

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Representasi sebuah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia seperti dialog, tulisan, video, film maupun gambar. Representasi bisa diartikan sebagai proses terkait realitas yang dikomunikasikan melalui kata-kata, suara, gambar, ataupun kombinasinya. Singkatnya, representasi sebuah pembangkitan makna dalam suatu Bahasa (simbol, kata-kata maupun gambar yang disampaikan) yang memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan pikiran, konsep dan gagasannya (Hall & Stuart, 2003).

Film sebagai produk karya seni dan budaya yang bertujuan untuk memberikan hiburan dan kepuasan batin bagi para penikmatnya (Pratista, 2008:40). Selain memberikan hiburan dan kepuasan batin, film juga sering mengandung pesan-pesan sosial yang hendak disampaikan oleh penciptanya. Dapat dipahami bahwa karya sastra merupakan produk ciptaan dan pikiran manusia, sumber penciptaan dalam karya sastra bisa berupa rekaan atau fakta yang diciptakan untuk menyampaikan suatu kondisi sosial tertentu (Wellek Warren, 1994:109).

Anime merupakan sebuah karya animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Anime atau kartun Jepang merupakan salah satu jenis film yang berasal dari Jepang dimana sampai sekarang masih digemari dan dikonsumsi oleh banyak masyarakat di

Indonesia. Anime itu sendiri merupakan salah satu kartun yang sangat kental dengan budaya Jepang, dimana kartun Jepang ini tergolong kedalam salah satu jenis film yang sangat mudah diakses. Anime terkenal akan cerita uniknya yang tidak membosankan dan selalu menghadirkan tokoh-tokoh unik yang membuat para penggemarnya selalu menanti episode-episode terbarunya. Anime merupakan gambar lain dari Manga yaitu komik Jepang. Tak hanya sekedar animasi hiburan, Anime juga memiliki salah satu fungsi yaitu menyampaikan ilmu pengetahuan. Anime juga mengangkat beberapa konteks masalah sosial yang dapat kita ambil pesan moralnya, dalam hal ini penulis mengangkat isu kepemimpinan pada karakter yang ada dalam cerita atau serial kartun Jepang atau Anime ini, di mana pesan-pesan kepemimpinan yang disajikan pada serial kartun Jepang atau Anime dapat diaplikasikan kedalam realita kehidupan yang nyata.



Gambar 1.1 Anime *Dr. Stone*  
Sumber : <https://dr-stone.fandom.com>

*Dr. Stone* merupakan salah satu anime series yang banyak menyampaikan ilmu pengetahuan di hampir semua episodenya. *Dr. Stone* adalah sebuah seri manga *shonen* Jepang dan diadaptasi menjadi anime yang diproduksi oleh TMS Entertainment ditayangkan tanggal 5 Juli hingga 13 Desember 2019 yang menceritakan 3700 tahun setelah kilatan cahaya hijau misterius mengubah umat

manusia menjadi batu, seorang remaja jenius bernama Senku Ishigami bangkit dan menemukan dirinya di dunia yang di mana peradaban manusia terkikis oleh waktu.

Anime *Dr. Stone Season Pertama* mempresentasikan atau menggambarkan kisah seorang anak jenius bernama *Senku Ishigami* yang berambisi untuk mengembalikan peradaban manusia dengan bekal kepemimpinan maupun kejeniusan akan ilmu pengetahuan yang ia miliki.



Gambar 1.2 Ishigami Senku

Sumber : <https://shorturl.at/o6vj5>

Senku ingin berniat mengembalikan peradaban dunia seperti dulu kala dengan bantuan temanya yaitu Taiju Oki dan Yuzuriha Ogawa, terakhir seniman beladiri Tsukasa Shishio yang menentang niat Sengku dan memutuskan untuk menciptakan dunia baru yang bebas korupsi. Kejadian tersebut meningkat menjadi Perang antar Kerajaan Sains yang dipimpin Sengku dengan kekaisaran Tsukasa yang membangkitkan orang-orang kuat yang menjadi batu.

Penulis tertarik dengan karakter utamanya yaitu Senku. Senku Ishigami adalah protagonis utama dari *Dr. Stone*, berteman dengan Taiju Oki dan Yuzuriha Ogawa. Dia dikenal dengan slogannya, salah satunya adalah "Sepuluh Miliar Persen". Setengah tahun sebelum Taiju dan akhirnya menciptakan *Revival Fluid* (Cairan Pembangkit) dengan bantuan Taiju. Di Dunia Batu, Senku ingin membangun kembali peradaban dan mendirikan Kerajaan Sains, Senku adalah pemimpin Kerajaan Sains. Belakangan, sebagai anggota Lima Komandan Bijaksana, Senku memberikan ide dan inisiatif untuk rencana skala besar mereka, sesekali berkonsultasi dengan pemimpin lain sebelum mengambil tindakan.

Adapula musuh utama Senku Ishigami yaitu Tsukasa Shishio. Tsukasa Shishio adalah salah satu karakter antagonis dalam anime dan manga *Dr. Stone* Ia dikenal sebagai pemimpin kelompok yang bernama "Tsukasa Empire" Tsukasa adalah seorang pemuda yang memiliki kekuatan fisik yang luar biasa dan memiliki pandangan idealis mengenai masyarakat. tujuannya adalah mengurangi populasi manusia untuk menciptakan dunia baru tanpa teknologi modern bagi kaum muda yang berhati murni.



Gambar 1.3 Tsukasa Shishio

Sumber : [https://dr-stone.fandom.com/wiki/Tsukasa\\_Shishio](https://dr-stone.fandom.com/wiki/Tsukasa_Shishio)

Setelah kejadian misterius yang mengubah semua manusia menjadi batu, Tsukasa berusaha membangun kembali peradaban dengan cara yang ia anggap benar. Ia menolak teknologi modern dan percaya bahwa hanya orang-orang muda dan kuat yang seharusnya membangun dunia baru, sementara ia ingin menghapus orang-orang yang dianggapnya lemah atau tidak berkontribusi. Pendekatannya yang ekstrem ini sering kali menimbulkan konflik dengan protagonis utama, Senku Ishigami, yang berusaha untuk mengembalikan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Karakter Tsukasa sangat kompleks, dengan motivasi yang dipengaruhi oleh pengalaman hidupnya. Meskipun tindakan dan pandangannya sering dianggap salah, ia memiliki latar belakang yang membuatnya bisa dipahami, sehingga menjadikannya karakter yang menarik dalam cerita.

### **1.1.1 Identifikasi Masalah**

Dalam alur cerita *Dr.Stone*, Kepemimpinan merupakan salah satu konflik utama yang diangkat oleh kreatornya, menjadikan sangat menarik untuk ditonton. Cerita perebutan tahta kepemimpinan yang ada dalam serial anime tersebut dibalut dengan petualangan yang sangat seru oleh kerajaan ilmu pengetahuan.



Gambar 1.4 Perseteruan Senku dan Tsukasa

Sumber : <https://images.app.goo.gl/iF9xw95Rb44tgKyv7>

Penulis memilih *Dr. Stone* sebagai bahan penelitian karena di dalam anime ini mengandung banyak makna kehidupan yang tersirat, terutama yang erat kaitannya dengan nilai-nilai kepemimpinan. Dari latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti nilai-nilai kepemimpinan dalam anime *Dr. Stone* yang berjudul “Representasi Kepemimpinan Karakter Ishigami Senku Dalam Serial Anime *Dr. Stone Season Pertama*”

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang telah dijabarkan di latar belakang, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian, yakni :

1. Bagaimana kepemimpinan Senku Ishigami ditampilkan dalam Serial Anime *Dr. Stone*?
2. Bagaimana struktur tanda yang digunakan untuk mencerminkan kepemimpinan karakter Senku Ishigami dalam anime *Dr. Stone*?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Analisis Semiotika Kepemimpinan Karakter Senku Ishigami dan Tsukasa Shisio dalam Anime *Dr. Stone*, Adapun manfaat dari penelitian ini

adalah untuk memperluas pemahaman mengenai kepemimpinan Senku Ishigami dalam memimpin kerajaan ilmu pengetahuan dan bagaimana Tsukasa Shisio dalam memimpin kelompok dengan ideologinya sendiri.

#### **1.4 Penelitian Terdahulu**

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian sosok Ishigami Senku yang merepresentasikan Karakter Kepemimpinan dalam Series Anime *Dr. Stone*. Penelitian-penelitian berikut dijadikan acuan serta perbandingan dengan penelitian yang akan penulis lakukan dan juga sebagai salah satu sarana memperjelas topik penelitian yang dibahas

1. Perbandingan Ideologi Kepemimpinan Antara 2 Tokoh Utama Yang Berseteru Dalam Anime *Dr. Stone Season 1 Episode 1-10* Karya Riichiro Inagaki. Jurnal ini Memaparkan Ideologi kepemimpinan senku dalam memimpin kerajaan Ilmu Pengetahuan untuk mengembalikan Peradaban manusia. Tokoh utama Senku Ishigami merupakan pemimpin yang selalu mengedepankan sikap gotong royong, sikap kolektivitas (membatasi kepemilikan pribadi) dan sikap kesederajatan pada sebuah kepemimpinan. Berdasarkan kategori macam ideologi, maka dapat dikatakan bahwa Senku Ishigami merupakan tokoh utama dengan penganut Ideologi Sosialisme.
2. Analisis Semiotika Pertentangan Sains Dan Kekuatan Fisik Dalam Film *Dr. Stone* Karya Maghfirah Bunga Ridia. Jurnal membahas beberapa poin utama yaitu Semiotika, studi tentang tanda dan makna. Dalam konteks film *Dr. Stone* analisis ini dapat fokus pada bagaimana elemen visual, dialog, dan simbolisme dalam film menyampaikan pesan tentang

sains dan kekuatan fisik. Representasi karakter, Analisis karakter dalam film, seperti Senku yang mewakili sains dan karakter lain yang lebih mengandalkan kekuatan fisik. Jurnal ini mengulas bagaimana karakter-karakter ini berinteraksi dan berkontribusi pada tema utama. Implikasi Sosial dan Budaya, Jurnal juga bisa menyoroti bagaimana film mencerminkan pandangan masyarakat terhadap sains dan kekuatan fisik, serta bagaimana hal ini dapat mempengaruhi cara orang memandang keduanya di dunia nyata. Estetika Visual dan Naratif, terdapat analisis mengenai bagaimana aspek visual dan naratif film mendukung tema pertentangan ini, seperti penggunaan warna, komposisi, dan teknik sinematografi. Dengan demikian, jurnal ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang cara *Dr. Stone* mengeksplorasi dan menyampaikan tema kompleks mengenai sains dan kekuatan fisik melalui pendekatan semiotika.

3. Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang dalam film *One Piece Series Arc Wano*. Penelitian berjudul "Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang dalam Film *One Piece Series Arc Wano* yang Menganalisis bagaimana kepemimpinan Jepang diwakili dalam Arc Wano di *One Piece*. meliputi karakter-karakter yang mewakili nilai-nilai kepemimpinan tradisional Jepang dan bagaimana mereka berinteraksi dengan tema yang lebih luas dalam cerita. penelitian ini juga menawarkan wawasan mendalam tentang interaksi antara budaya, narasi, dan simbolisme dalam konteks kepemimpinan Jepang di dalam dunia fiksi.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Kepemimpinan**

Kepemimpinan didefinisikan sebagai proses mempengaruhi orang lain untuk memahami dan setuju dengan apa yang perlu dilakukan dan bagaimana tugas itu dilakukan secara efektif serta proses untuk memfasilitasi upaya individu dan kolektif untuk mencapai tujuan Bersama (Yukl 2008)

Kepemimpinan secara luas adalah mempengaruhi dalam menentukan tujuan organisasi, memotivasi perilaku pengikut untuk mencapai tujuan, mempengaruhi untuk memperbaiki kelompok dan budayanya. Kepemimpinan dianggap sebagai alat atau sarana untuk membujuk seseorang untuk melakukan dengan sukarela agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Gaya atau model kepemimpinan dalam meningkatkan motivasi dan inovasi guru dalam pembelajaran adalah gaya kepemimpinan situasional, teori ini berasumsi bahwa pemimpin yang efektif tergantung pada taraf kematangan pengikut dan kemampuan pemimpin untuk menyesuaikan orientasinya, baik orientasi tugas ataupun hubungan struktur tugasnya. Gaya kepemimpinan participatif adalah suatu teori kepemimpinan yang memberikan seperangkat aturan untuk menentukan ragam dan banyaknya pengambilan keputusan participatif dalam situasi-situasi yang berlainan. Dan teori demokratis adalah pemimpin yang selalu berusaha menstimulasi anggota-anggotanya agar bekerja secara produktif untuk mencapai tujuan bersama-sama (Syofiah, 2023).

Dari definisi kepemimpinan di atas konsep untuk kepemimpinan adalah kemampuan seseorang untuk mempengaruhi, menggerakkan dan mengarahkan

tingkah laku seseorang untuk mempengaruhi, menggerakkan dan mengarahkan tingkah laku orang lain atau kelompok untuk mencapai tujuan kelompok.

Marquardt (2002) menjabarkan dimensi pemimpin terdiri dari:

1. Pemikir sistem

Fungsi pemimpin adalah memecahkan masalah. Pemecahan masalah yang efektif menuntut kemampuan berpikir yang sistematis jadi pemikir sistem adalah kemampuan melihat hubungan antar isu, peristiwa dan data-data utama untuk melihat secara keseluruhan permasalahan yang terjadi. Diperlukannya pemikir sistem ini untuk memprediksi faktor internal dan faktor eksternal yang akan menguntungkan dan merugikan organisasi.

2. Agen perubahan

Pemimpin harus mengembangkan dan memiliki kompetensi yang tinggi dalam menciptakan dan mengelola perubahan agar organisasi tetap bertahan. Karena perubahan merupakan fungsi kepemimpinan yang menghasilkan perilaku dengan energi tinggi yang diperlukan untuk menangani perubahan.

3. Kreator

Pemimpin harus kreatif dan mendorong serta menghargai kreativitas. Pemimpin harus terbuka terhadap aneka perspektif dan terus menerus mencoba hal-hal baru.

4. Pelayan dan Pengurus

Pemimpin harus melayani orang lain yaitu karyawan, pelanggan, komunitas harus menjadi prioritas utama. Kepemimpinan melayani menekankan pelayanan yang meningkat terhadap orang lain merupakan pendekatan

holistik terhadap pekerjaan, perasaan satu komunitas dan kekuasaan pengambilan keputusan bersama.

5. Koordinator Polikronik

Pemimpin harus mampu mengkoordinasikan banyak hal pada waktu yang bersamaan (polikronik). Mereka harus bekerja secara kolaboratif dengan banyak pihak, sering menghadapi situasi yang tidak lazim dan masalah tidak lumrah. Pemimpin butuh keterampilan fokus pada gambar besar sekaligus juga rincianrinciannya.

6. Instruktur dan pelatih

Pemimpin harus mampu memberikan semangat, motivasi dan membantu para karyawan untuk belajar serta meningkatkan keterampilannya serta kemampuan belajarnya. Membantu mereka mengidentifikasi sumber belajar.

7. Pemimpin harus mampu mengembangkan visi organisasi dan mengilhami karyawan, pelanggan dan kolega. Pemimpin harus berupaya:

- a. Memadukan visi intrinsik dan ekstrinsik
- b. Mengkomunikasikan visi dan menggalang dukungan
- c. Mendorong visi pribadi yang berasal dari visi Bersama
- d. Mempertahankan visi sebagai proses yang berkelanjutan

## **2.2 Simbol Kepemimpinan**

Simbol kepemimpinan merujuk pada elemen atau tanda yang Simbol kepemimpinan seringkali mencakup berbagai elemen yang merepresentasikan karakter dan nilai seorang pemimpin. Ini bisa berupa tindakan, sikap, atau atribut

yang menunjukkan kemampuan untuk memimpin dan menginspirasi orang lain.

Beberapa contoh simbol kepemimpinan menurut Azizah (2023) termasuk:

1. Visi yang jelas : Pemimpin yang memiliki tujuan dan arah yang jelas mampu memotivasi orang lain untuk bergerak ke arah yang sama.
2. Integritas : Sikap jujur dan konsisten dalam tindakan, yang membangun kepercayaan dari anggota tim.
3. Komunikasi Efektif : Kemampuan untuk menyampaikan ide dan informasi dengan jelas, sehingga orang lain merasa terlibat dan paham.
4. Empati : Kemampuan untuk memahami dan merasakan apa yang dialami orang lain, yang menunjukkan kepedulian dan dukungan.
5. Keteladanan : Tindakan dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai yang diharapkan dari orang lain, sehingga menjadi contoh yang baik.

Simbol-simbol ini tidak hanya menunjukkan kepemimpinan yang baik, tetapi juga membangun budaya dan iklim positif dalam suatu organisasi atau kelompok.

### **2.3 Sifat-sifat Kepemimpinan**

Meskipun setiap orang adalah pemimpin, namun tidak setiap orang mampu memimpin. Kemampuan ini berasal dari sifat-sifat yang melekat dari seorang pemimpin. Beberapa ahli telah menelaah karakteristik atau sifat-sifat tersebut . Sifat-sifat ini ada yang berasal dari pembawaan, ada juga karena pelatihan, ada juga karena pengalaman, atau karena interaksi dengan lingkungan dimana ia melakukan aktivitas. Ordway Tead (dalam Kartono, 2005: 44-47) mengemukakan 10 sifat yang menjadi sifat seorang pemimpin, yakni:

1. Energi jasmaniah dan mental (*physical and nervous energy*);

2. Kesadaran akan tujuan dan arah (*a senses of purpose and direction*);
3. Antusiasme (*enthusiasm*: semangat, kegairahan, kegembiraan yang besar);
4. Keramahan dan kecintaan (*friendliness and affection*);
5. Integritas (*integrity*, keutuhan, kejujuran, ketulusan hati);
6. Penguasaan teknis (*technical mastery*);
7. Ketegasan dalam mengambil keputusan (*decisiveness*);
8. Kecerdasan (*intelligence*);
9. Keterampilan mengajar (*teaching skill*); dan
10. Kepercayaan (*faith*)

Sedangkan Keith Devis dalam Handoko (1997:65) mengikhtisarkan empat ciri atau sifat utama yang mempengaruhi terhadap kesuksesan dalam kepemimpinan organisasi yaitu: (1) kecerdasan, (2) kedewasaan dan keluasan hubungan sosial, (3) motivasi diri dan dorongan berprestasi, dan (4) sikap-sikap hubungan manusiawi. Hal yang sama dikemukakan oleh Terry dengan 10 (sepuluh) sifat pemimpin yang unggul yaitu : (1) kekuatan, (2) stabilitas emosi, (3) pengetahuan tentang relasi insani, (4) kejujuran, (5) obyektif, (6) dorongan pribadi, (7) keterampilan berkomunikasi, (8) kemampuan mengajar, (9) keterampilan sosial, (10) kecakapan teknis atau kecakapan manajerial.

## 2.1 Kerangka Pikir

Penelitian ini diawali dengan menganalisis adegan film Dr. Stone Season pertama yang dipilih menggunakan Teknik *purposive sampling*. Penulis memilih adegan berdasarkan kriteria adegan yang mengandung indeks Kepemimpinan dan Simbol Kepemimpinan. Adegan-adegan dipilih kemudian dianalisis menggunakan model utama semiotika Charles Sanders Peirce, yaitu Ikon, Indeks dan simbol. Agar penelitian ini memiliki arah yang pasti dan terstruktur sesuai dengan apa yang ingin dicapai berikut kerangka berfikir penelitian :

