oleh tokoh-tokoh sebelumnya.

Bagan 1. Tabel Peta Tanda Roland Barthes

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> )	

Sumber : Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi" (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2004)

Pada tabel di atas jika membahas mengenai Saussurean, Saussurean hanya membahas ilmu tanda hanya sebatas pada denotatif (*first system*) yang di antaranya termasuk *signifiant* dan *signifie*, *langue* dan *parole*, *synchronic* dan *diachronic*, serta *syntagmatic* dan *paradigmatic*. Lalu pada teori yang dikembangkan oleh Roland Barthes yakni, denotatif, konotatif, dan mitos.

### 2.1.3 Peta Tanda Roland Barthes

#### a. Penanda dan Petanda

Menurut versi Barthes penanda dan petanda adalah suatu kesatuan terhadap tanda-tanda. Yang di mana penanda adalah konsepnya/ide gagasannya (yang di mana penanda bersifat arbitrer dan konvensional) dan petanda adalah bentuk fisiknya/visualnya (dalam ruang lingkup Konotatif atau *second order system*). Misalnya, kata anting-anting adalah konsepnya yang memiliki makna perhiasan agar memperindah wajah dan fungsi

sebagai aksesoris dan bentuk fisiknya ialah aksesoris yang bentuknya dapat berubah-ubah sesuai selera yang diletakkan/digantung pada daun telinga. Pada teori Barthes di sini sudah jelas bahwa Barthes ingin membuat formula atau rumus terhadap teori penanda dan petanda dari Saussurean.

b. Sistem Pemaknaan Tingkat Pertama (Denotatif)

Dalam pengertian umum menurut Sobur, denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang “sesungguhnya,” bahkan kadang kala juga dirancukan dengan referensi atau acuan. Proses signifikasi yang secara tradisional disebut sebagai denotasi ini biasanya mengacu kepada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap. Akan tetapi, di dalam semiologi Roland Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna. (Sobur, 2013:70).

c. Sistem Pemaknaan Tingkat Kedua (Konotatif)

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disembunyi sebagai mitos dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. (Budiman dalam Vera, 2014:24).

Istilah konotasi digunakan Barthes untuk menunjukkan sistem signifikasi tahap kedua. Kata konotasi itu sendiri berasal dari bahasa latin *connotare*, “menjadi tanda” dan mengarah pada makna-makna kultural yang terpisah/berbeda

dengan kata atau bentuk-bentuk lain dari komunikasi. Makna konotatif ialah gabungan dari makna denotatif dengan segala gambaran, ingatan, dan perasaan yang ditimbulkan ketika indera kita bersinggung dengan petanda.

#### d. Mitos

Mitos dalam pandangan Barthes berbeda dengan konsep mitos dalam arti umum dalam arti umum. Barthes mengemukakan mitos adalah bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan. Dalam uraiannya, ia mengemukakan bahwa mitos dalam pengertian khusus ini merupakan perkembangan dari konotasi. Konotasi yang sudah terbentuk lama di masyarakat itulah mitos. Barthes juga mengatakan bahwa mitos merupakan sistem semiologi, yakni sistem tanda-tanda yang dimaknai manusia. (Hoed dalam Vera, 2014:28).

Mitos bukanlah pembicaraan yang sembarangan, bahasa yang disampaikan membutuhkan kondisi-kondisi khusus untuk menjadi sebuah mitos yang nantinya akan diterima oleh masyarakat luas. Mitos adalah suatu sistem komunikasi yang memiliki suatu pesan di dalamnya. Menurut Barthes secara etimologi, mitos adalah sebuah tipe pembicaraan atau wicara. (Barthes, 2006:295).

#### **2.1.4 Semiotika Komunikasi Visual**

Menurut Tinarbuko, semiotika komunikasi visual adalah sebuah upaya memberikan sebuah interpretasi terhadap keilmuan semiotika itu sendiri, yaitu semiotika sebagai sebuah metode pembacaan karya komunikasi visual. Di dalam

sistem semiotika komunikasi visual melekat fungsi ‘komunikasi’, yaitu fungsi tanda dalam menyampaikan pesan dari sebuah pengirim pesan kepada para penerima tanda berdasarkan aturan atau kode-kode tertentu (2008:xi).

### **2.1.5 Desain Komunikasi Visual**

Susanto dalam Tinarbuko menjelaskan bahwa desain komunikasi visual senantiasa berhubungan dengan penampilan rupa yang dapat diserap oleh orang banyak dengan pikiran atau perasaannya. Desain komunikasi visual bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa rupa yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga mengubah perilaku target *audience* sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Bahasa rupa yang digunakan berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar, tipografi/huruf dan sebagainya yang disusun berdasarkan kaidah bahasa visual yang khas berdasarkan dengan ilmu tata rupa. Isi pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi untuk permasalahan yang hendak disampaikan. (2009:15).

## 2.2 Penelitian Relevan

Berikut beberapa penelitian yang meneliti *anime*, kartun, film, film animasi, iklan, dan lain-lain dengan menggunakan pendekatan teori semiotik dari Roland Barthes khususnya pada bidang visual.

Pertama, penelitian dengan judul “Analisis Semiotika Visualisasi Tokoh Utama Serial Kartun Tom And Jerry” yang dilakukan oleh Fransiska Desiana Setyaningsih (2020). Penelitiannya adalah menginterpretasikan makna simbolis yang terkandung melalui visualisasi tokoh kartun Tom and Jerry yang berkaitan dengan makna denotasi, konotasi dan mitos. Perbedaan penelitian Fransiska dengan penelitian ini terletak pada objek yang diteliti. Fransiska menganalisis makna simbolis dari tokoh-tokoh kartun Tom and Jerry sedangkan, penelitian ini menganalisis makna visual *opening theme* dalam *anime Kimetsu no Yaiba* untuk mencari makna denotatif dan konotatif.

Kedua, penelitian dengan judul “Makna Denotasi, Konotasi Dan Mitos Dalam Film *Who Am I Kein System Ist Sicher* (Suatu Analisis Semiotik)” yang dilakukan oleh Rina Septiana (2019). Penelitiannya adalah menganalisis dan mendeskripsikan makna denotatif, konotatif dan mitos pada film "*Who Am I Kein System Ist Sicher*". Perbedaan penelitian Rina dengan penelitian ini terletak pada objek yang diteliti. Rina menganalisis sebuah film yang berjudul *Who Am I Kein System Ist Sicher* untuk mencari makna denotasi, konotasi dan sebagai tambahan makna mitos sedangkan, penelitian ini menganalisis makna visual *opening theme* dalam *anime Kimetsu no Yaiba* untuk mencari makna denotatif dan konotatif.



Ketiga, penelitian dengan judul “Karakteristik *Slapstick* Dalam Serial Film Animasi Bisu (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Serial Animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep)” yang dilakukan oleh Zaynina Afifa (2018). Penelitiannya adalah menganalisis dan mendeskripsikan karakteristik *slapstick* pada tiga serial film animasi yang diantaranya berjudul Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep. Perbedaan penelitian Zaynina dengan penelitian ini terletak pada objek yang diteliti. Zaynina menganalisis sebuah tiga film animasi yang diantaranya berjudul Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep untuk mencari karakteristik *slapstick* yang ada dalam tiga film animasi tersebut sedangkan, penelitian ini menganalisis makna visual *opening theme* dalam anime *Kimetsu no Yaiba* untuk mencari makna denotatif dan konotatif.

Keempat, penelitian dengan judul “Makna Visual Azan Magrib Di ANTV, TRANS7 dan KOMPASTV Analisis Semiotika Roland Barthes” yang dilakukan oleh Setianto (2020). Penelitiannya adalah menerapkan kajian semiotik Roland Barthes terhadap perbedaan makna visual dari tiga cuplikan video azan dari tiga stasiun TV berbeda. Perbedaan penelitian Setianto dengan penelitian ini terletak pada objek yang diteliti. Setianto menganalisis sebuah tiga visual azan dari tiga stasiun televisi yang berbeda yang diantaranya stasiun televisi ANTV, TRANS7 dan KOMPASTV untuk mencari makna visual dari tiga visual azan dari tiga stasiun televisi tersebut sedangkan, penelitian ini menganalisis makna visual *opening theme* dalam anime *Kimetsu no Yaiba* untuk mencari makna denotatif dan konotatif.

### 2.3 Kerangka Pemikiran

