

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi massa adalah proses penyampaian informasi kepada khalayak ramai dengan menggunakan berbagai bentuk media. Komunikasi massa merupakan jenis komunikasi yang menjadi semakin penting di zaman modern saat ini, karena memungkinkan penyebaran informasi, ide, atau pendapat dengan cepat ke banyak orang (Romli, 2017). Komunikasi massa biasanya digunakan dalam periklanan dan berita, selain itu juga digunakan untuk menghubungkan orang satu sama lain, dan untuk menyebarkan kesadaran tentang masalah sosial atau politik. Komunikasi massa menargetkan khalayak luas, atau untuk menjangkau populasi tertentu dengan pesan yang disesuaikan.

Komunikasi massa biasanya dibagi menjadi dua kategori, yaitu: bentuk komunikasi tradisional, seperti surat kabar, radio, dan televisi; dan bentuk komunikasi modern, seperti internet dan media sosial. Pada bentuk komunikasi tradisional, pesan biasanya diinformasikan ke pendengar dalam jumlah banyak, dan seringkali tidak memiliki kemampuan untuk menargetkan populasi tertentu. Sebaliknya, bentuk komunikasi modern memungkinkan pengendalian yang lebih besar atas siapa yang menerima pesan, serta isi pesan itu sendiri. Sebelumnya, komunikasi massa terutama digunakan untuk tujuan hiburan atau periklanan, tetapi hal ini menjadi semakin penting dalam dunia politik dan advokasi. Komunikasi massa memungkinkan penyebaran informasi dan ide secara cepat ke sejumlah besar orang. Salah satu bentuk komunikasi massa yaitu berupa film, iklan, dan animasi. Animasi yang dikenal masyarakat pada umumnya adalah *anime* yang merupakan media animasi di Jepang.

Media animasi Jepang, yaitu *anime*, menjadi semakin populer dalam komunikasi massa. Anime, bentuk animasi populer dari Jepang, dikenal dengan visualnya yang hidup dan penuh warna yang menggambarkan berbagai macam karakter, termasuk protagonis, antagonis, dan figuran. Gaya dan kontennya yang unik telah menarik penonton dari segala usia, dan pengaruhnya dapat dilihat pada berbagai aspek media. Proses produksi anime telah berkembang dari waktu ke waktu. Dulu, anime sering didasarkan pada komik yang sudah ada seperti *Dragon Ball* dan *One Piece*. Namun, saat ini anime dibuat bersamaan dengan novel, komik, merchandise, dan berbagai media lainnya. Internet telah memainkan peran penting dalam penyebaran anime secara global, memungkinkan akses secara instan beserta terjemahannya. Misalnya, ketika sebuah anime dirilis, anime tersebut dapat dibaca di seluruh dunia dengan terjemahan bahasa Inggris hari yang sama (Toi, 2020).

Anime dapat dianggap sebagai salah satu bentuk komunikasi massa karena dapat menjangkau khalayak luas melalui berbagai bentuk media (Nugraha, 2017). *Anime* dapat ditonton di televisi, di bioskop, dan di layanan *streaming*. Selain itu, *anime* sering digunakan untuk menyebarkan kesadaran akan topik tertentu atau untuk mempromosikan nilai-nilai tertentu. Misalnya, *anime* dapat digunakan untuk menyebarkan kesadaran tentang isu-isu sosial, atau untuk mempromosikan pesan tentang keragaman. Secara keseluruhan, *Anime* adalah salah satu contoh komunikasi massa, karena memungkinkan penyebaran pesan dan ide ke banyak orang dan merupakan alat yang penting untuk menghubungkan orang dan mempromosikan ide-ide tertentu.

Komunikasi massa dan *anime* telah menjadi bagian yang utuh dari budaya Jepang yang populer selama bertahun-tahun. *Anime* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai macam karya animasi. Keduanya saling berkaitan erat, karena komunikasi massa digunakan untuk menyebarkan popularitas *anime*. *Anime* sering didistribusikan melalui televisi, internet, dan bentuk media lainnya. Hal ini memungkinkan orang-orang dari seluruh dunia untuk menonton dan menikmati *anime*, menjadikannya sebagai salah satu bentuk hiburan paling populer di Jepang. Komunikasi massa juga berperan dalam membantu menyebarkan pesan tentang *anime*. Misalnya, kampanye untuk mempromosikan *anime* sebagai bentuk seni, serta menyoroti pesan dan tema positif yang ditemukan di banyak cerita *anime*. Demikian, komunikasi massa dan *anime* telah terjalin selama bertahun-tahun, komunikasi massa sangat penting dalam membantu menyebarkan popularitas *anime* ke seluruh dunia, serta mempromosikan pesan-pesan positif tentang *anime* dan ceritanya. Hal ini menyebabkan *anime* menjadi salah satu bentuk hiburan paling populer di Jepang dan sekitarnya.

Anime telah lama mengangkat genre atau tema kepahlawanan. Dari karakter klasik seperti *Dragon Ball* dan *Naruto* hingga cerita yang lebih modern seperti *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*, *Attack on Titan*, dan *My Hero Academia*. Dalam *anime*, kepahlawanan sering direpresentasikan dalam berbagai cara, dengan karakter yang berbeda, dan mewujudkan aspek kepahlawanan yang berbeda. Pahlawan adalah individu yang mewujudkan berbagai karakter seperti nilai-nilai kebenaran moral, pengorbanan diri, perlindungan terhadap generasi mendatang, penentangan terhadap norma-norma yang tidak adil, dan ketekunan dalam menghadapi kesulitan. Pahlawan dapat dikategorikan ke dalam berbagai jenis kepahlawanan, mulai dari tindakan kepahlawanan sehari-hari dalam situasi biasa hingga tindakan kepahlawanan besar yang melambangkan nilai-nilai abstrak seperti keberanian dan tidak mementingkan diri sendiri (Bigazzi et al., 2023).

Representasi kepahlawanan dalam *anime* memiliki banyak dimensi dan telah berkembang dari waktu ke waktu. Misalnya, pada awalnya *anime* cenderung menggambarkan pahlawan dalam pengertian yang lebih tradisional, dengan karakter yang mewujudkan cita-cita kehormatan dan keadilan. Namun, *anime* modern mulai mengeksplorasi representasi kepahlawanan yang lebih kompleks, seringkali menampilkan protagonis dengan moralitas yang lebih bernuansa. Karakter itu mungkin memiliki kekurangan dan membuat kesalahan, tetapi mereka tetap berusaha melakukan hal yang benar dan melindungi mereka yang membutuhkan. Gagasan kepahlawanan dalam *anime* juga digunakan untuk mengeksplorasi dan menantang norma sosial. Misalnya, *anime Revolutionary Girl Utena* dan *Sailor Moon* telah menggunakan konsep kepahlawanan untuk mengeksplorasi tema feminis dan menantang ketidakseimbangan gender (Ridwan, 2022). Demikian pula, serial seperti *Attack on Titan* telah menggunakan kepahlawanan untuk mengeksplorasi ide kekuasaan dan otoritas, mempertanyakan apa artinya menjadi pahlawan di dunia rezim yang menindas dan merusak.

Anime, sebagai bentuk media populer dari Jepang, telah menjadi fenomena dunia yang penting dalam beberapa dekade terakhir (Napier, 2016). Salah satu jenis cerita yang menonjol dalam *anime* adalah kisah kepahlawanan, yang sering menggambarkan nilai-nilai sosial dan budaya melalui cerita yang beragam (Brenner, 2017). "*My Hero Academia: Heroes Rising*" (2019) adalah contoh terbaru dari jenis ini yang memberi kesempatan untuk mempelajari kecenderungan isi *anime* dalam menggambarkan konsep kepahlawanan. Meskipun *anime* telah menjadi subjek berbagai studi akademis, kajian yang secara khusus mempelajari kecenderungan isi *anime* dalam konteks kepahlawanan masih terbatas. Analisis isi "*My Hero Academia: Heroes Rising*" dapat memberikan pemahaman penting tentang bagaimana *anime* masa kini membangun dan menyajikan konsep kepahlawanan kepada penonton di seluruh dunia.

Film ini, yang berlatar di dunia di mana sebagian besar orang memiliki kekuatan super atau "*quirk*", menyajikan berbagai aspek kepahlawanan yang dapat diteliti. "*My Hero Academia: Heroes Rising*" (2019), sebagai bagian dari franchise "*My Hero Academia*" yang populer, menyajikan narasi yang kaya akan elemen-elemen kepahlawanan yang dapat dianalisis. Film ini mengeksplorasi tema-tema seperti pengorbanan diri, kerjasama tim, pertumbuhan individu, tanggung jawab sosial, dan etika dalam penggunaan kekuatan super atau "*quirk*" (Horikoshi, 2014). Analisis terhadap unsur-unsur ini dapat membantu mengungkap kecenderungan isi *anime* dalam menggambarkan kepahlawanan.

Film ini mengikuti petualangan Izuku Midoriya (Deku) dan teman-teman sekelasnya dari UA High School saat mereka melakukan program pelatihan pahlawan di sebuah pulau terpencil. Mereka ditugaskan untuk membantu penduduk setempat dengan berbagai pekerjaan, sambil berlatih menggunakan *quirk* (kekuatan super) mereka. Namun, situasi berubah drastis ketika sekelompok penjahat yang dipimpin oleh Nine, seorang villain kuat dengan banyak *quirk*, menyerang pulau tersebut. Deku dan teman-temannya harus berjuang untuk melindungi penduduk pulau dan mengalahkan para penjahat, tanpa bantuan dari pahlawan profesional. Film ini menampilkan pertarungan yang intens, pengembangan karakter yang kuat, dan momen-momen emosional yang mendalam. Salah satu highlight utama film adalah kerja sama antara Deku dan rivalnya, Katsuki Bakugo, dalam menghadapi ancaman terbesar.

Analisis isi merupakan metode yang digunakan untuk mengeksplorasi dan menganalisis isi komunikasi, termasuk teks, gambar, dan simbol. Analisis isi dapat digunakan untuk mengeksplorasi cara sebuah media menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada audiensnya, serta dampak yang ditimbulkan oleh pesan tersebut (Usmanudin, 2016). Dengan itu, analisis isi dapat digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana *anime* tersebut merepresentasikan konsep kepahlawanan kepada audiensnya. Dengan menggunakan analisis isi, maka dapat mengeksplorasi bagaimana *anime* tersebut merepresentasikan konsep kepahlawanan, serta pesan-pesan tentang kepahlawanan disampaikan dalam *anime* tersebut. Selain itu, analisis isi juga dapat digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana *anime My Hero Academia* mempengaruhi pandangan audiensnya tentang kepahlawanan. Dengan menggunakan analisis isi, maka dapat mengidentifikasi bagaimana *anime* tersebut mempresentasikan karakter-karakter yang dianggap heroik dan bagaimana audiensnya dapat terpengaruh oleh representasi tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan dalam literatur dengan melakukan analisis isi terhadap "*My Hero Academia: Heroes Rising*" untuk mengenali dan mempelajari kecenderungan isi anime dalam menggambarkan konsep kepahlawanan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pada pemahaman yang lebih mendalam tentang peran anime dalam membentuk dan mencerminkan nilai-nilai sosial masa kini.

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti akan menggunakan film *My Hero Academia: Heroes Rising* dan menganalisis isi secara sistematis menggunakan kriteria pengkodean yang ditetapkan. Dengan menganalisis data secara kuantitatif, peneliti akan mengidentifikasi pola, tren, dan tema berulang yang menggambarkan konsep

kepahlawanan di seluruh anime. Temuan penelitian ini akan berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana kepahlawanan dikonseptualisasikan dan disajikan dalam anime, khususnya dalam konteks *anime My Hero Academia*. Dengan menggali konsep kepahlawanan dalam *anime My Hero Academia*, penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada bidang kajian media dan kajian kepahlawanan yang lebih luas. Wawasan yang diperoleh dari analisis ini dapat berimplikasi untuk memahami peran media populer dalam membentuk persepsi masyarakat tentang kepahlawanan, serta memberikan wawasan bermanfaat bagi para peneliti, penggemar, dan pencipta yang tertarik untuk mengeksplorasi elemen tematik dan konsep yang disampaikan melalui *anime*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Berapa porsi kecenderungan isi konsep kepahlawanan dalam *anime My Hero Academia*?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kecenderungan isi konsep kepahlawanan dalam *anime My Hero Academia*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori analisis isi dalam konteks komunikasi massa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kajian bahwa suatu film dapat mencerminkan nilai budaya dan pengaruhnya besar dalam kehidupan.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kajian analisis secara menyeluruh mengenai sebuah pemaknaan yang ada di dalam sebuah *anime*. Serta menambah pengetahuan masyarakat mengenai arti kepahlawanan.