

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju yang ada di dunia. Orang Jepang dikenal sebagai orang yang selalu tepat waktu, menjaga kebersihan, dan sopan. Tetapi di balik hal tersebut, Jepang juga memiliki berbagai permasalahan sosial. Beberapa permasalahan sosial yang muncul di Jepang adalah *NEET*<sup>1</sup> (*Not in Education, Employment, or Training*), *karoshi*<sup>2</sup>, dan *hikikomori*. Menurut Kojien pada halaman 16399, 引籠り (*hikikomori*) merupakan orang yang tinggal di rumah atau di kamar dalam waktu yang lama dan hidup tanpa berinteraksi dengan orang lain atau masyarakat. Sekitar tahun 1990, jumlahnya semakin bertambah di kalangan anak muda dan menjadi masalah sosial.

Fenomena *hikikomori* mulai dikenal semenjak psikiater Saito Tamaki menuliskan buku mengenai fenomena tersebut dengan judul *Shakaiteki Hikikomori: Owaranai Shishunki* pada tahun 1998. Saito Tamaki juga melakukan konferensi pers mengenai *hikikomori* pada 29 Juli 2019. Dalam konferensi pers ia mengatakan walaupun pemerintah telah berspekulasi bahwa populasi pelaku *hikikomori* berumur 15-64 tahun di Jepang terdapat 1.15 juta jiwa, tetapi Saito yakin jumlah pelaku *hikikomori* kemungkinan besar mencapai lebih dari 2 juta jiwa.

---

<sup>1</sup> ニート (dibaca *nīto*), merupakan anak muda yang tidak bekerja, tidak dalam pendidikan dan tidak dalam pelatihan kejuruan (Kojien halaman 14862).

<sup>2</sup> 過労死: かろうし (*karoushi*), merupakan pekerja yang meninggal karena terlalu banyak bekerja (Kojien halaman 4304).

Pelaku *hikikomori* biasanya hidup dengan orang tuanya sehingga mereka tidak perlu khawatir mengenai tempat tinggal maupun makanan. Dengan situasi seperti ini, kemungkinan besar mereka akan hidup seperti itu hingga menua. Hal ini membuat Saito yakin bahwa kemungkinan besar pelaku *hikikomori* akan mencapai 10 juta jiwa.

Banyak orang yang beranggapan bahwa sebab dari *hikikomori* adalah gangguan stress pasca trauma atau gangguan kesehatan. Tetapi seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penyebab utama *hikikomori* bukanlah gangguan kesehatan dan tidak banyak orang yang melakukan *hikikomori* karena gangguan stress pasca trauma.

Dalam konferensi pers pada 29 Juli 2019, Saito juga mengatakan bahwa *hikikomori* adalah orang baik yang kebetulan berada dalam situasi yang sulit. Masyarakat Jepang memiliki berbagai masalah seperti keterbatasan pekerjaan tetap, peningkatan rata-rata usia populasi, dan sulitnya kembali ke dunia kerja setelah dipaksa berhenti kerja untuk merawat orang tua lansia. Berdasarkan survei yang diadakan oleh *Cabinet Office* Jepang pada tahun 2018, sebagian besar orang menjadi *hikikomori* karena berhenti bekerja dan alasan lainnya dikarenakan hubungan personal, penyakit, dan tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan pekerjaan.

Akhir-akhir ini fenomena *hikikomori* menjadi sebuah masalah sosial yang cukup memprihatinkan. Fenomena tersebut tidak hanya muncul pada media massa

saja, tetapi juga dijadikan tema dalam novel, *manga*<sup>3</sup>, maupun *anime*. Dalam Kojien halaman 489 dijelaskan bahwa アニメ (*anime*) merupakan singkatan dari アニメーション (*animeeshon*) yang berasal dari kata bahasa Inggris *animation* yang berarti teknik film atau TV di mana boneka digerakkan sedikit demi sedikit, atau serangkaian gambar yang digambar dengan mengubahnya sedikit demi sedikit, diambil secara berurutan dan diproyeksikan secara terus-menerus untuk memberikan kesan bergerak. Menurut MacWilliams *manga* dan *anime* merupakan kunci dari budaya visual populer Jepang dan juga memainkan peran yang penting dalam *mediascape* global elektronik dan juga cetak (MacWilliams, 2008: 5).

Hal inilah yang membuat peneliti memilih *anime* sebagai objek penelitian. Alasan yang kedua adalah karena *anime* merupakan media yang paling mudah dimengerti oleh orang-orang karena memiliki gambar yang jelas. Dalam sebuah pemungutan suara yang diadakan *MyAnimeList* mengenai preferensi antara *anime*, *manga*, *light novel* dan *visual novel*, 36.75% dari 117 responden mengatakan mereka lebih memilih *anime* dan 23.08% memilih semua. Ketika ditanya alasannya, ada yang menjawab karena *anime* merupakan gambar bergerak, *anime* lebih mudah dikonsumsi, bisa belajar bahasa Jepang melalui *anime*, dan ada yang mengatakan karena tidak bisa berbahasa Jepang mereka lebih memilih *anime*.

Dalam *anime* karya Tsukasa Fushimi berjudul *Eromanga Sensei* yang diproduksi oleh A-1 Picture, terdapat salah satu karakter utama bernama Sagiri

---

<sup>3</sup> 漫画: まんが (dibaca man-ga), merupakan sebuah cerita di mana terdapat serangkaian gambar yang diungkapkan dengan dialog (Kojien halaman 18691).

yang merupakan seorang *hikikomori*. Ketika ibunya menikah lagi, Sagiri memiliki kakak tiri baru yang bernama Masamune. Tetapi tidak lama setelah itu, orang tua mereka meninggal dalam kecelakaan. Sejak kejadian tersebut Sagiri mengurung diri di kamarnya selama 1 tahun. *Anime* ini diproduksi pada tahun 2017 dan merupakan adaptasi dari sebuah *manga* yang dirilis pada tahun 2014 dan novel yang dirilis pada tahun 2013 dengan judul yang sama.

Alasan peneliti memilih untuk meneliti *anime* ini dikarenakan karakter Sagiri merupakan karakter yang sangat sesuai dengan definisi *hikikomori* dan memiliki banyak adegan yang menggambarkan kehidupan seorang *hikikomori*. Dalam *anime* lain yang berjudul *Re:Life* dan *No Game No Life* dengan karakter utama yang merupakan seorang *hikikomori*, kehidupan *hikikomori* kurang digambarkan dengan baik karena memiliki fokus cerita yang berbeda.

Selain itu, akhir-akhir ini *hikikomori* dianggap sebagai masalah yang serius karena di Jepang banyak sekali *hikikomori* yang berada di usia di mana mereka seharusnya bisa mengurus dirinya sendiri tetapi mereka masih tinggal bersama orang tuanya dan dirawat oleh orang tuanya yang tentunya lebih tua dari mereka dan terkadang sudah masuk pada usia yang sulit untuk melakukan pekerjaan rumah tangga. Seharusnya sang anaklah yang merawat orang tua mereka, tetapi orang tuanya malah merawat anaknya yang seorang *hikikomori*. Di antara tokoh-tokoh *hikikomori* dalam *anime*, hanya tokoh Sagiri yang masih tinggal bersama keluarganya. Walaupun Sagiri belum masuk umur yang sudah sepatutnya merawat diri sendiri, tetapi karena ia sudah menjadi *hikikomori* di usia yang muda

bila ia tidak bisa terlepas dari kehidupannya sebagai *hikikomori* maka keluarganya harus menjaganya hingga ia memasuki usia tua.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana penggambaran pelaku *hikikomori* pada tokoh Sagiri dalam *anime Eromanga Sensei*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis bagaimana penggambaran pelaku *hikikomori* pada tokoh Sagiri dalam *anime Eromanga Sensei*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua macam manfaat yang didapatkan dari penelitian ini, yaitu:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat memberikan pengetahuan mengenai fenomena sosial yang ada di Jepang, khususnya fenomena *hikikomori*. Selain itu, penelitian ini merupakan pengaplikasian teori semiotika Charles Sanders Peirce.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana penggambaran pelaku *hikikomori* pada tokoh Sagiri dalam *anime Eromanga Sensei*. Selain itu, peneliti berharap penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan fenomena sosial yang ada di sekitar.

### 1.5 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pertama berasal dari jurnal yang ditulis oleh Shella Diasti Pasyah dengan judul “Fenomena *Hikikomori* di Tengah Masyarakat Jepang Modern” pada tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena *hikikomori*, faktor penyebab dan dampaknya di kalangan masyarakat Jepang modern. Dalam penelitiannya, ia menggunakan metode deskriptif kualitatif dan mengumpulkan data dengan data kepustakaan dan melalui internet.

Dari hasil analisa, terdapat dua faktor utama yang menyebabkan seseorang menjadi *hikikomori*, yaitu faktor individu dan faktor lingkungan. *Hikikomori* bukan penyakit gangguan mental tetapi bila seseorang terlalu lama melakukan *hikikomori*, ia dapat mengalami gangguan mental. Seorang *hikikomori* biasanya mengurung diri selama 6 bulan hingga 10 tahun, hal ini dapat berakibat buruk bagi perekonomian dan juga tingkat produktifitas Jepang.

Tinjauan yang kedua adalah jurnal yang ditulis oleh Takahiro Kato dengan judul “*Hikikomori: Multidimensional Understanding, Assessment, and Future International Perspectives*” pada tahun 2019. Penelitian ini juga dibantu oleh

Shigenobu Kanba dan Alan Teo di mana penelitian ini membahas mengenai sejarah, definisi, intervensi dan juga kelaziman *hikikomori* di luar Jepang. Dalam penelitian ini, Takahiro Kato merevisi diagnosa *hikikomori* lalu membuat kategori seseorang dapat dikatakan sebagai *hikikomori*, dan memberikan solusi atas fenomena *hikikomori*. Ia juga memberikan beberapa contoh kasus *hikikomori* yang ada di Jepang dan juga di luar Jepang.

Selain menggunakan jurnal Shella (2014) dan jurnal Takahiro (2019) peneliti juga mengambil rujukan jurnal yang ditulis oleh Rui Katsura dan Akiko Sugiyama dengan judul “Analisis Efek Mengurangi Psikologis *Hikikomori* dengan Menggunakan Internet” atau 「インターネットの利用による心理的引籠りの低減効果の検討—青年期から老年期の世代間比較-」 (*intanetto no riyou ni yoru shinri hikikomori no teigen kouka no kentou -seinenki kara rounenki no sedai hikaku-*) pada tahun 2020. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan survei antara remaja dan orang di usia 70-an dan membandingkan efek penggunaan internet tiap generasi pada hubungan interpersonal secara *offline* dan *online*.

Menurut Rui dan Akiko, penggunaan internet sebagai promosi hubungan interpersonal merupakan sebuah isu. Berdasarkan hasil analisisnya, penggunaan internet untuk meningkatkan hubungan interpersonal secara *offline* akan lebih berpengaruh terhadap remaja. Walaupun begitu, tingkat efisiensinya rendah dan masih memungkinkan menggunakan metode lain untuk mengurangi *hikikomori*. Alat yang digunakan seperti sosial media dan komunitas *website* tidak efektif bagi generasi tua karena mereka jarang menggunakan *handphone*. Jika ingin

menggunakan internet sebagai promosi hubungan interpersonal untuk orang tua maka perlu melakukan pengembangan sistem agar mudah digunakan orang tua.

Peneliti memilih ketiga jurnal ini sebagai tinjauan dalam mengetahui lebih banyak kemungkinan sebab seseorang menjadi *hikikomori* dan mengetahui dampak dari perilaku *hikikomori* yang menunjukkan urgensi dari penelitian ini. Hal ini akan membantu peneliti dalam menganalisa penggambaran pelaku *hikikomori* pada tokoh Sagiri.

## 1.6 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce. Semiotik atau semiotika berasal dari kata *semeion* yang memiliki arti ‘tanda’ dalam bahasa Yunani. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan, atau dibayangkan (Tinarbuko, 2003:33).

Menurut Peirce, manusia hanya dapat bernalar melalui tanda. Baginya semiotika merupakan sinonim dari logika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda. Prinsip dasar dari teori Peirce adalah tanda bersifat representatif, yaitu sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain. Dalam pemaknaan, terdapat 3 unsur yaitu *sign*, *object*, dan *interpretant*.

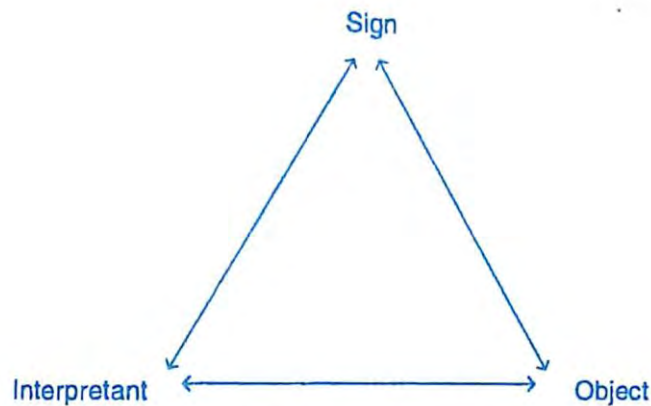
*Sign* : Tanda yang dapat dipersepsi secara fisik dan mental.



*Object* : Tanda yang dapat mewakili suatu hal.

*Interpretant* : Proses menafsirkan hubungan antara *Sign* dan *Object*.

Gambar 1. 1 Elemen Makna Peirce



Sumber: *Introduction to Communication Studies* (John Fiske, 1990:42)

Contoh yang menggambarkan segitiga makna Peirce adalah terdapat sebuah asap yang mengepul, maka asap tersebut adalah *sign*. Lalu ketika dilihat, sumber dari asap tersebut adalah tempat sampah, maka tempat sampah merupakan *object*. Melalui hal tersebut dapat ditafsirkan bahwa ada orang yang sedang membakar sampah dan penafsiran inilah yang disebut *interpretant*.

## 1.7 Metode Penelitian

Dalam meneliti penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi

jelas, dapat berupa hubungan kausal, interaktif, hipotesis atau teori. (Sugiyono, 2013:253).

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

Terdapat 2 metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu primer dan sekunder. Data primer yang digunakan adalah video *anime Eromanga Sensei* di mana peneliti akan mengamati, mencatat tanda-tanda yang terdapat dalam video tersebut lalu menganalisis tanda yang sudah ditemukan menggunakan teori Charles Sanders Peirce. Untuk data sekunder, peneliti akan menggunakan studi pustaka dengan mengumpulkan berbagai literatur berupa jurnal, buku, website dan juga penelitian yang berhubungan dengan *hikikomori* yang menunjang kelengkapan data dalam penelitian ini dan akan dikaitkan dengan *anime Eromanga Sensei*.

### **1.7.2 Metode Analisis Data**

Dalam penelitian kualitatif, Bogdan menyatakan bahwa analisis data merupakan mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan pada orang lain (Sugiyono, 2013: 246). Peneliti juga akan menggunakan teori semiotika oleh Charles Sanders Peirce di mana peneliti akan melakukan beberapa tahapan. Pertama, peneliti akan memilih adegan berupa dialog (verbal) maupun visual yang berhubungan dengan pelaku *hikikomori*. Selanjutnya, peneliti akan menganalisis adegan yang telah dipilih

berdasarkan tanda yang ada sesuai dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Terakhir, peneliti menjelaskan hasil analisis dan memberikan kesimpulan.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

BAB I Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Konsep dan Landasan Teori. Bab ini berisi pengertian yang diambil dari kutipan buku atau jurnal yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi yang terdiri dari sub-bab definisi *hikikomori*, teori semiotika Charles Sanders Peirce, dan serial animasi *eromanga sensei*.

BAB III Analisis dan Pembahasan. Bab ini berisi pembahasan analisis peneliti mengenai penggambaran pelaku *hikikomori* pada tokoh Sagiri dalam *anime Eromanga Sensei*.

BAB IV Penutup. Bab ini berisi penutup dengan sub-bab mengenai kesimpulan yang didapat dari hasil analisis dan saran untuk penelitian selanjutnya.