

REPRESENTASI HIKIKOMORI DALAM ANIME ANOHANA

Analisis Semiotika dalam *Anime Anohana: The Flower We Saw That Day* (2011)



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

Disusun oleh:

EVEREDY LEMANS

NIM : 15321083

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**REPRESENTASI HIKIKOMORI DALAM ANIME
ANOHANA**

***Analisis Semiotika Dalam Anime Anohana
The Flower We Saw That Day (2011)***

Disusun oleh

Everedy Lemans

15321083

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan
dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Tanggal: 3 Juni 2022

Dosen Pembimbing Skripsi,



Anggi Arif Fudin Setiadi S.I.Kom., M.I.Kom

NIDN 0511119003

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**REPRESENTASI HIKIKOMORI DALAM ANIME
ANOHANA**

***Analisis Semiotika Dalam Anime Anohana: The
Flower We Saw That Day (2011)***

Disusun oleh

Everedy Lemans

15321083

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial
Budaya
Universitas Islam Indonesia

Tanggal : 17 Juli 2022

Dewan Penguji:

1. Dosen Pembimbing 1 :

Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A

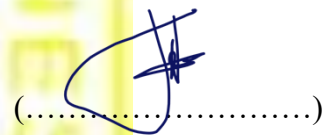
NIDN 0509118601


.....)

2. Dosen Pembimbing 2 :

Anggi Arif Fudin Setiadi S.I.Kom., M.I.Kom

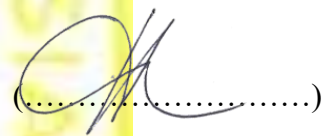
NIDN 0511119003


.....)

3. Dosen Penguji :

Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih S.I.Kom., M.A.

NIDN 0523098701


.....)

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan
Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia




Puji Harivanti, S.Sos., M.I.Kom.

NIDN : 0529098201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Everedy Lemans
No. Mahasiswa : 15321083
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : REPRESENTASI HIKIKOMORI DALAM ANIME ANOHANA

Melalui surat pernyataan ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama melakukan penelitian dan pembuatan laporan penelitian skripsi saya tidak melakukan tindak pelanggaran etika akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu, skripsi yang saya buat merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
2. Apabila dalam ujian skripsi saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagaimana aturan yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 18 Juli 2022
Yang Menyatakan



Everedy Lemans

KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul REPRESENTASI HIKIKOMORI DALAM ANIME ANOHANA Analisis Semiotika dalam Anime Anohana: The Flower We Saw That Day (2011) dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa dalam memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Strata 1 (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Tanpa bantuan dari berbagai pihak, tidak mungkin bagi penulis untuk menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas petunjuk dan bimbingan yang telah penulis terima selama melakukan penyusunan skripsi ini kepada:

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan izin untuk keperluan penelitian penulis.
2. Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan saran dan bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu bermanfaat kepada penulis.
4. Kedua orang tua penulis, terimakasih telah memberikan semangat dan doa restu baik moril maupun materil.
5. Teman-teman di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia, terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Mei 2022



Penulis



ABSTRAK

Everedy Lemans. 15321083. REPRESENTASI HIKIKOMORI DALAM ANIME ANOHANA Analisis Semiotika dalam Anime Anohana: The Flower We Saw That Day (2011) . Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2021.

Hikikomori merupakan fenomena yang sering ditemui di Jepang. Sebagai salah satu masalah sosial, *hikikomori* kerap dimuat sebagai berita di surat kabar atau media massa. Selain itu banyak kasus *hikikomori* yang dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan *manga*, novel, ataupun *anime*. *Hikikomori* merupakan kondisi dimana seseorang mengurung diri dari situasi sosial dalam jangka waktu yang lama. Bagi sebagian orang *hikikomori* dianggap sebagai orang yang *introvert*. Dengan banyaknya fenomena *hikikomori* inilah yang membuat A-1 Picture memproduksi *anime* yang disutradarai oleh Tatsuyuki Nagai dengan judul *Anohana: The Flower We Saw That Day* pada tahun 2011. *Anime* ini diangkat dari novel ternama karya Mari Okada yang menceritakan perjalanan Jinta sebagai tokoh utama. Film ini menceritakan tentang usaha yang dilakukan Jinta untuk memenuhi permintaan arwah temannya yang bernama Menma. Banyak fenomena *hikikomori* yang terkandung dalam film ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa sebuah *anime* menggunakan Teori Semiotika Peirce dengan memaknai *representament*, *object*, dan *interpretant*. Dengan menggunakan paradigma kritis, peneliti berusaha untuk mencari bagaimana pemaknaan tanda tanda *hikikomori* direpresentasikan dalam *anime Anohana: The Flower We Saw That Day (2011)*. Dalam penelitian ini penulis menemukan tanda tanda yang merepresentasikan *hikikomori* dalam tokoh Jinta.

Kata Kunci: Representasi, *anime*, Peirce, *hikikomori*, *introvert*, film

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI | i |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI | ii |
| PERNYATAN ETIKA AKADEMIK | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRAK | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5 Tinjauan Pustaka | 5 |
| 1.6 Landasan Teori | 7 |
| 1.7 Metodologi Penelitian | 18 |
| BAB II | 22 |
| GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN | 22 |
| 2.1 Tentang <i>Anohana: The Flower We Saw That Day</i> | 22 |
| 2.2 Sinopsis <i>Anohana: The Flower We Saw That Day The Movie</i> | 22 |
| 2.3 Tokoh Dalam Anime | 24 |
| 2.4 Unit Analisis Data | 28 |
| 2.4.1 Keterangan waktu dalam adegan anime <i>Anohana</i> | 28 |
| 2.4.2 Daftar Tabel | 29 |
| BAB III | 42 |
| PEMBAHASAN | 42 |
| 3.1 Kurangnya Partisipasi Sosial | 42 |
| 3.2 Tidak Ingin Bertemu Orang Lain | 45 |
| 3.3 Alasan Awal Jinta Menjadi <i>Hikikomori</i> | 53 |
| 3.4 Pendapat orang tentang <i>hikikomori</i> | 58 |
| BAB IV | 62 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | 62 |
| 4.1 Kesimpulan | 62 |
| 4.2 Kendala Yang Dialami/keterbatasan | 63 |

| | | |
|-----|----------------|----|
| 4.3 | Saran | 63 |
| | DAFTAR PUSTAKA | 64 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan sebuah negara kepulauan di Asia Timur yang letaknya di ujung barat Samudra Pasifik, dan berdekatan dengan negara Tiongkok, Korea Selatan, dan Rusia. Kepulauan Jepang terdiri dari 6.852 pulau. Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki penduduk terbanyak di dunia dengan jumlah 128 juta jiwa, dan Jepang berada di peringkat ke 10 sebagai negara yang memiliki jumlah penduduk terbanyak di dunia

Jepang termasuk sebagai salah satu negara maju di dunia.. Penduduk Jepang dikenal sangat menghargai kebersihan, kesopanan, dan waktu. Namun ternyata berbagai masalah sosial dimiliki oleh Jepang. Permasalahan sosial yang ada di Jepang antara lain *NEET (Not in Education, Employment, or Training)*, *karoshi*, dan *hikikomori*. Janti dan Manabu (2006) menyatakan *hikikomori* bisa diartikan sebagai orang yang mengurung dan menutup diri dari masyarakat sekitarnya. Kojien sendiri di dalam websitenya pada halaman 16399 mengatakan bahwa *hikikomori* adalah orang yang tinggal di rumah atau kamar dalam waktu lama dan hidup tanpa berinteraksi dengan orang lain atau masyarakat. Perilaku *hikikomori* ini semakin bertambah sejak tahun 1990 hingga sekarang. *Hikikomori* merupakan sebuah masalah sosial di Jepang.

Hikikomori menjadi fenomena yang dikenal Jepang mulai tahun 1998 setelah psikiater ternama Jepang Saito Tamaki menulis sebuah buku yang berjudul *Shakaiteki Hikikomori: Owaranai Shishunki*. Di tanggal 29 Juli 2019 Saito Tamaki turut melakukan konferensi pers tentang *hikikomori*, beliau juga mengatakan walaupun pemerintah Jepang berpendapat bahwa pelaku *hikikomori* terdapat 1.15 juta jiwa dengan umur antara 15-64 tahun, Saito Tamaki percaya bahwa total pelaku *hikikomori* melebihi data tersebut dan bisa diperkirakan mencapai lebih dari 2 juta jiwa.

Bahkan dengan data yang Saito dapat bahwa pelaku *hikikomori* biasanya hidup dengan orang tua mereka. Hal tersebut menjadikan pelaku *hikikomori* tidak harus cemas akan pangan dan papan. Rasa tidak memiliki kecemasan inilah yang memungkinkan pelaku *hikikomori* tidak akan berubah sampai tua. Dari keterangan tersebut juga yang meyakinkan Saito dimana pelaku *hikikomori* tampaknya tembus hingga angka 10 juta jiwa.

Banyak orang mengira bahwa fenomena *hikikomori* disebabkan oleh gangguan stress pasca trauma atau gangguan kesehatan. Padahal pemicu utama *hikikomori* bukan masalah kesehatan, pelaku *hikikomori* yang disebabkan oleh masalah stress pasca trauma juga tergolong sedikit. Menurut survei yang diselenggarakan oleh *Cabinet Office* Jepang di tahun 2018, mayoritas *hikikomori* berasal dari orang yang berhenti bekerja dan yang lainnya disebabkan oleh masalah pribadi, dan kurangnya kemampuan untuk beradaptasi di lingkungan kerja.

Hikikomori merupakan fenomena yang cukup serius di Jepang sebagai salah satu masalah sosial. Kejadian ini tidak hanya muat di surat kabar atau media massa saja, namun banyak kasus *hikikomori* yang dijadikan referensi dalam pembuatan manga, novel, ataupun *anime*. Pada website milik Kojien halaman 489 diterangkan bahwa アニメ (*anime*) adalah kependekan kata dari アニメーション (*animeeshon*), Kata tersebut diadaptasi dari bahasa Inggris *animation* yang memiliki arti sebagai sebuah teknik pembuatan film dengan menggunakan alat peraga boneka yang digerakkan secara perlahan, adapun teknik lainnya menggunakan beberapa gambar yang diubah secara perlahan, dan diproyeksikan dengan cara berkesinambungan agar terlihat bergerak. MacWilliams juga berpendapat anime dan manga adalah kunci dari budaya visual Jepang dan anime juga menjadi pemain penting dalam mediascape global elektronik dan cetak (MacWilliams, 2008).

Peneliti tertarik untuk menjadikan *anime* sebagai objek penelitian karena menurut peneliti *anime* adalah media yang mempunyai visualisasi yang

mudah dimengerti. Menurut survei yang dilakukan oleh *MyAnimeList*, diadakan sebuah pemungutan suara tentang pemilihan media mana yang difavoritkan di antara *anime*, *manga*, *light novel*, atau visual novel. Dari 117 narasumber, 36.75% mengutarakan bahwa mereka lebih memfavoritkan *anime* dan 23.08% di antaranya memfavoritkan ke empatnya. Hal ini bisa terjadi karena banyak responden yang berasumsi *anime* adalah film, sehingga lebih mudah dipahami, dan juga dapat membuat para penontonya berlatih bahasa Jepang. Namun terdapat juga responden yang memiliki alasan memilih *anime* karena kurang bisa atau bahkan tidak bisa bahasa Jepang.

Film *Anohana* adalah *anime* Jepang yang di produksi oleh A-1 Picture, yang disutradarai oleh Tatsuyuki Nagai. *Anohana* diadaptasi dari novel karya Mari Okada. Tokoh utama dalam *anime* ini adalah Jinta Yadomi dan Meiko Honma. Jinta merupakan pelaku *hikikomori* / orang yang kurang mampu bersosialisasi di lingkungannya. Film *Anohana* mengisahkan persahabatan enam orang anak dimana hubungan mereka mulai melemah semenjak Meiko Honma (Menma) meninggal dunia. Kelima orang yang tersisa itu menjalani kehidupan layaknya orang biasa, Jinta Yadomi (ketua dari kelompok persahabatan mereka) sejak kematian Menma tidak begitu bersemangat dalam menjalani hidup, dan lebih sering mengurung diri di kamar. Namun suatu hari ia berhadapan dengan arwah Menma. Arwah Menma masih berada di dunia karena Menma memiliki keinginan yang belum dapat diraih selama hidupnya, tapi Menma tidak ingat tentang keinginan tersebut. Arwah Menma pun memohon bantuan kepada Jinta untuk menemukan impian Menma dan mengabulkannya. Untuk dapat mengabulkan permintaan arwah Menma, Jinta harus mengumpulkan sahabat semasa kecilnya agar dapat memiliki petunjuk tentang keinginan Menma. Namun hal ini akan sulit sebab Jinta dan keempat sahabat semasa kecilnya masing masing menyimpan ingatan masa silam yang tidak mau mereka ingat kembali, apalagi tentang Menma. *Anime Anohana* menyajikan arti kehadiran seseorang, perasaan manusia yang begitu rumit, kasih sayang orang tua terhadap anaknya, arti ketiadaan, ketulusan, persahabatan, kepercayaan, ketabahan, ketegasan, penyesalan, dan cinta.

Fenomena *hikikomori* ini kemudian membuat peneliti ingin menjelaskan apa saja bentuk perilaku *hikikomori* dalam anime Anohana dan faktor apa saja yang menyebabkan *hikikomori* pada tokoh Jinta dalam anime Anohana. Karena *hikikomori* merupakan perilaku yang kerap terjadi di Jepang. Di dalam anime Anohana ini sendiri perilaku *hikikomori* sangat ditunjukkan dalam setiap sisinya. Hal ini menjadi alasan peneliti tertarik untuk meneliti anime Anohana ini karena tokoh Jinta adalah tokoh yang sesuai dengan deskripsi *hikikomori* dan mempunyai banyak adegan yang menceritakan sisi lain dari seorang *hikikomori*. Jepang memandang *hikikomori* sebagai masalah yang serius, karena tidak sedikit pelaku *hikikomori* ada di usia mandiri dan produktif, dimana di usia tersebut seharusnya mereka bisa berdiri sendiri namun mereka malah memilih tinggal bersama dan dirawat oleh orang tua mereka sendiri, yang sebagian besar sudah sangat susah untuk melakukan pekerjaan rumah karena masalah usia yang sudah tak lagi muda, menurut peneliti seharusnya seorang anaklah yang harus bisa meringankan beban orang tua, atau bahkan merawat orang tua mereka. Di antara banyak karakter *hikikomori* dalam anime, tokoh Jinta adalah tokoh *hikikomori* yang menceritakan sisi lain dari seorang *hikikomori*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana representasi *hikikomori* dalam anime “Anohana: *The Flower We Saw That Day*”?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggambaran *hikikomori* dalam anime “Anohana: *The Flower We Saw That Day*”

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dari segi akademik juga memberikan motivasi dan inspirasi bagi penelitian ilmiah

dalam program studi Ilmu Komunikasi khususnya tentang fenomena *hikikomori* di Jepang. Disamping itu penelitian ini merupakan pengaplikasian dari teori semiotika Charles Sanders Peirce.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini akan menjadi sebuah tumpuan dalam studi maupun penelitian lainnya yang berhubungan dengan makna tanda dalam media massa anime yang mengaplikasikan analisis semiotika, khususnya yang berkaitan dengan fenomena *hikikomori*.
- b. Diharapkan dengan penelitian ini pembaca bisa menangkap bahwa anime bisa dijadikan sarana penyampaian nilai dan gagasan tertentu dari fenomena yang ada, serta memberikan kesadaran publik tentang fenomena *hikikomori*.

1.5 Tinjauan Pustaka

Referensi pertama dalam Jurnal yang berjudul “Fenomena *Hikikomori* di Tengah Masyarakat Jepang” oleh Shella Diasti Pasyah tahun 2014. Pada penelitian ini, dijelaskan mengenai apa itu *hikikomori*, penyebab serta pengaruh fenomena tersebut di dalam masyarakat Jepang modern. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, maka dalam proses pengumpulan data penulis banyak menggunakan data kepustakaan mengenai fenomena yang berhubungan, serta beberapa sumber data dari internet. Penelitian ini menghasilkan pemahaman bahwa *hikikomori* adalah sebuah fenomena penyimpangan sosial yang terjadi di dalam masyarakat Jepang, dimana pelaku *hikikomori* menarik diri dari kehidupan bermasyarakat dan menghindari segala bentuk kegiatan sosial. Penyebab seseorang menjadi *hikikomori* memiliki dua faktor yaitu faktor yang muncul dari diri pelaku sendiri, seperti memiliki masalah psikologis sejak dini, faktor kedua berasal

dari lingkungan lingkungan sekitar, seperti mengalami kekerasan di lingkungan sekolah

Referensi kedua dalam jurnal ilmiah komunikasi Universitas Brawijaya yang berjudul “Penonjolan Tokoh Antagonis dalam film The Dark Knight (Studi Semiotik Tokoh Joker dalam Film The Dark Knight)” tahun 2012 yang ditulis oleh Arif Budi Prasetya. Pada penelitian ini didapatkan aspek semiotik yang terselip dalam film The Dark Knight, kemudian penelitian berpusat pada karakter joker sebagai tokoh antagonis dalam film ini. Dalam penelitian ini Joker digambarkan sebagai simbol yang mewakilkan kejahatan. Simbol kejahatan Joker didapat menggunakan analisis semiotik Roland Barthes yang memiliki aspek denotasi dan konotasi sehingga menciptakan mitos. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui karakter Joker digambarkan dalam film ini. Alhasil Joker digambarkan sebagai penjahat melalui beberapa tindak kekerasan, kriminal, serta melahirkan gangguan pada kota Gotham. Bukan itu saja, Joker digambarkan sebagai sosok penjahat yang tidak seperti kebanyakan penjahat, dimana dia melakukan kejahatan hanya untuk menunjukkan keberadaanya sebagai seorang penjahat sejati, bukan untuk mencari uang.

Referensi ketiga adalah penelitian dari Mohammad Irvansyah dari Universitas Airlangga dengan judul “Analisis Penyebab *Hikikomori* Melalui Pendekatan Fenomenologi” pada tahun 2014. Penelitian ini meneliti tentang penyebab seseorang menjadi *hikikomori* yang berasal dari berbagai sumber data antara lain sejumlah artikel di internet, laporan penelitian dan juga jurnal ilmiah.

Referensi keempat adalah skripsi dari Atikah Hanum Yuliwarto dari Universitas Airlangga Surabaya dengan judul “Penggambaran *Hikikomori* Pada Tokoh Sagiri Dalam *Anime Eromanga Sensei*” tahun 2020. Penelitian ini meneliti tentang perilaku tokoh Sagiri di dalam *anime Eromanga Sensei* sebagai seorang *hikikomori*. Penelitian ini merupakan representasi *hikikomori*

dengan menggunakan metode kualitatif dan pengumpulan data berdasarkan cuplikan visual maupun verbal yang terdapat di dalam *anime*. Penelitian ini juga menggunakan teori semiotika Sanders Peirce.

Referensi kelima adalah skripsi dari Erinna Zandra dari Universitas Islam Indonesia dengan judul “Representasi Feminisme Dalam Film Joy” [ada tahun 2021. Penelitian ini meneliti tentang representasi perlawanan kaum wanita melawan kapitalisme yang menciptakan paham feminisme. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Teori Representasi

Representasi merupakan istilah yang penting karena tercatat dalam pembicaraan mengenai hal hal pokok dan mendasar dalam komunikasi. Representasi dipahami sebagai “tanda yang berfungsi untuk menampilkan kembali sesuatu yang diserap atau dirasakan dalam bentuk fisik” (Danesi, 2010: 3). Representasi adalah tindakan atau mempresentasikan sesuatu baik objek maupun peristiwa berupa tanda dan simbol. representasi ini belum tentu bersifat nyata tetapi bisa juga menunjukkan ide ide abstrak atau fantasi. (Binasrul, 2016 : 9)

Menurut Graeme Turner, makna film tidak hanya sebagai refleksi dari realitas. Melainkan, film lebih diartikan sebagai representasi atau gambaran dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode kode, konvensi konvensi, dan ideologi dari budayanya. (Sobur, 2006:127)

Representasi adalah suatu konsep proses sosial yang digunakan untuk menemukan makna pada suatu tanda, seperti teks, fotografi, video, film, dan sebagainya (Aprinta, 2011)

Anime adalah salah satu jenis karya visual Jepang yang dalam prosesnya digambar melalui karya tangan ataupun memakai bantuan

komputer. *Anime* adalah istilah yang didapat dari kependekan kata “*animation*” dalam bahasa Inggris yang menjadi pedoman dalam seluruh ragam animasi. Istilah “anime” dipakai sebagai nama animasi yang diproduksi oleh Jepang. Kebanyakan anime mengambil adaptasi dari komik Jepang/manga.

Representasi dalam film dapat diselidiki berdasarkan pemakaian bahasa yang dipakai dengan memahami makna denotatif, makna konotatif dan mitos di dalamnya, sehingga bisa diketahui representasi yang diberikan dalam suatu film. Menurut Stuart Hall (2011) “representasi menjadi suatu yang baru di dalam kebudayaan, dikarenakan representasi merupakan pemaknaan kembali pada suatu realitas”. Stuart Hall (1997) juga menjelaskan representasi dalam budaya membuat suatu sirkuit dimana dari sirkuit budaya tersebut menjelaskan representasi yang menghasilkan suatu peristiwa di dalam masyarakat (Ida, 2016: 49).

Film dan representasi merupakan suatu hubungan yang sangat dekat, karena dalam film mengandung sebuah pesan yang membuat representasi masyarakat terhadap jalan cerita suatu film tersebut. Representasi merupakan sebuah gambaran yang akurat dan nyata, representasi merupakan bagaimana kita memaknai suatu tanda untuk proses pertukaran makna. Yang diartikan melalui simbol, gambar, dan kode (Maharani, Skripsi, 2017: 11).

Disisi lain representasi adalah “bagaimana suatu peristiwa, keadaan, kelompok digambarkan dalam teks” (Eriyanto, 2009: 289). Representasi sangatlah penting dalam bagaimana media memberikan makna kepada suatu kelompok dalam mengenalkan berbagai makna kepada sesuatu yang ditawarkan (Burton, 2012: 35). Representasi sendiri berkaitan dengan dua proses yaitu antara lain pikiran dan juga bahasa.

Karena pikiran dan juga bahasa menjelaskan bahwa sesuatu yang dipikirkan belum tentu kita memahami makna dari apa yang kita pikirkan

tersebut, tetapi kita tidak dapat juga menjelaskan makna jika kita tidak paham akan suatu bahasa yang dapat menjelaskan kepada orang lain.

Bentuk dari representasi bermacam macam, dengan representasi maka sebuah makna akan diproduksi hal ini terjadi oleh proses tanda yang membuat sesuatu menjadi makna. Pada dasarnya film mempengaruhi khalayak dari pesan di dalamnya. Semua film adalah suatu media yang membantu mengkomunikasikan apa yang ingin disampaikan dari film tersebut kepada masyarakat (Ibrahim, 2011: 191).

Representasi merupakan suatu pemaknaan atas realitas suatu objek untuk menyampaikan sesuatu dalam pikiran melalui bahasa. Pada representasi merupakan suatu pengarahan bagaimana suatu kelompok ataupun seorang ditampilkan dalam media massa (Eriyanto, 2011: 113).

1.6.2 Teori semiotika Charles Sanders Peirce

Dalam meneliti anime Anohana, peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Semiotik atau semiotika berasal dari kata *semion* yang memiliki arti ‘tanda’ dalam bahasa Yunani. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda tanda tersebut menyampaikan informasi yang bersifat komunikatif. Keberadaannya dapat menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan, maupun dibayangkan. (Tinarbuko, 2003:33).

Segitiga semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce memiliki 3 unsur yang terdiri dari sign, object, dan interpretant. Dalam Sobur (2001:97), ketiga unsur tersebut diklasifikasikan lebih mendalam lagi di mana:

- a. Berdasarkan *sign* atau hubungan penalaran dengan penandanya:
 - 1) *Qualisigns* yaitu penanda yang berkaitan dengan kualitas atau berdasarkan suatu sifat. Contohnya adalah putih yang digunakan sebagai tanda bersih atau suci dan hitam yang digunakan sebagai tanda kotor, kelam atau gelap.

- 2) *Sinsigns* yaitu penanda yang berkaitan dengan kenyataan. Contohnya adalah suara tertawa yang berarti bahagia dan suara tangis bayi yang berarti lapar atau ingin buang air.
 - 3) *Legisigns* yaitu penanda yang berkaitan dengan kaidah atau peraturan yang berlaku. Contohnya adalah menganggukkan kepala yang berarti iya atau setuju dan menggelengkan kepala yang berarti tidak atau menolak.
- b. Berdasarkan *object* atau hubungan kenyataan dengan jenis dasarnya:
- a) *Icon* yaitu penanda yang serupa dengan bentuk objeknya. Dalam *icon* hubungan antara *sign* dan *object* terwujud sebagai kesamaan beberapa kualitas. Contohnya adalah potret, lukisan, dan peta.
 - b) *Index* yaitu penanda yang mengisyaratkan pertandanya. Dalam *indeks* hubungan antara *sign* dan *object* bersifat konkret, aktual dan berupa sebab akibat. Contohnya adalah jejak kaki menunjukkan terdapat seseorang yang melewati jalan tersebut.
 - c) *Symbol* yaitu penanda yang bersifat konvensional atau lazim digunakan dalam masyarakat. Contohnya adalah tanda lalu lintas dengan gambar tanda seru memiliki arti hati-hati.
- c. Berdasarkan *interpretant* atau hubungan pikiran dengan jenis pertandanya:
- a) *Rheme* yaitu penanda yang berhubungan dengan kemungkinan dipahaminya objek pertanda bagi penafsir. Contohnya adalah orang yang matanya merah mungkin saja iritasi, mengantuk atau habis menangis.
 - b) *Dicent* yaitu penanda yang menampilkan informasi pertandanya. Contohnya adalah jalanan kecil yang sering dilewati oleh anak sekolah akan diberikan rambu-rambu yang menandakan hati-hati banyak anak kecil yang menyebrang.

c) *Argument* yaitu penanda yang petanda akhirnya bukan suatu benda melainkan sebuah kaidah. Contohnya adalah larangan merokok di SPBU dikarenakan lokasi tersebut rawan terjadi kebakaran.

Kesembilan tipe penanda yang telah dijelaskan diatas dapat digunakan sebagai dasar kombinasi antara satu dengan yang lainnya.



Gambar 1.1

1.6.3 Teori Hikikomori

Istilah *hikikomori* ditemukan oleh seorang psikolog Jepang yang bernama Saito Tamaki. Saito Tamaki juga memiliki buku berjudul *Shakaiteki Hikikomori: Owaranai Shishunki* yang menjelaskan bahwa *hikikomori* adalah suatu fenomena dimana seseorang mengurung diri di kamarnya sekurang kurangnya selama 6 bulan dan penyebab utama *hikikomori* bukan dari gangguan kejiwaan (Saito, 1998;25).

Dalam sebuah jurnal karya Takahiro Kato yang berjudul *Hikikomori: Multidimensional Understanding, Assessment, and Future International Perspectives* yang dirilis pada tahun 2019, dijelaskan bahwa seseorang dapat dikategorikan sebagai *hikikomori* bila memiliki ciri ciri sebagai berikut:

1. Melakukan isolasi sosial di rumah
2. Mengisolasi diri setidaknya 6 bulan.
3. Memiliki kesulitan dalam melakukan kegiatan sosial

Hikikomori dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu hikikomori yang ringan, sedang, dan berat. Seseorang yang dikategorikan sebagai hikikomori ringan adalah seseorang yang masih mau keluar rumah dengan rentang waktu 2 atau 3 hari per minggunya, hikikomori sedang adalah seseorang yang jarang keluar rumah atau hanya keluar sekali seminggunya, sedangkan hikikomori berat adalah seseorang yang mengurung diri tanpa keluar rumah sama sekali, biasanya hanya mengunci diri di kamar. Diketahui seseorang mulai menjadi hikikomori biasanya ketika masa remaja, namun banyak juga terjadi kasus seorang menjadi hikikomori di umur 30 tahun ke atas.

Takahiro Kato juga memberikan detail yang tidak bisa dijadikan tolak ukur wajib, namun hal ini dapat digunakan sebagai karakterisasi tambahan fenomena *hikikomori*:

- a. Kurangnya partisipasi sosial: Seseorang yang dalam 2-3 hari/minggu atau 1 hari/minggu bahkan kurang jarang berpartisipasi dalam kegiatan sosial seperti pergi sekolah, menghadiri tempat kerja, bahkan untuk pergi menemui dokter.
- b. Kurangnya interaksi sosial secara langsung: Seseorang yang dalam 2-3 hari/minggu atau 1 hari/minggu bahkan kurang jarang melakukan interaksi sosial pribadi dengan orang-orang di luar rumah. Dalam beberapa kasus, seorang pelaku *hikikomori* jarang memiliki interaksi sosial secara langsung dengan anggota keluarga atau orang yang tinggal dalam satu rumah.
- c. Kesepian: Seseorang yang terlarut dalam perasaan kesepian. Perasaan kesepian cenderung terjadi karena jangka waktu

hikikomori yang meningkat.

- d. Kondisi lain: Seseorang yang diikuti oleh berbagai masalah kejiwaan, seperti mengisolasi diri karena rasa takut akan kritikan atau penolakan, gangguan kecemasan seperti mudah gelisah dan menghindari interaksi sosial karena takut dan malu, depresi, autisme, bahkan skizofrenia.
- e. Usia permulaan *hikikomori*: Seseorang menjadi pelaku *hikikomori* kebanyakan saat usia mereka memasuki masa remaja, namun ada juga pelaku *hikikomori* di umur 30 tahun ke atas.
- f. Pola dan dinamika keluarga: gaya pengasuhan anak dapat menjadi penyebab seseorang menjadi *hikikomori*. Seperti pengasuhan anak yang terlalu keras, atau tidak adanya keterlibatan dari pihak orang tua.

Saito juga menjelaskan mengenai sistem *hikikomori*. Sistem *hikikomori* ini pertama kali dijelaskan melalui konferensi pers pada 29 Juli 2019. Normalnya dalam kehidupan sosial atau dalam kehidupan sosial biasa, seorang individu, keluarga, dan masyarakat akan saling berhubungan. Namun dalam sistem *hikikomori*, ketika seseorang menarik diri dari kehidupan sosial, maka mereka akan kehilangan kontak, hal ini juga akan mempengaruhi keluarganya yang biasanya akan ikut menarik diri dari masyarakat karena rasa malu, dan jika seseorang memasuki sistem *hikikomori* dalam jangka panjang, mereka akan terus menerus dalam lingkaran yang sama.

Cabinet Office Jepang juga mengadakan survei pada bulan Desember tahun 2018. Survei ini diadakan untuk mengetahui kehidupan penduduk Jepang yang berusia di antara 40-64 tahun. Pada bulan Maret 2019, hasil dari survei tersebut diumumkan, dan memperlihatkan sekitar 613.00 orang dari kelompok usia 40-64 tahun di Jepang adalah pelaku *hikikomori*. Survei serupa juga diselenggarakan pada tahun 2015, dan

menunjukkan terdapat 541.000 pelaku *hikikomori* berusia 15-39 tahun. Dari dua periode survei berbeda tersebut terdapat kemungkinan setidaknya satu juta orang yang sekarang hidup sebagai pelaku *hikikomori* di Jepang.

Saito Tamaki melanjutkan bahwa kemungkinan di masa ini jumlah tersebut sudah bertambah dan bisa mencapai lebih dari dua juta jiwa. Berdasarkan Biro Statistik Jepang, pada akhir 2019 perkiraan total populasi penduduk Jepang kurang lebih 126 juta jiwa. Dapat ditarik kesimpulan bahwa 1.5% penduduk Jepang adalah pelaku *hikikomori*.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Cabinet Office* Jepang, terdapat beberapa data lain, seperti jenis kelamin pelaku *hikikomori*, jangka waktu menjadi pelaku *hikikomori*, dan kegiatan pelaku *hikikomori*. Mayoritas pelaku *hikikomori* adalah laki-laki dengan persentase 76.6%, dan 23.4% pelaku *hikikomori* adalah perempuan menurut survei *Cabinet Office* Jepang pada tahun 2018. Sedangkan dalam survei *Cabinet Office* Jepang pada tahun 2015, terdapat 63.3% pelaku *hikikomori* adalah laki-laki, dan 36.7% adalah perempuan.

Seperti dijelaskan di atas, *Cabinet Office* Jepang juga mengeluarkan survei data tentang jangka waktu seseorang menjadi pelaku *hikikomori*. Dalam survei pada tahun 2018 terdapat 6.4% responden *hikikomori* telah menjadi pelaku *hikikomori* selama lebih dari 30 tahun, 12.7% selama 20-29 tahun, 17% selama 10-19 tahun, 14.9% selama 5-9 tahun, 43% selama 2-4 tahun, dan 6.4% selama 6-12 bulan. Data tersebut memperlihatkan bahwa lebih dari setengah responden sudah menjadi pelaku *hikikomori* selama lebih dari 5 tahun. Dalam survei yang dilakukan pada tahun 2015 terdapat 34% responden telah menjadi pelaku *hikikomori* selama lebih dari 7 tahun, 12.2% selama 5-7 tahun, 29% selama 2-4 tahun, dan 12.2% selama 6-12 bulan.

Berdasarkan artikel penelitian yang ditulis oleh Shella pada tahun 2014 dengan judul Fenomena *Hikikomori* di Tengah Masyarakat Jepang Modern, terdapat beberapa penyebab seseorang menjadi *hikikomori*, antara lain:

a. *Haji*

Orang Jepang cenderung membentuk kelompok sosial dan struktur yang menekankan pada komunikasi secara tidak langsung, salah satu nilai yang ditekankan dalam masyarakat Jepang adalah *haji* yang berarti malu. Ketika orang Jepang merasa malu, pemikiran untuk “menghilangkan diri” dipercaya sebagai langkah yang bijak. Rasa malu ini menimbulkan efek menutup diri dan menjadi pelaku *hikikomori*.

b. *Ijime*

Negara Jepang memiliki sebuah struktur berkelompok di dalam masyarakat. Masyarakat Jepang selalu mengedepankan keselarasan dan kesamaan dimana mereka merasa harus menjadi bagian dari suatu kelompok. Jika terjadi perbedaan, entah baik atau buruk, orang tersebut tidak bisa menjadi bagian dari suatu kelompok, yang biasanya mengakibatkan orang tersebut akan dikucilkan. Orang yang berbeda akan rawan mendapatkan *ijime* atau penindasan. Ketika seseorang tidak mampu melawan penindasan, biasanya orang tersebut akan menjadi pelaku *hikikomori* dengan tujuan agar tidak perlu bertemu dengan pelaku *ijime* atau penindasan, dan melindungi dirinya dari pengalaman tersebut di tempat yang berbeda.

c. *Toukou Kyohi*

Toukou kyohi sendiri memiliki arti berhenti sekolah. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor tekanan dari orang tua untuk selalu mendapatkan nilai bagus. Dengan pemikiran bahwa nilai bagus

akan memudahkan seseorang dalam menjalani kehidupan yang lebih baik. Ketika seorang anak tidak tahan dengan tekanan dan ekspektasi orang tua, sang anak akan berhenti dari sekolah dan dia akan berdiam diri di rumahnya sehingga menjadi pelaku *hikikomori*.

d. *Shippai*

Shippai sendiri memiliki arti kegagalan. Kegagalan yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pelaku *hikikomori* seperti saat seseorang gagal masuk universitas atau gagal dalam seleksi pekerjaan. Hal ini dapat menyebabkan depresi dan adanya rasa dia bukan suatu golongan manapun yang akan membuatnya menjadi pelaku *hikikomori*.

e. *Tekiou Dekimasen*

Tekiou Dekimasen sendiri memiliki arti tidak bisa beradaptasi. Lebih spesifik dapat diartikan tidak bisa beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini bisa dikaitkan dalam persaingan kerja, atau kompetisi dalam dunia Pendidikan yang ketat akan membuat mereka kewalahan dan merasa tidak sanggup untuk beradaptasi.

f. *Shigoto wo Yameru*

Shigoto wo Yameru memiliki arti berhenti bekerja. Banyak pelaku *hikikomori* yang disebabkan oleh faktor ini.

g. *Ryoushin No Fuzai*

Memiliki arti sebagai ketidakhadiran orang tua. Gaya pengasuhan anak dapat menjadi faktor perkembangan *hikikomori*. Budaya Jepang telah mendidik anaknya untuk hidup mandiri sedari kecil, mereka dibiasakan untuk berangkat dan pulang sekolah sendiri, dan biasanya orang tua tidak berada di rumah karena alasan pekerjaan. Ketidakhadiran orang tua inilah yang dapat mempengaruhi pola berpikir anak, bahwa mereka

merasa diasingkan oleh keluarganya sendiri, dan mendorong untuk menjadi seorang pelaku *hikikomori*.

h. Amae

Atau dapat diartikan dengan ketergantungan yang berlebihan. Perilaku ini berhubungan dengan sifat manja anak, dimana anak akan merasa semua perbuatan akan dimaafkan. Orang yang mengalami *amae* akan merasa akan diterima dengan kondisi apapun oleh keluarganya. Hal ini yang memicu pelaku *hikikomori* akan memanfaatkan fasilitas orang tua untuk tinggal dan menetap di kamar saja.

i. Gijutsu

Yang memiliki arti teknologi. Kemajuan teknologi Jepang ternyata memiliki dampak buruk bagi sebagian warganya. Kemajuan teknologi menyebabkan kurangnya kehidupan sosial yang baik. Dengan kemajuan teknologinya Jepang membuat banyak *game* yang membuat para remaja kecanduan. Hal lain dapat dilihat saat kumpul keluarga yang terjadi biasanya keluarga sibuk dengan *handphone* masing masing. Hal ini menyebabkan terjadinya pemikiran bahwa bersosialisasi secara langsung sudah tidak diperlukan lagi.

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Mohammad Irvansyah yang berjudul ‘Analisis penyebab *hikikomori* melalui pendekatan fenomenologi’, fenomena *hikikomori* yang terjadi di Jepang bukan secara kebetulan seseorang ingin mengisolasi diri dari lingkungan sosialnya. Pelaku *hikikomori* mengisolasi diri karena beberapa faktor yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya.

Hasil yang didapat Mohammad Irvansyah, terdapat empat faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi seorang *hikikomori*. Empat faktor tersebut terdiri dari faktor lingkungan sekolah, faktor keluarga, faktor sosial dan faktor individu. Faktor lingkungan sekolah bisa berasal dari

tindakan *bullying* teman teman di sekolah, ketatnya peraturan sekolah, ataupun gagal dalam ujian sekolah. Faktor keluarga bisa terjadi akibat hubungan orang tua dan anak yang terlalu erat, tuntutan orang tua terhadap anak, dan kasih sayang orang tua terhadap anak yang berlebihan. Faktor sosial bisa terjadi akibat lingkungan sekitar (tetangga), media massa (informasi informasi yang beredar), dan tradisi juga bisa mempengaruhi seseorang bisa menjadi *hikikomori*. Faktor individu merupakan faktor yang sangat paling mempengaruhi seseorang untuk menjadi *hikikomori*, hal ini biasanya terjadi karena rasa depresi seseorang, ataupun kondisi mental yang tidak sehat. Keempat faktor tersebut adalah hal hal yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari hari, oleh sebab itu keempat faktor tersebutlah yang paling berperan penting dalam kehidupan sosial seseorang.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Paradigma Penelitian

Metode penelitian adalah sebuah cara ilmiah untuk memperoleh sebuah data dengan sebuah tujuan serta kegunaan tertentu. “Terdapat empat kata kunci dalam metode penelitian yaitu data, cara ilmiah, tujuan serta kegunaan” (Sugiyono, 2012:2). Dapat diartikan metode penelitian adalah “cara yang digunakan untuk menganalisis data dan mengumpulkan yang dikembangkan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan” (Hadjar, 1996:10).

Paradigma kritis membongkar ideologi yang sudah ada. Peneliti menganggap bahwa objek penelitian yaitu *anime Anohana; The Flower We Saw That Day* terdapat perilaku yang mencerminkan *hikikomori* dalam tokoh utama Junta. Dalam penelitian ini peneliti berusaha menggambarkan pandangan *hikikomori* dalam *anime Anohana: The*

Flower We Saw That Day, dimana seorang *hikikomori* digambarkan sebagai sosok yang anti sosial dan menghindari interaksi di luar rumah.

Peneliti berusaha meneliti secara kritis dengan mengungkapkan tanda yang merepresentasikan tentang bagaimana pelaku *hikikomori* digambarkan dalam *anime* ini, serta menampilkan hal-hal yang mengandung unsur *hikikomori* dalam *anime* tersebut.

1.7.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, “penelitian kualitatif menekankan analisisnya pada proses kesimpulan deduktif, induktif dan pada analisis terhadap dinamika hubungan dalam fenomena yang diamati dengan menggunakan logika ilmiah”. (Azwar, 2001:5).

Dalam penelitian semiotika terdapat beberapa paradigma yang bisa digunakan, salah satunya adalah tradisi kritis. Dalam menentukan teori dan teknik analisisnya, penelitian ini menggunakan paradigma kritis. Menurut Littlejohn (2009:68) dalam Teori Komunikasi, Paradigma kritis adalah sebuah tradisi dalam ilmu sosial yang memahami sistem yang sudah dianggap benar, struktur kekuatan dan keyakinan atau ideologi yang mendominasi masyarakat dengan pandangan tertentu.

Pemikiran dan Ide Peirce, khususnya dibidang semiotika, selalu dianggap berada di dalam sebuah pengembangan yang berkelanjutan. Thellefsen mengungkapkan bahwa Peirce melihat dirinya sebagai seorang Fallibalist dimana dalam salah satu papernya, Peirce mengungkapkan pandangannya mengenai fallibilisme:

“for fallibilism is the doctrine that our knowledge is never absolute but always swims, as it were, in a continuum of uncertainty and of indeterminacy (Thellessen, 2001: 4). Thellessen mengungkapkan bahwa fallibilisme membuka kebebasan interpretasi bagi peneliti untuk masuk ke dalam semiotika Pierce. Kebebasan interpretasi ini malah merupakan satu hal yang penting bagi perkembangan semiotika, khususnya semiotika Pierce.

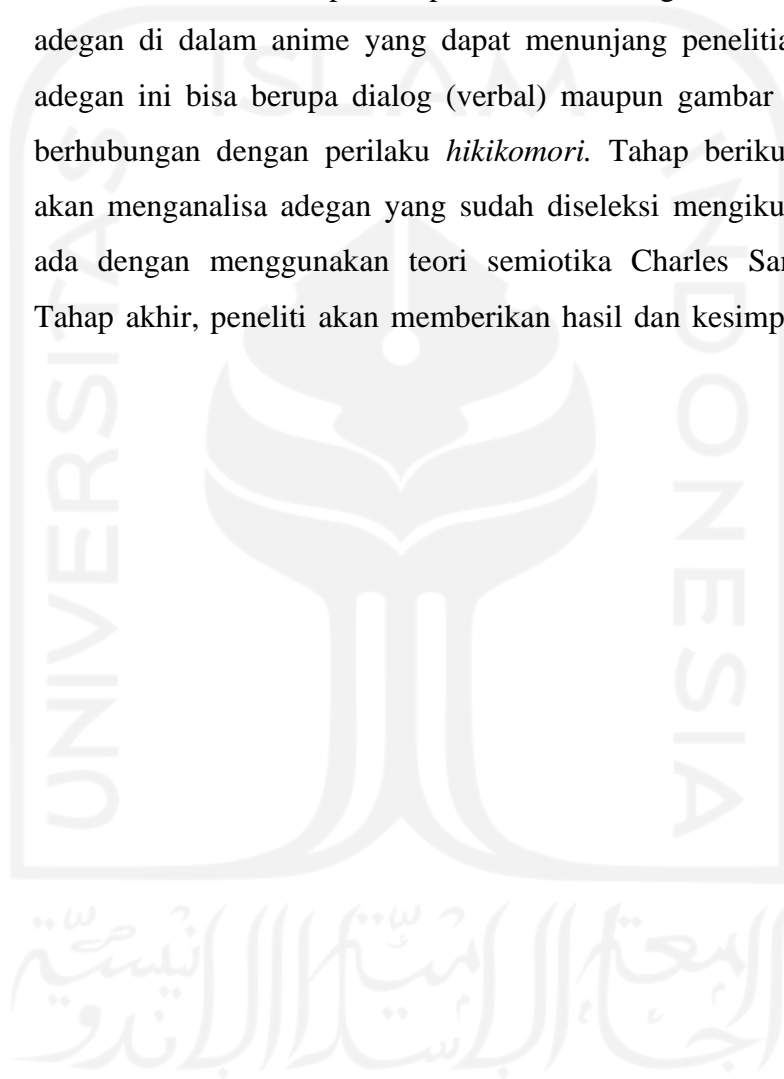
1.7.3 Teknik Pengumpulan

Terdapat 2 metode pengumpulan data yang digunakan peneliti, diantaranya data primer dan data sekunder. Data primer yang akan digunakan adalah anime *Anohana: The Flower We Saw That Day* dimana peneliti akan meninjau, menulis tanda-tanda yang ditemukan dalam anime, lalu menguraikan data memanfaatkan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Data sekunder yang akan dilakukan peneliti adalah mengumpulkan data studi pustaka dari berbagai literatur berbentuk jurnal, buku, website, dan berbagai penelitian yang berhubungan dengan *hikikomori*.

Dari prinsip dasar Sanders Peirce disimpulkan bahwa tanda bersifat representatif, atau tanda bersifat mewakili satu hal dengan hal lainnya. Peneliti akan menerapkan konsep triadik yang memiliki 3 unsur yaitu *sign*, *object*, dan *interpretant*. Maka peneliti akan memilih adegan berupa verbal maupun visual yang berkaitan dengan fenomena *hikikomori*. Setelah mendapat adegan yang terpilih tersebut peneliti akan melakukan analisis berdasarkan tanda yang sesuai dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Selanjutnya peneliti akan menjelaskan hasil dari analisis dan memberikan kesimpulan.

1.7.4 Teknik Analisis Data

Peneliti akan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dalam melakukan analisis data. Analisis data yang dilakukan akan memakai beberapa tahapan, dimulai dengan memilih beberapa adegan di dalam anime yang dapat menunjang penelitian. Pemilihan adegan ini bisa berupa dialog (verbal) maupun gambar (visual) yang berhubungan dengan perilaku *hikikomori*. Tahap berikutnya, peneliti akan menganalisa adegan yang sudah diseleksi mengikuti tanda yang ada dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Tahap akhir, peneliti akan memberikan hasil dan kesimpulan.



BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

2.1 Tentang Anime “*Anohana: The Flower We Saw That Day*”

Ano Hi Mita Hana no Namae o Bokutachi wa Mada Shiranai. (bahasa Jepang: あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。), terjemahan. "Kita Masih Belum Tahu Nama Bunga yang Kita Lihat Hari Itu."), adalah sebuah anime yang diadaptasi dari novel karya Mari Okada dan diliput dalam majalah *Da Vinci* versi Media Factory. Anime ini juga dipublikasikan menggunakan bahasa Inggris berjudul *Anohana : The Flower we Saw That Day*. Anime tersebut merupakan sebuah seri anime yang diproduksi oleh A-1 Pictures dan Tatsuyuki Nagai sebagai sutradaranya. Anime ini diputar dalam program *noitamina* milik Fuji TV mulai bulan April hingga Juni 2011. Anime ini juga memiliki lisensi dari Amerika Utara oleh Aniplex of America..

2.2 Sinopsis Anime “*Anohana: The Flower We Saw That Day The Movie*”

Anime anohana adalah sebuah anime yang menceritakan seorang anak perempuan bernama menma yang tidak mempunyai teman di sekolahnya. Suatu ketika ada tugas disekolah yang diharuskan berkelompok, tidak ada satupun siswa yang memilih menma untuk bergabung. Sampai kemudian salah satu anak laki-laki meminta menma untuk bergabung dalam kelompoknya, anak tersebut bernama Jinta. Sejak saat itu jinta dan teman sekelompoknya menerima keberadaan menma. Mereka membuat kelompok pertemanan yang bernama Super Peace Busters. Kelompok yang terdiri atas 6 orang anak diantaranya Jinta, Naruko, Atsumu, Chiriko, Tetsudo, dan Meiko. Jinta yang merupakan

ketua dari kelompok tersebut, Jinta merupakan anak yang bersemangat dan ramah. Mereka sering menghabiskan waktu bersama, hal yang sering dilakukan adalah bermain petak umpet. Permainan tersebut salah satu permainan favorit Menma.

Suatu ketika hubungan mereka menjadi renggang semenjak salah satu dari mereka, Menma meninggal dunia dalam sebuah kecelakaan. Sejak kematian Menma, Jinta menjadi seorang *hikikomori*, selalu menolak untuk pergi ke sekolah dan tetap dirumah. Jinta sangat menyukai Menma sejak kecil, tapi Jinta enggan mengakuinya. Sepuluh tahun sejak kematian Menma, tepat pada musim panas arwah Menma muncul dihadapan Jinta dengan wujud yang lebih dewasa dan menggunakan baju yang dia pakai saat dia meninggal, tetapi Jinta percaya bahwa Menma yang muncul bukanlah hantu, tetapi hanya merupakan perwujudan dari stresnya selama ini. Tujuan Menma muncul dihadapan Jinta adalah untuk mengabdikan permohonannya agar Menma dapat pergi ke akhirat. Akan tetapi Menma tidak mengingat akan permintaannya maka dari itu Menma meminta Jinta untuk mengumpulkan teman-teman lamanya agar dapat mengetahui permintaan Menma, karena hanya Jinta yang dapat melihat Menma. Jinta ragu untuk mengabdikan permohonan Menma karena takut akan kehilangannya lagi. Menma mendorong Jinta untuk pergi keluar dan berhubungan kembali dengan anggota Super Peace Busters.

Dibalik kembalinya perkumpulan teman-teman Menma, masing-masing dari mereka menyembunyikan perasaan bersalah atas kematian Menma. Akhirnya mereka semua berusaha dan mengingat-mengingat untuk mewujudkan permintaan Menma, namun tidak mudah untuk mengetahui apa permintaan Menma dan mereka tetap harus mencari teka-teki untuk membantu Menma agar dapat kembali ke akhirat. Diakhir cerita Menma menulis surat untuk masing-masing temannya, dalam suratnya untuk Jinta dia menyatakan bahwa rasa sukanya adalah rasa suka dimana Menma ingin menjadi istri Jinta.

2.3 Tokoh Dalam Anime

1. Meiko Honma (Honma Meiko)



yang juga dipanggil dengan nama panggilan Menma adalah tokoh protagonis wanita dalam cerita yang arwahnya bergentayangan karena masih memiliki keinginan yang harus dikabulkan oleh tokoh Jinta Yadomi dan teman temanya. Dia adalah seorang gadis seperti anak kecil yang merupakan bagian dari kelompok *Super Peace Busters* sebelum dia meninggal karena kecelakaan.

2. Jinta "Jintan" Yadomi (Yadomi Jinta)



yang biasa dipanggil Jintan, adalah karakter utama pria dari serial ini. Dulu, Jintan adalah pemimpin kelompok *Super Peace Busters*.

3. Naruko Anjou (Anjō Naruko)



biasa dipanggil Anaru, adalah teman masa kecil Jinta "Jintan" Yadomi dan Meiko "Menma" Honma dan salah satu anggota *Super Peace Busters*.

4. Atsumu "Yukiatsu" Matsuyuki



adalah teman masa kecil Jinta, Naruko, Chiriko, Tetsudō dan Menma. Atsumu dan Chiriko bersekolah di sekolah menengah elit yang sama, di mana Jinta tidak dapat masuk karena gagal dalam ujian masuk. Yukiatsu juga salah satu anggota dari *Super Peace Busters*.

5. Tetsudō "Poppo" Hisakawa



adalah teman masa kecil Jinta, Naruko, Chiriko, Atsumu dan Menma yang biasa dipanggil dengan sebutan Poppo. Salah satu anggota dari kelompok *Super Peace Busters*.

6. Chiriko Tsurumi (Tsurumi Chiriko)



yang biasa dipanggil Tsuruko, adalah seorang gadis yang pendiam. Tsuruko juga bagian dari kelompok *Super Peace Busters*.

7. Irène Honma (Honma Irène)



adalah istri dari Manabu Honma dan ibu Meiko "Menma" Honma dan Satoshi Honma.

8. Manabu Honma (Manabu Honma)



adalah suami dari Irène Honma dan ayah dari Meiko "Menma" Honma dan Satoshi Honma.

9. Satoshi Honma (Honma Satoshi)



adalah anak dari Manabu Honma dan Irène Honma dan adik dari Meiko "Menma" Honma yang tidak memiliki banyak kenangan tentang Menma sejak dia meninggal, karena Satoshi masih sangat kecil saat Menma mengalami kecelakaan. Dia selalu ingin bergabung dengan kakak perempuannya setiap kali dia pergi keluar. Namun, Menma akan menyuruh Satoshi untuk tinggal dan menjaga rumah mereka.

10. Atsushi Yadomi



adalah seorang duda semenjak Tōko Yadomi meninggal. Atsushi merupakan ayah Junta.

11. Tōko Yadomi (Yadomi Tōko)



adalah istri dari Atsushi Yadomi dan ibu dari Jinta "Jintan" Yadomi, yang telah meninggal karena penyakit yang tidak diketahui ketika ia masih kecil

12. Haruna



adalah seorang siswa SMA dan teman sekelas dari Aki dan Naruko "Anaru" Anjou.

13. Aki



adalah seorang siswa SMA dan teman sekelas dari Haruna dan Naruko "Anaru" Anjou.

14. Yama (Yama-San)



adalah teman lama ayah Jinta. Dia adalah pembuat kembang api yang membuat kembang api untuk Menma. Diketahui satu kembang api buatan yang diproduksinya akan menghabiskan biaya 200.000 yen.

2.4 Unit Analisis Data

2.4.1 Keterangan waktu dalam adegan anime *Anohana*

| No. | Tabel | Episode | Menit |
|-----|--|-----------|---------------|
| 1 | Tabel 1.1 Anaru mengantarkan PR musim panas Jinta | Episode 1 | 07.10 - 08.16 |
| 2 | Tabel 1.2 Upaya Atsushi Yadomi membangunkan Jinta | Episode 3 | 00.30 – 00.40 |
| 3 | Tabel 1.3 Jinta keluar rumah | Episode 1 | 10.00 -10.47 |
| 4 | Tabel 1.4 Jinta bertemu teman SMP | Episode 1 | 11.08 -11.36 |
| 5 | Tabel 1.5 Jinta gugup saat membeli kaset <i>video game</i> | Episode 2 | 08.19 - 08.40 |
| 6 | Tabel 1.6 Jinta mengigau, dan berkeringat saat berjalan menuju sekolah. | Episode 2 | 04.14 – 04.45 |
| 7 | Tabel 1.7 Jinta tidak jadi bersekolah | Episode 3 | 05.47 – 06.00 |
| 8 | Tabel 1.8 Jinta menghindari Anaru | Episode 3 | 15.00 – 15.27 |
| 9 | Tabel 1.9 Jinta berbelanja di <i>supermarket</i> | Episode 5 | 08.32 – 08.42 |
| 10 | Tabel 1.10 Jinta bertemu dengan Tsuruko | Episode 1 | 11.43-11.51 |

| | | | |
|----|--|-----------|---------------|
| | dan Yukiatsu | | |
| 11 | Tabel 1.11 Anaru, Haruna, dan Aki sedang membicarakan Jinta | Episode 2 | 05.12 – 05.30 |
| 12 | Tabel 1.12 Aki dan Haruna menghina Jinta. | Episode 3 | 05.18 – 05.30 |
| 13 | Table 1.13 Jinta mulai pergi ke sekolah | Episode 6 | 05.18– 05.53 |

2.4.2 Daftar Tabel

Tabel 1.1 Anaru mengantarkan PR musim panas Jinta



| | |
|---------------------|--|
| <i>Object</i> | Anaru mengantarkan PR musim panas Jinta |
| <i>Interpretant</i> | Anaru yang sekelas dengan Jinta di sekolahnya mengantarkan PR musim panas untuk Jinta. Hal ini Anaru lakukan karena permintaan guru mereka. Hal ini juga memberi informasi bahwa Jinta tidak pernah pergi ke sekolah |

Dalam adegan terdapat percakapan antara Anaru dan Jinta:

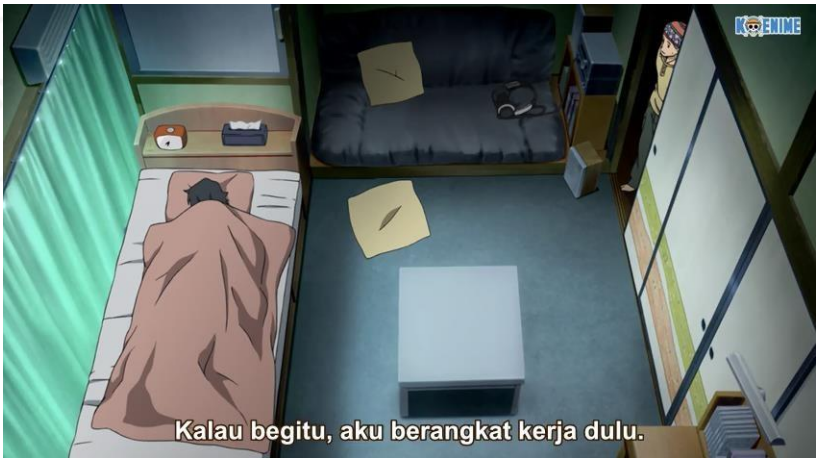
Anaru : “Ini..... Guru memintaku untuk mengantarkan PR liburan musim panasmu.”

Jinta : “Sekarang? Hanya tinggal 2 hari lagi sebelum liburan musim panas berakhir...”

Anaru : “Beda denganmu, aku sangat sibuk”

Jinta : “Mengapa tidak kau buang saja ini? Lagipula, aku tidak mau pergi ke sekolah bodoh itu lagi.”

Tabel 1.2 Upaya Atsushi Yadomi membangunkan Jinta

| | |
|-------------|---|
| <i>Sign</i> | <p>Gambar 2.2</p>  <p>Kalau begitu, aku berangkat kerja dulu.</p> |
|-------------|---|

| | |
|--------------------|---|
| <i>Object</i> | Upaya ayah Jinta (Atsushi Yadomi) membangunkan Jinta untuk pergi ke sekolah |
| <i>Interpretan</i> | Di pagi hari, ayah Jinta (Atsushi Yadomi) mencoba membangunkan Jinta dan menanyakan bagaimana sekolah hari itu. Jinta dengan cepat menjawab bahwa tidak akan berangkat hari itu. Lalu ayah Jinta pergi untuk bekerja. |

Dalam adegan di pagi hari tersebut terdapat dialog:

Atsushi Yadomi : “Jinta kun”

“Bagaimana dengan hari ini?”

Jinta : “Aku tidak akan pergi”

Atsushi Yadomi : “Begitu. Kalau begitu aku berangkat kerja dahulu.”

Tabel 1.3 Jinta akan keluar rumah

| | |
|---------------|--|
| <i>Sign</i> |  <p>Gambar 2.3</p> |
| <i>Object</i> | Jinta malu dan tidak percaya diri untuk keluar rumah |

| | |
|----------------------|--|
| <i>Interpretan t</i> | Jinta sangat tidak percaya diri, bisa dikatakan seperti takut atau malu saat ingin keluar rumah. Hal ini bisa kita ketahui dari usaha Jinta untuk menutupi dirinya menggunakan topi dan kacamata, serta mimik wajah yang gelisah saat akan keluar rumah. |
|----------------------|--|

Tabel 1.4 Jinta bertemu teman SMP

| | |
|----------------------|--|
| <i>Sign</i> |  <p>Itu lho, gadis yang pakai kostum biarawati dan melawan alien yang muncul disekolah.</p> <p>Gambar 2.4</p> |
| <i>Object</i> | Jinta menyembunyikan dirinya saat bertemu teman SMP di jalan |
| <i>Interpretan t</i> | Jinta sedang berjalan jalan di sore hari, seketika itu Jinta melihat teman semasa SMP nya dari arah depan. Jinta kaget dan langsung menundukan kepalanya saat berpapasan dengan temannya. Hal tersebut Jinta lakukan karena Jinta tidak suka melakukan kontak dengan orang luar. |

Dalam adegan tersebut terdapat monolog yang dilakukan Jinta :

“Teman SMP ku...”

Dalam sekejap saat Jinta berpapasan dan melewati ke 2 teman SMP nya, Jinta langsung menundukan kepala. Hal ini bertujuan agar teman SMP Jinta tidak melihat Jinta yang berpapasan dengan mereka.

Setelah kejadian tersebut terjadi percakapan antara Menma dan Jinta:

Arwah Menma : “Temanmu?”

Jinta : “Tidak kenal.”

Lalu disambung dengan monolog yang dilakukan Jinta

“Memang seperti itulah. Para nenek itu benar benar membuatku pusing, tapi tak ada yang memperdulikan aku. Anjou juga bilang begitu. Dia juga tak peduli padaku.”

Tabel 1.5 Jinta membeli kaset video game



| | |
|--------------------------------|--|
| <i>Object</i> | Jinta gugup saat membeli kaset <i>video game</i> |
| <i>Interpretan</i> <i>t</i> | Di sebuah tempat penjualan kaset <i>video game</i> Jinta merasa gugup saat ditanya oleh penjual kaset apa yang dia butuhkan. Jinta juga menutupi dirinya dengan topi saat melihat Anaru ternyata juga salah satu karyawan toko tersebut. |

Dalam adegan tersebut terdapat dialog Penjual kaset, Jinta ,dan Anaru:

Penjual Kaset : “Apa kau mencari sesuatu?”

Jinta : “Eeng Anu...”

Anaru : “Yo”

Tabel 1.6 Jinta menuju ke sekolah

| | |
|---------------|--|
| <i>Sign</i> | Gambar 2.6  |
| <i>Object</i> | Jinta mengigau, dan berkeringat saat berjalan menuju sekolah. |

| | |
|--------------------------|---|
| <i>Interpretan t</i> | Jinta yang didorong oleh permintaan Anaru dan arwah Menma akhirnya mau pergi ke sekolah. Di perjalanan menuju sekolah, Jinta menundukan kepala dengan kepala sangat berkeringat dan mulai mengigau tentang orang orang. |
|--------------------------|---|

Dalam adegan tersebut terdapat monolog dari Jinta:

Jinta : “Cicada”
 “Orang orang.”
 “Cicada”
 “Orang orang.”

Tabel 1.7 Jinta mengurungkan niat untuk bersekolah

| | |
|-------------|--|
| <i>Sign</i> | <p>Gamba 2.7</p>  <p>Aku takkan repot-repot sampai pergi ke kebun binatang bodoh yang disebut sekolah ini.</p> |
|-------------|--|

| | |
|--------------------------|---|
| <i>Object</i> | Jinta kembali kerumah setelah dihina Aki dan Haruna. |
| <i>Interpretan t</i> | Jinta yang semula ingin pergi ke sekolah mendadak mengurungkan niatnya setelah dihina oleh Aki dan Haruna |

Dalam adegan tersebut terdapat dialog dari Jinta:

Jinta : “kalau bukan karena panas yang sampai ke kepalaku ini, aku takkan repot repot sampai pergi ke kebun binatang bodoh yang disebut sekolah ini.”

Table 1.8 Jinta menghindari Anaru

| | |
|---------------|--|
| <i>Sign</i> | <p>Gambar 2.8</p>  <p>Lihat Jintan, itu Anaru! Ayo kita pergi bersama dengannya.</p> |
| <i>Object</i> | Jinta berbalik arah saat melihat Anaru di jalan |


| | |
|----------------------|--|
| <i>Interpretan t</i> | Dalam sebuah perjalanan di sore hari, Jinta dan arwah Menma melihat Anaru sedang menyeberang jalan. Jinta yang melihat anaru langsung reflek berputar arah dengan muka memerah demi menghindari Anaru. |
|----------------------|--|

Tabel 1.9 Jinta berbelanja di Supermarket

| | |
|---------------|--|
| <i>Sign</i> | <p>Gambar 2.9</p>  <p>Itu yang ada dipikranku.</p> |
| <i>Object</i> | Jinta berbelanja di <i>supermarket</i> dengan mengenakan kacamata dan penutup kepala. |

| | |
|----------------------|---|
| <i>Interpretan t</i> | Jinta membeli makanan di sebuah <i>supermarket</i> dengan penutup kepala dan kacamata. Hal ini dilakukan Jinta supaya Jinta tidak dikenali oleh orang sekitar, atau dapat dikatakan Jinta menyembunyikan dirinya. |
|----------------------|---|

Tabel 1.10 Jinta bertemu tsuruko dan yukiatsu

| | |
|----------------------|--|
| <i>Sign</i> |  <p>Gambar 2.10</p> |
| <i>Object</i> | Jinta bertemu dengan Tsuruko dan Yukiatsu |
| <i>Interpretan t</i> | Di sore hari saat Jinta berjalan jalan, Jinta bertemu dengan Tsuruko dan Yukiatsu. Disana Jinta sangat tidak nyaman dengan perkataan Yukiatsu, karena Yukiatsu merasa kasihan terhadap hidup Jinta |

Dalam adegan Jinta bertemu dengan Tsuruko dan Yukiatsu terdapat dialog:

Yukiatsu : “aku dengar tentangmu.”

Tsuruko : “Yukiatsu..”

Yukiatsu : “Kau tidak pergi bersekolah. Kau gagal dalam ujian masuk dan terpaksa bersekolah

di taraf rendah sekitar sini. Kau tidak bersekolah dan terus melontarkan nama Honma Meiko. Apa yang salah dengan isi kepalamu?”

Tabel 1.11 Anaru, Haruna, dan Aki membicarakan Jinta

| | |
|---------------------------------|--|
| <p><i>Sign</i></p> | <p>Gambar 2.11</p> |
| <p><i>Object</i></p> | <p>Anaru, Haruna, dan Aki sedang membicarakan Jinta yang seorang <i>hikikomori</i></p> |
| <p><i>Interpretan t</i></p> | <p>Dalam sebuah <i>cafe</i>, Anaru, Haruna, dan Aki sedang membicarakan betapa menyebalkannya berurusan dengan <i>hikikomori</i></p> |


Dalam adegan tersebut terdapat dialog antara Anaru, Haruna, dan Aki sebagai berikut:

Haruna : “Wah Naruko, jadi kau benar benar ke rumah Yadomi?”

Anaru : “Ah ... Iya..”

Aki : “Berurusan dengan hikikomori pasti menyebalkan.”

Tabel 1.12 Aki dan Haruna menghina Jinta

| | |
|--------------------------|---|
| <i>Sign</i> | <p>Gambar 2.12</p>  <p>Tenang saja! Tidak ada yang peduli kalau kau membolos satu semester.</p> |
| <i>Object</i> | Aki dan Haruna menghina kehidupan Jinta. |
| <i>Interpretan t</i> | Aki dan Haruna yang sedang berjalan menuju sekolah menghampiri Jinta dan Anaru yang sedang berdiri di jalan. Disana Haruna mengungkapkan ketidak pedulianya dan menertawakan Jinta. |

Dalam adegan tersebut terdapat dialog dari Anaru, Haruna, dan Aki:

Aki : “Eh, kamu datang juga ke sekolah!”

Anaru : “Aki, Haruna.”

Haruna : “Selamat pagi Naruko, dan juga Yadomi.”


“Tenang saja! Tidak ada yang peduli kalau kau membolos satu semester.”

“Atau malah, memang tidak ada yang memperdulikan dia.”

Aki : “Sudah, sudah, Haruna.”

(Disambung dengan Haruna dan Aki yang tertawa)

Tabel 1.13 Jinta berada di kelas

| | |
|--------------------------|--|
| <i>Sign</i> | <p>Gambar 2.13</p>  |
| <i>Object</i> | Jinta mulai pergi ke sekolah dan mengikuti pelajaran sekolah. |
| <i>Interpretan t</i> | Jinta yang selama ini tidak pernah pergi ke sekolah akhirnya memutuskan kembali bersekolah. Jinta merasa asing di kelasnya sendiri karena tidak ada orang yang mengenalnya dan memperdulikannya. |

Dalam adegan tersebut terdapat monolog Jinta:

“Jadi ini benar benar antiklimaks. Hanya sedikit orang yang sadar keberadaanku..Anjou lebih banyak dibahas. Kalau begini semangat di dalam diriku yang tadi jadi tidak ada gunanya. Tapi..”

BAB III

PEMBAHASAN

Sesuai dari hasil pengamatan peneliti, maka ditemukan beberapa scene dan dialog dalam anime “Anohana” ini yang memiliki tanda *hikikomori*. Selanjutnya peneliti akan membahas adegan tersebut menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce

3.1 Kurangnya Partisipasi Sosial

Sebelumnya dijelaskan pada bab II, bahwa perilaku *Hikikomori* adalah fenomena mengisolasi diri di kamar, dan penyebab utamanya bukan masalah kejiwaan (Saito, 1998; 25). Orang yang enggan untuk keluar rumah selama kurang lebih 2 atau 3 hari per minggu, dan seseorang yang kurang mau berpartisipasi dalam kegiatan sosial, seperti ke sekolah, pergi bekerja, atau sekedar menemui dokter. Hal ini dapat dilihat ketika adegan Anjou (Anaru) membawakan PR liburan musim panas untuk Jinta.

| | |
|----------------------|---|
| <p><i>Sign</i></p> |  <p style="text-align: center;">Guru memintaku untuk mengantarkan PR liburan musim panasmu.</p> <p style="text-align: center;">Gambar 2.1</p> |
| <p><i>Object</i></p> | <p>Anaru mengantarkan PR musim panas Jinta</p> |

| | |
|---------------------|--|
| <i>Interpretant</i> | Anaru yang sekelas dengan Jinta di sekolahnya mengantarkan PR musim panas untuk Jinta. Hal ini Anaru lakukan karena permintaan guru mereka. Hal ini juga memberi informasi bahwa Jinta tidak pernah pergi ke sekolah |
|---------------------|--|

Dalam adegan terdapat percakapan antara Anaru dan Jinta:

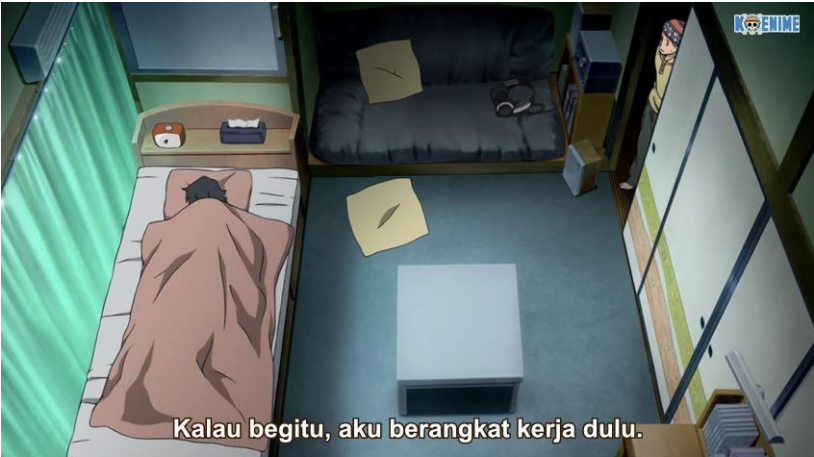
Anaru : “Ini.Guru memintaku untuk mengantarkan PR liburan musim panasmu.”

Jinta : “Sekarang? Hanya tinggal 2 hari lagi sebelum liburan musim panas berakhir. ”

Anaru : “Beda denganmu, aku sangat sibuk”

Jinta : “Mengapa tidak kau buang saja ini? Lagipula, aku tidak mau pergi ke sekolah bodoh itu lagi.”

Berdasarkan percakapan di atas, dapat disimpulkan bahwa Jinta tidak pernah bersekolah, karena Anaru sampai mengirim PR liburan musim panas Jinta ke rumahnya padahal musim panas kurang 2 hari lagi selesai, yang bisa diartikan bahwa Jinta sudah tidak pergi ke sekolah sejak sebelum liburan musim panas tiba. Indikasi selanjutnya ada perkataan Jinta yang menyuruh Anaru membuang PR tersebut, hal ini memperlihatkan bahwa Jinta tidak peduli dengan kehidupan sekolahnya, hal ini dikuatkan dengan ucapan Jinta “lagipula, aku tidak mau pergi ke sekolah bodoh itu lagi.” Yang berarti Jinta memang enggan untuk bersekolah.

| | |
|--------------------|---|
| <i>Sign</i> | <p>Gambar 2.2</p>  |
| <i>Object</i> | Upaya ayah Jinta (Atsushi Yadomi) membangunkan Jinta untuk pergi ke sekolah |
| <i>Interpretan</i> | Di pagi hari, ayah Jinta (Atsushi Yadomi) mencoba membangunkan Jinta dan menanyakan bagaimana sekolah hari itu. Jinta dengan cepat menjawab bahwa tidak akan berangkat hari itu. Lalu ayah Jinta pergi untuk bekerja. |

Dalam adegan di pagi hari tersebut terdapat dialog:

Atsushi Yadomi : “Jinta kun”

“Bagaimana dengan hari ini?”

Jinta : “Aku tidak akan pergi”

Atsushi Yadomi : “Begitu. Kalau begitu aku berangkat kerja dahulu.”


Di dalam adegan tersebut menjelaskan bahwa Jinta memang tidak berniat untuk sekolah. Jinta juga lebih suka tiduran di kamarnya di pagi hari. Ayah Jinta pun memaklumi keadaan Jinta dan tidak ada niatan untuk membujuknya ke sekolah, hal ini bisa kita lihat dari dialog yang dilakukan, ayah Jinta seperti tidak begitu peduli kalau Jinta bersekolah atau tidak.

Sebelumnya juga sudah dijelaskan bahwa pola dan dinamika keluarga seperti cara pengasuhan anak dapat menjadi penyebab seseorang menjadi *hikikomori*. Dalam kasus Jinta pola pengasuhan Atsushi Yadomi yang terlalu acuh dengan keadaan anaknya yang enggan untuk bersekolah dan membiarkannya begitu saja menjadi salah satu penyebab Jinta menjadi seorang *hikikomori*.

Penyebab seseorang menjadi *hikikomori* juga dikatakan sebagai *ryoushin no fuzai* yang berarti kurangnya perhatian orang tua. Dalam dialog di atas terlihat ayah Jinta hanya menegur sembari langsung berangkat bekerja. Budaya Jepang memang mendidik anak mereka dengan cara mandiri, dan para orang tua memang terbiasa sibuk dengan pekerjaannya. Ucapan ayah Jinta yang cenderung membiarkan anaknya tidur di kamarnya juga bisa dikatakan sebagai *amae*, yaitu sikap orang tua yang terlalu memanjakan anaknya, sehingga sang anak akan merasa selalu dibebaskan untuk melakukan apa saja.

3.2 Tidak Ingin Bertemu Orang Lain

Seorang pelaku *hikikomori* sangat jarang atau enggan melakukan interaksi sosial secara pribadi dengan orang-orang di luar rumah. Dijelaskan bahwa seseorang yang dalam 2-3 hari/minggu atau 1 hari/minggu jarang melakukan interaksi sosial pribadi dengan orang di luar rumah. Begitu juga dengan tokoh Jinta yang tidak mau bertemu dengan siapapun orang di luar rumahnya bahkan tetangganya sekalipun.

| | |
|--------------------------|--|
| <i>Sign</i> |  <p data-bbox="584 741 735 770">Gambar 2.3</p> |
| <i>Object</i> | Jinta malu dan tidak percaya diri untuk keluar rumah |
| <i>Interpretan t</i> | Jinta sangat tidak percaya diri, bisa dikatakan seperti takut atau malu saat ingin keluar rumah. Hal ini bisa kita ketahui dari usaha Jinta untuk menutupi dirinya menggunakan topi dan kacamata, serta mimik wajah yang gelisah saat akan keluar rumah. |

Berdasarkan data di atas, Jinta terlihat tidak percaya diri, antara malu atau takut untuk keluar rumah. Hal ini bisa dilihat saat Jinta yang selalu berpakaian santai dirumah, namun saat Jinta akan menghadapi dunia luar dia lebih memilih pakaian yang dapat menyembunyikan identitasnya. Jinta seketika memakai topi dan kacamata saat hendak pergi keluar demi menutupi keberadaan dirinya. Jinta pun salah tingkah saat berhadapan dengan ibu-ibu yang sedang berbicara di depan rumah Jinta. Dalam kasus ini Jinta bukan hanya jarang melakukan interaksi sosial, namun Jinta lebih terlihat takut untuk melakukan interaksi sosial.

Penyebab seseorang menjadi *hikikomori* salah satunya adalah *haji* yang berarti malu. Orang Jepang cenderung membentuk kelompok sosial dan struktur yang menekankan pada komunikasi secara tidak langsung. Ketika orang Jepang merasa malu pemikiran menghilangkan diri dipercaya

sebagai langkah yang baik. Dalam kasus ini Jinta merasa malu dan memberikan efek menutup diri.

| | |
|---------------------------------|---|
| <p><i>Sign</i></p> |  <p>Gambar 2.4</p> |
| <p><i>Object</i></p> | <p>Jinta menyembunyikan dirinya saat bertemu teman SMP di jalan</p> |
| <p><i>Interpretan t</i></p> | <p>Jinta sedang berjalan jalan di sore hari, seketika itu Jinta melihat teman semasa SMP nya dari arah depan. Jinta kaget dan langsung menundukan kepalanya saat berpapasan dengan temannya. Hal tersebut Jinta lakukan karena Jinta tidak suka melakukan kontak dengan orang luar.</p> |

Dalam adegan tersebut terdapat monolog yang dilakukan Jinta :

“Teman SMP ku. ”

Dalam sekejap saat Jinta berpapasan dan melewati ke 2 teman SMP nya, Jinta langsung menundukan kepala. Hal ini bertujuan agar teman SMP Jinta tidak melihat Jinta yang berpapasan dengan mereka.

Setelah kejadian tersebut terjadi percakapan antara Menma dan Jinta:

Arwah Menma : “Temanmu?”

Jinta : “Tidak kenal.”

Lalu disambung dengan monolog yang dilakukan Jinta

“Memang seperti itulah. Para nenek itu benar benar membuatku pusing, tapi tak ada yang memperdulikan aku. Anjou juga bilang begitu. Dia juga tak peduli padaku.”

Monolog yang dilakukan Jinta tersebut menceritakan kehidupan sehari hari, seperti saat dia berkata para nenek dilihat dalam adegan Jinta akan keluar rumah, dia bertemu dengan 2 ibu-ibu yang sedang berbicara di depan rumahnya, dan itu membuatnya merasa pusing karena bertemu dengan orang di luar rumahnya, lalu dia juga merasa tidak ada seorang pun yang memperdulikan keberadaan dirinya, begitu juga dengan Anjou atau biasa dipanggil Anaru.

Takahiro Kato juga menyampaikan salah satu karakterisasi *hikikomori* adalah kesepian yang dapat diartikan seseorang yang terlarut dalam perasaan kesepian. Dalam data di atas di perhatikan bahwa tokoh Jinta merasa tidak ada satupun orang yang menganggap keberadaan dirinya.



| | |
|--------------------------------|--|
| <i>Object</i> | Jinta gugup saat membeli kaset <i>video game</i> |
| <i>Interpretan</i> <i>t</i> | Di sebuah tempat penjualan kaset <i>video game</i> Jinta merasa gugup saat ditanya oleh penjual kaset apa yang dia butuhkan. Jinta juga menutupi dirinya dengan topi saat melihat Anaru ternyata juga salah satu karyawan toko tersebut. |

Dalam adegan tersebut terdapat dialog Penjual kaset, Jinta ,dan Anaru:

Penjual Kaset : “Apa kau mencari sesuatu?”

Jinta : “Eeng Anu...”

Anaru : “Yo”

Dalam adegan Jinta membeli kaset *video game* terlihat bahwa sosok Jinta gugup saat menghadapi orang lain. Jinta salah tingkah saat ditanya oleh penjual kaset apa yang dia mau, Jinta juga menutupi mukanya dengan topi saat Jinta melihat Anaru ternyata juga karyawan dari toko kaset *video game* tersebut. Terlihat perilaku *haji* dalam adegan ini.

| | |
|---------------|--|
| <i>Sign</i> | Gambar 2.6  |
| <i>Object</i> | Jinta mengigau, dan berkeringat saat berjalan menuju sekolah. |

| | |
|--------------------------|---|
| <i>Interpretan t</i> | Jinta yang didorong oleh permintaan Anaru dan arwah Menma akhirnya mau pergi ke sekolah. Di perjalanan menuju sekolah, Jinta menundukan kepala dengan kepala sangat berkeringat dan mulai mengigau tentang orang orang. |
|--------------------------|---|

Dalam adegan tersebut terdapat monolog dari Jinta:

Jinta : “Cicada”

“Orang orang.”

“Cicada”

“Orang orang.”

Jinta sangat tidak nyaman saat berjalan menuju ke sekolah. Dalam adegan terlihat bahwa Jinta selalu menundukan kepalanya dan berbicara sendiri. Jinta juga mengeluarkan banyak keringat di kepalanya, hal ini menunjukkan kecemasan Jinta dalam menghadapi sekolah. Kecemasan Jinta diperkuat dari ungkapan kata yang Jinta sampaikan bahwa Jinta bergumam tentang “orang orang”, kata tersebut menandakan kecemasan Jinta saat akan berhadapan dengan orang orang di sekolah.




| | |
|--------------------------|---|
| <i>Object</i> | Jinta kembali kerumah setelah dihina Aki dan Haruna. |
| <i>Interpretan t</i> | Jinta yang semula ingin pergi ke sekolah mendadak mengurungkan niatnya setelah dihina oleh Aki dan Haruna |

Dalam adegan tersebut terdapat dialog dari Jinta:

Jinta : “kalau bukan karena panas yang sampai ke kepalaku ini, aku takkan repot repot sampai pergi ke kebun binatang bodoh yang disebut sekolah ini.”

Jinta yang semula didorong oleh keinginan Anaru dan arwah Menma untuk kembali bersekolah, tiba tiba mengurungkan niatnya setelah mendapatkan hinaan dari Aki dan Haruna. *Hikikomori* tidak nyaman berhubungan sosial dengan orang lain, hal ini juga bisa dilihat dari respon Aki dan Haruna yang ternyata hanya menjadikan Jinta bahan candaan mereka dan membuat Jinta kembali mengisolasi diri di rumahnya. Bagi seorang *hikikomori* orang lain adalah orang asing yang menyebalkan.

Dari dua adegan diatas bisa disimpulkan bahwa Jinta mengalami *Ijime*, yaitu kondisi dimana seseorang yang mendapatkan penindasan dari kelompok tertentu karena adanya perbedaan. Saat akan berangkat ke sekolah Jinta selalu mengigau tentang orang-orang, dan sesampainya Jinta bertemu teman sekelasnya, kita bisa melihat tokoh Jinta mendapatkan perilaku yang kurang menyenangkan dari Aki dan Haruna.

| | |
|--------------------------|--|
| <i>Sign</i> | <p>Gambar 2.8</p>  <p>Lihat Jintan, itu Anaru! Ayo kita pergi bersama dengannya.</p> |
| <i>Object</i> | Jintan berbalik arah saat melihat Anaru di jalan |
| <i>Interpretan t</i> | Dalam sebuah perjalanan di sore hari, Jintan dan arwah Menma melihat Anaru sedang menyeberang jalan. Jintan yang melihat anaru langsung reflek berputar arah dengan muka memerah demi menghindari Anaru. |

Dalam adegan tersebut diperlihatkan bahwa Jintan yang sedang berjalan di sore hari menghindari Anaru. Seperti diketahui sebelumnya *hikikomori* adalah orang yang kurang melakukan kegiatan interaksi sosial, dalam tokoh Jintan kita dapat melihat Jintan bahkan berusaha tidak melakukan interaksi sosial sama sekali.

| | |
|-------------|---|
| <i>Sign</i> | <p>Gambar</p> <p style="text-align: right;">2.9</p> |
|-------------|---|

| | |
|----------------------|---|
| |  |
| <i>Object</i> | Jinta berbelanja di <i>supermarket</i> dengan mengenakan kacamata dan penutup kepala. |
| <i>Interpretan t</i> | Jinta membeli makanan di sebuah <i>supermarket</i> dengan penutup kepala dan kacamata. Hal ini dilakukan Jinta supaya Jinta tidak dikenali oleh orang sekitar, atau dapat dikatakan Jinta menyembunyikan dirinya. |

Jinta merasa tidak nyaman dengan lingkungan sekitar. Hal ini bisa dilihat dari upaya Jinta yang berbelanja pun menggunakan topi dan kacamata demi menyembunyikan dirinya saat berada di luar rumah

3.3 Alasan Awal Jinta Menjadi *Hikikomori*

Dalam bab II sudah dijelaskan beberapa penyebab seseorang menjadi pelaku *hikikomori* berdasarkan artikel yang berjudul Fenomena *Hikikomori* di Tengah Masyarakat Jepang Modern, antara lain:

a. *Haji*

Orang Jepang cenderung membentuk kelompok sosial dan struktur yang menekankan pada komunikasi secara tidak langsung, salah satu nilai yang ditekankan dalam masyarakat Jepang adalah *haji* yang berarti malu. Ketika orang Jepang merasa malu, pemikiran untuk

“menghilangkan diri” dipercaya sebagai langkah yang bijak. Rasa malu ini menimbulkan efek menutup diri dan menjadi pelaku *hikikomori*.

b. Ijime

Negara Jepang memiliki sebuah struktur berkelompok di dalam masyarakat. Masyarakat Jepang selalu mengedepankan keselarasan dan kesamaan dimana mereka merasa harus menjadi bagian dari suatu kelompok. Jika terjadi perbedaan, entah baik atau buruk, orang tersebut tidak bisa menjadi bagian dari suatu kelompok, yang biasanya mengakibatkan orang tersebut akan dikucilkan. Orang yang berbeda akan rawan mendapatkan *ijime* atau penindasan. Ketika seseorang tidak mampu melawan penindasan, biasanya orang tersebut akan menjadi pelaku *hikikomori* dengan tujuan agar tidak perlu bertemu dengan pelaku *ijime* atau penindasan, dan melindungi dirinya dari pengalaman tersebut di tempat yang berbeda.

c. Toukou Kyohi

Toukou kyohi sendiri memiliki arti berhenti sekolah. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor tekanan dari orang tua untuk selalu mendapatkan nilai bagus. Dengan pemikiran bahwa nilai bagus akan memudahkan seseorang dalam menjalani kehidupan yang lebih baik. Ketika seorang anak tidak tahan dengan tekanan dan ekspektasi orang tua, sang anak akan berhenti dari sekolah dan dia akan berdiam diri di rumahnya sehingga menjadi pelaku *hikikomori*.

d. Shippai

Shippai sendiri memiliki arti kegagalan. Kegagalan yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pelaku *hikikomori* seperti saat seseorang gagal masuk universitas atau gagal dalam seleksi pekerjaan. Hal ini dapat menyebabkan depresi dan adanya rasa dia bukan suatu golongan manapun yang akan membuatnya menjadi pelaku *hikikomori*.

e. Tekiou Dekimasen

Tekiou Dekimassen sendiri memiliki arti tidak bisa beradaptasi. Lebih spesifik dapat diartikan tidak bisa beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini bisa dikaitkan dalam persaingan kerja, atau kompetisi dalam dunia Pendidikan yang ketat akan membuat mereka kewalahan dan merasa tidak sanggup untuk beradaptasi.

f. *Shigoto wo Yameru*

Shigoto wo Yameru memiliki arti berhenti bekerja. Banyak pelaku *hikikomori* yang disebabkan oleh faktor ini.

g. *Ryoushin No Fuzai*

Memiliki arti sebagai ketidakhadiran orang tua. Gaya pengasuhan anak dapat menjadi faktor perkembangan *hikikomori*. Budaya Jepang telah mendidik anaknya untuk hidup mandiri sedari kecil, mereka dibiasakan untuk berangkat dan pulang sekolah sendiri, dan biasanya orang tua tidak berada di rumah karena alasan pekerjaan. Ketidakhadiran orang tua inilah yang dapat mempengaruhi pola berpikir anak, bahwa mereka merasa diasingkan oleh keluarganya sendiri, dan mendorong untuk menjadi seorang pelaku *hikikomori*.

i.

h. *Amae*

Atau dapat diartikan dengan ketergantungan yang berlebihan. Perilaku ini berhubungan dengan sifat manja anak, dimana anak akan merasa semua perbuatan akan dimaafkan. Orang yang mengalami *amae* akan merasa akan diterima dengan kondisi apapun oleh keluarganya. Hal ini yang memicu pelaku *hikikomori* akan memanfaatkan fasilitas orang tua untuk tinggal dan menetap di kamar saja.

i. *Gijutsu*

Yang memiliki arti teknologi. Kemajuan teknologi Jepang ternyata memiliki dampak buruk bagi sebagian warganya. Kemajuan teknologi menyebabkan kurangnya kehidupan sosial yang baik. Dengan kemajuan teknologinya Jepang membuat banyak *game* yang membuat para remaja kecanduan. Hal lain dapat dilihat saat kumpul keluarga

yang terjadi biasanya keluarga sibuk dengan *handphone* masing masing. Hal ini menyebabkan terjadinya pemikiran bahwa bersosialisasi secara langsung sudah tidak diperlukan lagi.

| | |
|---------------------------------|---|
| <p><i>Sign</i></p> |  <p>Gambar 2.10</p> |
| <p><i>Object</i></p> | <p>Jinta bertemu dengan Tsuruko dan Yukiatsu</p> |
| <p><i>Interpretan t</i></p> | <p>Di sore hari saat Jinta berjalan jalan, Jinta bertemu dengan Tsuruko dan Yukiatsu. Disana Jinta sangat tidak nyaman dengan perkataan Yukiatsu, karena Yukiatsu merasa kasihan terhadap hidup Jinta</p> |

Dalam adegan Jinta bertemu dengan Tsuruko dan Yukiatsu terdapat dialog:

Yukiatsu : “aku dengar tentangmu.”

Tsuruko : “Yukiatsu..”

Yukiatsu : “Kau tidak pergi bersekolah. Kau gagal dalam ujian masuk dan terpaksa bersekolah di taraf rendah sekitar sini. Kau tidak

bersekolah dan terus melontarkan nama Honma Meiko. Apa yang salah dengan isi kepalamu?”


Dari dialog yang dilakukan Yukiatsu kepada Jinta, kita bisa mengetahui awal mula sikap hikikomori Jinta timbul. Jinta mulai tidak memperdulikan sekolahnya semenjak kematian Honma Meiko (Menma). Jinta masih terbayang dengan kematian Menma, ditambah Jinta juga gagal dalam ujian masuk sekolah.

Salah satu penyebab *hikikomori* tokoh Jinta adalah *shippai* yang berarti kegagalan. Jinta diketahui mengalami kegagalan dalam ujian masuk sekolah taraf tinggi. Dalam adegan ini Jinta juga dikatakan sebagai *toukou kyoshi* yang berarti berhenti bersekolah, hal ini dikatakan oleh Yukiatsu, padahal diketahui Jinta masih bersekolah, namun dalam dialog Yukiatsu diketahui jangka waktu Jinta tidak bersekolah sangat lama sampai dikira sudah tidak bersekolah lagi.

Dalam adegan ini juga diketahui tokoh Jinta mengalami depresi semenjak kematian Meiko Honma. Salah satu karakteristik *hikikomori* merupakan seseorang yang diliputi berbagai rasa bersalah seperti dikatakan Takahiro Kato. Jinta meluapkan rasa depresinya dengan cara menutup diri dari lingkungan sosial.

Usia permulaan seorang *hikikomori* dikatakan oleh Takahiro Kato kebanyakan saat usia mereka memasuki masa remaja. Hal ini sesuai dengan tokoh Jinta yang menjadi pelaku *hikikomori* saat masih bersekolah. Hal ini juga bisa dikatakan karena usia remaja merupakan usia dimana orang sedang memulai mencari jati diri.

3.4 Pendapat orang tentang *hikikomori*

| | |
|---------------------------------|---|
| <p><i>Sign</i></p> |  <p>(TL note : Hikikomori (ひきこもり) atau 引き籠もり) adalah istilah di Jepang yang ditujukan kepada seseorang yang menyendiri dan tidak bersosialisasi karena masalah pribadi mereka)</p> <p>Berurusan dengan hikikomori pasti menyebalkan.</p> <p>Gambar 2.12</p> |
| <p><i>Object</i></p> | <p>Anaru, Haruna, dan Aki sedang membicarakan Jinta yang seorang <i>hikikomori</i></p> |
| <p><i>Interpretan t</i></p> | <p>Dalam sebuah <i>cafe</i>, Anaru, Haruna, dan Aki sedang membicarakan betapa menyebalkannya berurusan dengan <i>hikikomori</i></p> |


Dalam adegan tersebut terdapat dialog antara Anaru, Haruna, dan Aki sebagai berikut:

Haruna: “Wah Naruko, jadi kau benar benar ke rumah Yadomi?”

Anaru : “Ah ... Iya..”

Aki : “Berurusan dengan *hikikomori* pasti menyebalkan.”

Seperti yang peneliti jelaskan, seorang *hikikomori* memang sangat menutup diri dari hubungan sosial. Hal ini menimbulkan berbagai perspektif dari lingkungan sekitar bahwa berurusan dengan seorang *hikikomori* bukanlah hal yang menyenangkan.

| | |
|--------------------------|---|
| <i>Sign</i> | <p>Gambar 2.13</p>  |
| <i>Object</i> | Aki dan Haruna menghina kehidupan Jinta. |
| <i>Interpretan t</i> | Aki dan Haruna yang sedang berjalan menuju sekolah menghampiri Jinta dan Anaru yang sedang berdiri di jalan. Disana Haruna mengungkapkan ketidak pedulianya dan menertawakan Jinta. |

Dalam adegan tersebut terdapat dialog dari Anaru, Haruna, dan Aki:

Aki : “Eh, kamu datang juga ke sekolah!”

Anaru : “Aki, Haruna.”

Haruna : “Selamat pagi Naruko, dan juga Yadomi.”

“Tenang saja! Tidak ada yang peduli kalau kau membolos satu semester.”


“Atau malah, memang tidak ada yang memperdulikan dia.”

Aki : “Sudah, sudah, Haruna.”

(Disambung dengan Haruna dan Aki yang tertawa)

Lingkungan sosial seorang *hikikomori* juga sangat berpengaruh. Di dalam adegan tersebut Aki dan Haruna yang menghina Jinta akan sangat menurunkan mental Jinta yang seorang hikikomori. Perspektif orang lain terhadap seorang *hikikomori* juga dapat digambarkan dalam adegan tersebut. Aki dan Haruna menganggap *hikikomori* adalah orang yang tidak perlu dipedulikan, dan hanya menjadikan dia sebagai bahan ejekan mereka saja.

Sebelumnya juga sudah dijelaskan bahwa *hikikomori* merupakan orang yang mengalami masalah kejiwaan, seperti rasa takut akan kritikan atau penolakan. Tokoh Jinta sangat terlihat memenuhi karakteristik ini, ditambah dengan perlakuan lingkungan sekitar Jinta yang sering melakukan penindasan (*ijime*).

| | |
|--------------------------|--|
| <i>Sign</i> | Gambar 2.14  |
| <i>Object</i> | Jinta mulai pergi ke sekolah dan mengikuti pelajaran sekolah. |
| <i>Interpretan t</i> | Jinta yang selama ini tidak pernah pergi ke sekolah akhirnya memutuskan kembali bersekolah. Jinta merasa asing di kelasnya sendiri karena tidak ada orang yang mengenalnya dan memperdulikannya. |

Dalam adegan tersebut terdapat monolog Jinta:

“Jadi ini benar benar antiklimaks. Hanya sedikit orang yang sadar keberadaanku..Anjou lebih banyak dibahas. Kalau begini semangat di dalam diriku yang tadi jadi tidak ada gunanya. Tapi..”

Dari monolog yang dilakukan Jinta, bisa terlihat bahwa Jinta sangat lama membolos sekolah. Hal ini bisa kita simpulkan dari adegan di dalam anime dimana tidak ada teman sekelas Jinta yang mengenalinya. Teman teman Jinta juga seakan tidak peduli dengan keberadaan Jinta di sekolah. Mereka malah lebih tertarik membahas Anaru yang sedang dipanggil oleh kepala sekolah.

Jinta merupakan sosok yang digambarkan sebagai seorang yang kesepian di awal-awal *anime*. Hal ini juga yang membuat tokoh Jinta menjadi seorang *hikikomori* dalam jangka waktu yang lama, ditambah perilaku *haji* (malu) dan *tekiou dekimashu* (tidak dapat beradaptasi) Jinta menambah keinginan Jinta untuk menghilangkan diri dari lingkungan sekitar.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis mengenai penggambaran perilaku *hikikomori* melalui tokoh Jinta dalam anime *Anohana* dengan menggunakan teori semiotika oleh Peirce, peneliti telah menemukan beberapa tanda-tanda yang sesuai dengan karakterisasi pelaku hikikomori sebagai berikut:

1. Kurangnya partisipasi sosial. Di dalam *anime* digambarkan tokoh Jinta sangat kurang berpartisipasi dalam kegiatan sosial seperti membolos dalam waktu yang lama, ditambah dengan kurangnya peran Atsushi Yadomi (ayah Jinta) sebagai orang tua selayaknya, dan malah menjadi orang tua yang acuh menciptakan Jinta sebagai *hikikomori* dalam jangka waktu yang lama.
2. Tidak ingin bertemu orang lain. Tokoh Jinta di dalam *anime* terlihat sangat menghindari interaksi sosial dengan lingkungan luar. Tokoh Jinta juga harus menyembunyikan dirinya dengan penutup kepala dan kacamata saat harus menghadapi dunia di luar rumahnya. Jinta juga sering merasa malu, takut, canggung, dan salah tingkah saat harus menghadapi orang lain. *Hikikomori* dalam film ini digambarkan sebagai orang yang sangat takut untuk berinteraksi dengan dunia di luar rumahnya.
3. Alasan awal tokoh Jinta menjadi seorang *hikikomori* dalam *anime* ini digambarkan karena rasa depresi semenjak kematian Meiko Honma. Penyebab lain juga banyak digambarkan dalam *anime Anohana: The Flower We Saw That Day* ini. Seperti faktor gagal dalam ujian masuk sekolah (*shippai*), malu dengan lingkungan sekitar (*haji*), penindasan di dalam lingkungan sekolah (*ijime*), kurangnya partisipasi orang tua (*ryoushin no fuzai*), orang tua yang terlalu membiarkan perlakuan

anaknya (*amae*), tokoh Jinta juga terlihat sebagai sosok yang tidak dapat beradaptasi di lingkungan sosialnya (*tekiou dekimashen*).

4. Pendapat orang tentang *hikikomori* dalam *anime* ini digambarkan sebagai orang yang menyebalkan, tidak penting, dan bahkan seseorang yang tidak dianggap.

4.2 Kendala Yang Dialami/keterbatasan

Dalam penelitian ini, penulis mendapat kesulitan mendapatkan referensi *hikikomori*, karena jurnal yang membahas *hikikomori* kebanyakan berbahasa Jepang.

4.3 Saran

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena peneliti sangat berharap akan ada yang dapat menggunakan anime Anohana sebagai objek penelitian, agar dapat meneliti persamaan *hikikomori* di dunia nyata dengan pandangan orang Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. 2001. Analisis teks: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing. Bandung: Remaja.
- Alex Sobur, 2006, Semiotika Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis framing, Bandung: PT Remaja Rosdakary
- Anime News
Network <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=12368> Diakses pada tanggal 26 Agustus 2021
- Aprinta, E.B Gita. (2011). Kajian Media Massa: Representasi Girl Power Wanita Modern dalam Media Online (Studi Framing Girl Power dalam Rubrik Karir dan Keuangan Femina Online). Journal The Messenger, 2 (2), Edisi Januari.
- Azwar, S. 2001. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Binasrul Arif Rahmawan. 2016. Representasi Keluarga Sakinah dalam Film Surga yang Tak Dirindukan. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Burton, Graeme. 2012. Media dan Budaya Populer : Yogyakarta: Jalasutra
- Cabinet Office. 2016. "Wakamono no Seikatsu ni Kansuru Chousahoukokusho" <https://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/hikikomori/h27/pdf-index.html> Diakses pada tanggal 28 Agustus 2021
- Cabinet Office. 2019. "Seikatsu Joukyou ini Kansuru Chousa (Heisei 30 nendo)" <https://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/life/h30/pdf-index.html>. Diakses pada tanggal 28 Agustus 2021
- Danesi, Marcel. (2010). 'Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi'. Yogyakarta: Jalasutra
- Erina Z. 2021. Representasi Feminisme Dalam Film Joy (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)
- Eriyanto. 2009. Analisis Framing. Yogyakarta: Lkis Yogyakarta.
- Eriyanto. 2011. Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana
- Hall, Stuart. (1997). The Work of Representation. Theories of Representation: Ed. Stuart Hall. London. Sage publication. Hal 10-11
- Hall, Stuart (2011) "Encoding/decoding". Dalam Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, dan Paul Willis (eds.). *Budaya Media Bahasa ; Teks*

- Utama Penganang Cultural Studies 1972-1979*. Terjemahan Saleh Rahmana. Yogyakarta ; Jalansutra
- Janti, Ilma Sawindra. 2006. Gejala Hikikomori Pada Masyarakat Jepang Dewasa Ini. *The Journal of Manabu No.2, Journal of Japanese Studies*. Depok: Manabu Institute
- Kojien muryou kensaku. https://sakura-paris.org/dict/kojien/content/16399_1364. Diakses pda tanggal 18 September 2021
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss.2009. *Teori Komunikasi*, edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika
- My Anime List. <https://myanimelist.net/forum/?topicid=1450363&show=50>. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2021
- Nippon. 2019.” Japan’s “Hikikomori” Population Could Top 10 Million”. <https://www.nippon.com/en/japan-topics/c05008/japan’s-hikikomori>- Diakses pada tanggal 1 Setember 2021
- Sumbo Tinarbuko (2003), “Semiotika Analisis Tanda Pada Karya DesainKomunikasi Visual”, dalam *Jurnal Nirmana* Vol. 5, No. 1, Januari 2003: 31 - 47
- Soetomo, 2013. *Masalah Sosial dan Upaya Penanganannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.