

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, era globalisasi ini telah membawa perubahan besar dalam inovasi dan pemanfaatan hasil dari teknologi itu sendiri. Semuanya ada di internet, begitu pula dengan ditinggalkannya dan peralihan dari media cetak ke media online. Seperti halnya komik, kini mereka diterbitkan tidak hanya dalam bentuk buku, tetapi juga dalam bentuk webcomic yang dapat dengan mudah dibaca oleh jamaah mana pun melalui ponsel pintar mereka.

Manga adalah komik (cerita) pada bahasa Jepang. Manga (baca: man-ga, atau ma-ng-ga) adalah kata komik dalam bahasa Jepang; diluar Jepang kata tersebut digunakan spesifik untuk membicarakan tentang komik Jepang. Manga memungkinkan para pembaca memasuki arena imajiner ketika visual dan narasi yang bisa sangat menggemaskan. Komik Jepang atau manga menyajikan bahasa dan gambar yang sarat makna baik dalam ikon, indeks, dan simbol. Hal ini dapat dikaji melalui ilmu semiotika. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda dapat di hasilkan bagaimana tanda tersebut menghasilkan suatu makna (Sobur, 2016).



Gambar 1. 1 Sampul Manga Black Clover

Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders. Peirce sebagai tanda yang memiliki sesuatu kapasitas yang merepresentasikan suatu tanda. Semiotika adalah suatu kegiatan di mana tiga mata pelajaran bekerja secara bersamaan, yaitu. tanda, benda dan penafsirannya. (Peirce., Sobur, 2016) tanda adalah suatu bentuk yang mempunyai sifat mewakili suatu tanda, suatu benda adalah sesuatu yang mewakili suatu pemikiran atau gagasan dalam suatu tanda, dan penafsiran adalah sesuatu yang menjadikan suatu tanda itu terbentuk di dalamnya.

Komik atau manga yang diangkat dalam penelitian ini adalah Black Clover chapter 1-10. Menurut (Nandy, 2022) Black Clover adalah serial manga shōnen fantasi Jepang yang ditulis dan digambarkan oleh Yūki Tabata. Manga ini telah diterbitkan di Weekly Shōnen Jump milik Shueihan sejak Februari 2015, dan akan dikompilasi menjadi 34 volume tankōbon pada bulan Maret 2023. Manga ini pertama kali diangkat ke dalam bentuk animasi visual (OVA) yang dibuat oleh Xebec Zwei dan diluncurkan pada tahun 2017, yang kemudian disadur ke dalam bentuk serial anime oleh Pierrot yang tayang di Jepang sejak bulan Oktober 2017.

Objek dari penelitian ini adalah karakter-karakter yang terdapat didalam komik Black Clover yang berfokus pada nilai kehidupan yaitu nilai moral dan nilai sosial. Menurut (Aris, 2020) nilai moral adalah nilai yang berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar kehidupan. Sedangkan nilai sosial merupakan nilai yang berkaitan dengan pedoman hidup secara kelompok tentang sesuatu yang dianggap baik buruknya yang berasal dari interaksi sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui atau mendeskripsikan nilai kehidupan

yang berfokus pada nilai norma dan nilai sosial pada komik Black Clover chapter 1-10 tahun 2015.

Menurut (Nandy, 2022), pengamatan pertama dalam kajian komik Black Clover ini adalah cerita berfokus komik ini bercerita tentang asta, yatim piatu yang ditinggal orang tuanya dan dibesarkan di panti asuhan di Desa Hage. Ia tumbuh bersama temannya, Yuno. Setiap negara yang ditempati oleh asta terlahir dengan kemampuan berupa kekuatan sihir. Sementara itu, asta terlahir tanpa sihir dan justru fokus pada kekuatan fisik. Di sisi lain, Yuno terlahir sebagai anak ajaib dengan kemampuan sihir yang luar biasa. Yuno memiliki kemampuan untuk mengendalikan angin. Asta memiliki keinginan untuk dapat menjadi Kaisar Penyihir selanjutnya. Dia ingin menjadi otoritas kedua setelah raja kerajaan semanggi. Yuno juga memiliki keinginan untuk menjadi Kaisar Penyihir, sehingga Asta dan Yuno bersaing dan menantang diri mereka sendiri dengan meningkatkan keterampilan mereka untuk melihat siapa di antara mereka yang akan menjadi Kaisar Penyihir berikutnya, dan terjadilah persaingan antara Asta dan Yuno.

Pada dunia kerajaan penyihir bahwasanya yang tidak memiliki kekuatan sihir maka akan menjadi rakyat biasa yang akan di lindungi oleh ksatria sihir. Asta tidak memiliki kekuatan sihir dan ia berfokus pada kekuatan fisik sehingga para kaisar sihir dan rakyat kerajaan sihir pun mencela atau mengejek si asta yang tidak memiliki kekuatan sihir. Tetapi, ia pun tidak peduli dengan perkataan ksatria sihir dan rakyat kerajaan sihir. Ia pun terus berjuang dan pantang menyerah untuk mencapai keinginannya menjadi kaisar sihir (Nandy, 2022).

Pada penelitian ini memiliki gambaran nilai kehidupan yang berfokus pada nilai sosial dalam komik Black Clover adalah kehidupan sosial asta dan yuno dikarenakan asta dan yuno berasal dari kampung dan dibesarkan di panti asuhan yang berada di kampung hadge pada saat menjalani ujian para calon ksatria sihir. Pada saat menjalankan tes ujian banyak para calon ksatria sihir yang meremehkan atau merendahkan keduanya di karenakan tempat tinggal yang bukan dari kelas sosial atas dan tidak cocok menjadi ksatria sihir (Nandy, 2022).

Pada penelitian ini memiliki gambaran nilai kehidupan yang berfokus pada nilai moral adalah pada karakter utama Black Clover bernama asta pada saat ekspresi asta pada saat ia diremehkan oleh rakyat biasa atau ksatria penyihir untuk senantiasa tidak menyerah dalam segala situasi. Berulang kali menyatakan bahwa ia akan melampaui batasnya, seperti terlahir tanpa sihir. Setelah melakukannya berkali-kali, dia akhirnya menjadi penyihir terkuat Kerajaan Semanggi. Berbekal bantuan liebe, iblis yang ditampungnya, tidak ada yang bisa menghalangi jalan asta. Perjuangan asta untuk mengarungi dunia sihir meski terlahir tanpa sihir telah mengubahnya menjadi petarung luar biasa yang tekad dan kecerdasan bertarungnya tidak mengenal batas. Meskipun anda memiliki kelemahan dan berbeda dari mayoritas orang, harus tetap teguh dan berjuang untuk melampaui diri anda pada saat ini (Nandy, 2022).

Maka berdasarkan hasil dari latar belakang diatas, penulis pun ingin mengkaji dalam obsevasi awal pada komik Black Clover chapter 1-10 yang di terbitkan oleh Yuki Tabata ini, dimana adegan-adegan dalam komik tersebut, adanya diskriminasi ataupun celaan juga pada nilai kehidupan dalam komik Black Clover tersebut. Dari itu pada cerita tersebut dengan pendekatan analisis

semiotika untuk memberi gambaran makna yang di hadirkan dengan judul “Analisis Semiotika Tentang Nilai Kehidupan Pada Komik Black Clover Chapter 1-10 Tahun 2015”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari uraian di latar belakang, dapat dirumuskan dalam rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana nilai kehidupan pada komik Black Clover chapter 1-10 tahun 2015?

## **1.3. Fokus Penelitian**

Berdasarkan Latar belakang diatas, maka fokus peneliti pada peneliti ini adalah:

1. Manga atau komik tentang Black Clover genre fantasi.
2. Lebih mengkaji pada konten nilai kehidupan yang berfokus pada nilai sosial dan moral dalam adegan komik Black Clover.
3. Dari 365 chapter yang diseleksi hanya chapter 1-10.
4. Analisis menggunakan analisis semiotika C.S. Pierce.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan nilai kehidupan pada komik Black Clover Chapter 1-10 Tahun 2015.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis dapat digunakan sebagai bahan informasi sebagai berikut:

- a. Menyumbang pandangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya semiotika.
- b. Memberikan informasi mengenai makna dalam komik baik sebagai bahan dasar maupun sebagai bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya.
- c. Bagi program studi ilmu komunikasi, peneliti ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pengembangan penelitian disiplin ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan semiotika C.S. Peirce.

### **1.5.2. Manfaat Praktis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bentuk referensi untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.
2. Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah motivasi peneliti untuk membuat penelitian di masa yang akan datang, khususnya mengenai pemaknaan semiotika dari segi tanda, acuan tanda atau objek, dan penggunaan tanda dalam pemaknaan ikon, indeks, dan simbol.
3. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan masukan bagi pihak-pihak yang memiliki permasalahan mengenai pemaknaan semiotika, khususnya tanda, acuan tanda atau objek, dan penggunaan tanda dalam pemaknaan ikon, indeks, dan simbol serta hal-hal serupa pada umumnya.