

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa yang mampu menyampaikan pesan melalui perpaduan unsur visual, audio, narasi, dialog, dan simbol. Sebagai teks budaya, film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat merepresentasikan nilai, pengalaman sosial, serta cara manusia memahami kehidupan. Melalui cerita dan tanda-tanda yang ditampilkan, film dapat membangun makna tertentu mengenai hubungan antarmanusia, kehilangan, kematian, dan motivasi hidup (Billah, 2022; Malisi et al., 2023).

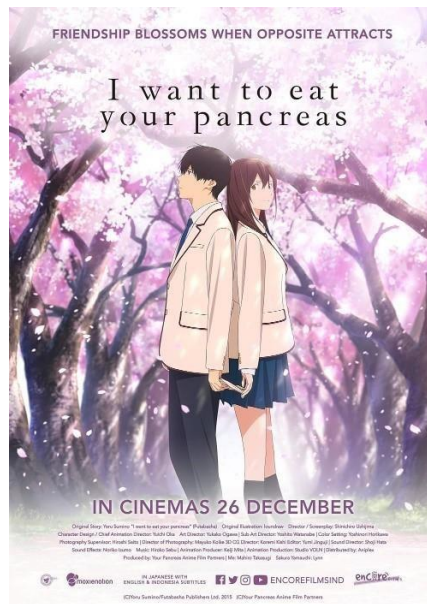
Anime sebagai bagian dari budaya populer Jepang memiliki kemampuan serupa dalam menyampaikan pengalaman emosional dan nilai kehidupan. Anime tidak hanya menghadirkan cerita fiktif, tetapi juga dapat menjadi ruang representasi bagi persoalan manusia, seperti kesepian, persahabatan, penyakit, keberanian, dan pencarian makna hidup. Dengan demikian, anime dapat dikaji sebagai teks media yang memuat sistem tanda dan makna karena nilai yang ditampilkan tidak hanya berada pada alur cerita, tetapi juga pada dialog, karakter, ekspresi, latar, dan simbol visual yang membentuk pemaknaan tertentu (Prista Ardi Nugroho, 2017).

Fenomena mengenai pencarian makna hidup dan motivasi hidup menjadi isu yang banyak mendapat perhatian dalam kehidupan modern. Hubungan sosial, rasa kesepian, kehilangan, dan keterbatasan hidup merupakan pengalaman yang dapat memengaruhi cara individu memandang serta memaknai kehidupannya. *World Health Organization* (WHO) menyebutkan bahwa kesepian dan isolasi sosial menjadi persoalan yang semakin mendapat perhatian secara global karena dapat memengaruhi kesejahteraan individu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan seseorang dalam memaknai kehidupan merupakan aspek penting yang relevan untuk dikaji. Dalam kehidupan modern, individu tidak hanya menghadapi tantangan fisik, tetapi juga tantangan psikologis dan sosial yang dapat memengaruhi cara mereka memaknai kehidupannya.

Pengalaman seperti kesepian, kehilangan, keterbatasan, maupun hubungan dengan orang lain dapat membentuk motivasi seseorang dalam menjalani hidup. Oleh karena itu, motivasi hidup menjadi isu yang penting karena berkaitan dengan bagaimana individu menentukan sikap, menghadapi berbagai situasi kehidupan, serta membangun makna atas keberadaannya (world health organization, 2025).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi hidup, hubungan sosial, dan kemampuan individu dalam memaknai kehidupan merupakan isu penting untuk dikaji. Persoalan tersebut tidak hanya hadir dalam realitas sosial, tetapi juga banyak direpresentasikan melalui media populer, termasuk film dan anime. Dalam konteks ilmu komunikasi, media dapat menjadi ruang pembentukan makna karena pengalaman hidup, emosi, relasi sosial, dan perubahan diri tokoh disampaikan melalui tanda-tanda yang dapat ditafsirkan oleh penonton. Dengan demikian, film dan anime dapat digunakan sebagai objek kajian untuk memahami bagaimana makna kehidupan dan motivasi hidup direpresentasikan melalui teks media.

Salah satu film anime yang relevan untuk dikaji adalah *I Want to Eat Your Pancreas*. Film ini diadaptasi dari novel karya Yoru Sumino, ditulis dan disutradarai oleh Shinichiro Ushijima, diproduksi oleh Studio VOLN, serta dirilis pada tahun 2018. Film ini berpusat pada seorang siswa SMA yang tidak memiliki ketertarikan besar terhadap hubungan sosial. Ia kemudian menemukan buku harian milik Sakura Yamauchi, teman sekelasnya yang menyimpan rahasia bahwa dirinya mengidap penyakit pankreas dan memiliki waktu hidup terbatas. Pertemuan tersebut menjadi titik awal terbentuknya hubungan antara dua tokoh yang memiliki cara pandang berbeda terhadap kehidupan.



Gambar 1. 1Poster *I want to Eat Your Pancreas*

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt7236034/>)

Cerita film ini berfokus pada hubungan antara Haruki Shiga dan Sakura Yamauchi. Haruki digambarkan sebagai tokoh yang tertutup, penyendiri, dan cenderung membatasi dirinya dari hubungan sosial. Ia lebih nyaman menjalani kehidupan sendiri dan tidak terbiasa membuka diri kepada orang lain. Sebaliknya, Sakura digambarkan sebagai tokoh yang ceria, terbuka, dan tetap berusaha menjalani hidup dengan penuh kesadaran meskipun mengetahui bahwa hidupnya tidak panjang. Perbedaan karakter tersebut membuat hubungan keduanya menjadi ruang penting dalam pembentukan makna hidup. Melalui relasi Sakura dan Haruki, film ini menampilkan bagaimana seseorang dapat memengaruhi cara pandang orang lain terhadap kehidupan, hubungan, kehilangan, dan keberanian untuk berubah. Interaksi antara Sakura dan Haruki menjadikan film ini menarik untuk dikaji karena memperlihatkan bagaimana makna kehidupan dibentuk melalui hubungan sosial, pengalaman emosional, serta proses perubahan diri yang dialami tokoh. Representasi tersebut ditampilkan melalui berbagai tanda visual maupun verbal yang membentuk pemaknaan tertentu bagi penonton mengenai kehidupan dan motivasi hidup.

Motivasi hidup menjadi fokus penting dalam film ini karena keterbatasan hidup Sakura tidak ditampilkan semata-mata sebagai penderitaan. Penyakit yang dialami Sakura justru menjadi bagian dari cara film membangun makna mengenai keberanian menjalani

waktu yang tersisa, menghargai momen sederhana, membangun hubungan, dan memberi pengaruh kepada orang lain. Sakura tidak digambarkan sebagai tokoh yang hanya menunggu kematian, tetapi sebagai tokoh yang tetap berusaha menjalani kehidupannya secara sadar. Ia tetap ingin merasakan pengalaman sehari-hari, membangun kedekatan dengan orang lain, dan meninggalkan makna dalam kehidupan orang di sekitarnya.

Di sisi lain, Haruki juga menjadi tokoh penting dalam representasi motivasi hidup. Meskipun secara fisik Haruki tidak mengalami penyakit seperti Sakura, ia memiliki keterbatasan dalam membangun hubungan sosial dan memahami makna kehadiran orang lain. Haruki yang awalnya tertutup perlahan mengalami perubahan setelah mengenal Sakura. Melalui kebersamaannya dengan Sakura, ia mulai memahami arti perhatian, kedekatan emosional, kehilangan, dan keberanian untuk membuka diri. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi hidup dalam film tidak hanya hadir melalui dorongan untuk bertahan secara fisik, tetapi juga melalui pengalaman relasional dan perubahan cara pandang tokoh.

Tema perjuangan hidup di tengah penyakit juga dapat ditemukan dalam film lain, salah satunya *Mika*. Film tersebut mengisahkan hubungan antara Indi, seorang remaja yang mengalami skoliosis, dan Mika, seorang laki-laki yang mengidap HIV/AIDS. Keduanya sama-sama menampilkan tokoh yang berhadapan dengan keterbatasan fisik dan tantangan dalam menjalani kehidupan. Melalui kisah yang ditampilkan, film tersebut menggambarkan perjuangan tokoh dalam menghadapi keterbatasan fisik dan tantangan kehidupan yang dialaminya. Namun, *I Want to Eat Your Pancreas* memiliki kekhasan karena penyakit tidak hanya ditempatkan sebagai konflik naratif, tetapi juga menjadi sarana untuk menunjukkan bagaimana hubungan antara Sakura dan Haruki membentuk motivasi hidup, penerimaan diri, serta perubahan cara pandang terhadap kehidupan. Dengan demikian, keunikan film *I Want to Eat Your Pancreas* terletak pada representasi motivasi hidup yang dibangun melalui dua tokoh yang memiliki keterbatasan berbeda, yaitu keterbatasan fisik pada Sakura dan keterbatasan sosial-emosional pada Haruki (filmindonesia.or.id, 2013).

Untuk membantu memahami bentuk motivasi hidup yang muncul dalam film, penelitian ini menggunakan teori ERG Clayton Alderfer sebagai kerangka pendukung.

Teori ERG membagi kebutuhan manusia ke dalam tiga aspek, yaitu *existence*, *relatedness*, dan *growth* (Clayton P. Alderfer, 1969). Dalam penelitian ini, teori tersebut tidak ditempatkan sebagai fokus utama, melainkan sebagai konsep bantu untuk memahami bentuk motivasi hidup yang muncul dalam tanda visual dan verbal film. Fokus utama penelitian tetap diarahkan pada representasi motivasi hidup dalam *film anime I Want to Eat Your Pancreas* melalui analisis semiotika Roland Barthes.

Semiotika Roland Barthes digunakan dalam penelitian ini karena mampu membaca makna melalui tiga tahapan, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi digunakan untuk memahami makna langsung yang tampak dalam adegan, seperti ekspresi tokoh, tindakan, latar, dan dialog. Konotasi digunakan untuk membaca makna yang lebih dalam berdasarkan konteks cerita, hubungan antartokoh, dan suasana emosional yang dibangun dalam film. Sementara itu, mitos digunakan untuk memahami nilai atau gagasan yang dibentuk melalui tanda-tanda tersebut, misalnya gagasan bahwa hidup tidak hanya diukur dari panjangnya usia, tetapi juga dari cara seseorang membangun hubungan, menerima kenyataan, dan memberi makna bagi orang lain.

Kajian mengenai film dan anime sebagai media penyampai pesan kehidupan telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu menempatkan motivasi sebagai persoalan psikologis tokoh, seperti kebutuhan, emosi, atau motivasi intrinsik. Sementara itu, penelitian semiotika terhadap film dan anime umumnya membahas pesan moral, nilai persahabatan, makna kehidupan, maupun perjalanan tokoh secara lebih luas. Salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Arief Mahendra & Utari (2023) dengan judul *Peran Ikigai sebagai Motivasi Hidup Tokoh Sakura dalam Anime Kimi no Suizou wo Tabetai* Karya Shinichirou Ushima (Kajian Semiotika Pierce). Penelitian tersebut menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis representasi konsep ikigai pada tokoh Sakura. Hasil penelitian menunjukkan adanya 17 data konsep ikigai yang direpresentasikan oleh tokoh Sakura, yang menggambarkan tujuan hidup, kebahagiaan, serta motivasi dalam menjalani kehidupan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa konsep ikigai berperan sebagai sumber motivasi hidup yang memberikan makna dan tujuan dalam kehidupan tokoh. Meskipun menggunakan objek kajian yang sama, penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini karena berfokus pada

konsep ikigai dan menggunakan semiotika Peirce. Adapun penelitian ini memfokuskan kajian pada representasi motivasi hidup melalui analisis denotasi, konotasi, dan mitos menggunakan semiotika Roland Barthes.

Dengan demikian, terdapat perbedaan fokus penelitian baik dari sisi teori maupun objek analisis. Penelitian terdahulu lebih banyak membahas makna kehidupan, pesan moral, konsep ikigai, maupun motivasi tokoh dari sudut pandang psikologis. Sementara itu, penelitian mengenai representasi motivasi hidup yang dikonstruksi melalui tanda visual dan verbal menggunakan semiotika Roland Barthes pada anime *I Want to Eat Your Pancreas* masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian yang perlu dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, motivasi hidup dalam anime *I Want to Eat Your Pancreas* tidak hanya ditampilkan melalui dialog tokoh, tetapi juga direpresentasikan melalui berbagai tanda visual dan verbal yang membangun makna mengenai kehidupan, hubungan sosial, kehilangan, serta penerimaan terhadap keterbatasan hidup. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji representasi motivasi hidup dalam anime *I Want to Eat Your Pancreas* menggunakan analisis semiotika Roland Barthes guna mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung dalam setiap representasi tersebut.

Dalam penelitian ini, representasi motivasi hidup tidak hanya dipahami sebagai penggambaran semangat menjalani kehidupan, tetapi sebagai proses penyajian kembali nilai-nilai kehidupan melalui tanda visual dan verbal dalam film. Tanda-tanda tersebut dianalisis untuk melihat bagaimana film membangun makna mengenai penerimaan terhadap keterbatasan hidup, hubungan antarmanusia, pilihan individu, serta pertumbuhan diri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana representasi motivasi hidup dalam film anime *I Want to Eat Your Pancreas* ditampilkan melalui tanda visual dan verbal berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi motivasi hidup dalam film *anime I Want to Eat Your Pancreas* melalui tanda visual dan verbal dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam analisis semiotika Roland Barthes terhadap film anime sebagai media representasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai representasi motivasi hidup dalam media populer, terutama pada film anime yang memuat persoalan kehidupan, hubungan sosial, kehilangan, dan perubahan diri tokoh.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, dan penonton dalam memahami bahwa film anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat menjadi media yang menyampaikan nilai kehidupan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca melihat bagaimana tanda visual dan verbal dalam film dapat membangun makna tentang motivasi hidup, hubungan antarmanusia, penerimaan terhadap keterbatasan, dan keberanian untuk berubah.