

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia modern saat ini dihadapkan pada sejumlah masalah filosofis yang kompleks, satu diantaranya adalah krisis makna atau eksistensi yang sering kali terasa hampa dan tidak memadai ditengah kemajuan teknologi dan transformasi sosial yang cepat.¹ Dalam era yang ditandai oleh rasionalitas dan kemajuan ilmiah, eksistensi manusia sering kali terjebak dalam krisis makna, di mana ketidakpastian dan alienasi semakin mendominasi kehidupan sehari-hari². Problematika ini, yang berakar dari kesulitan untuk menemukan tujuan yang jelas dalam kehidupan, sering kali memunculkan perasaan absurditas dan keterasingan. Ini terbukti pada manusia modern saat ini dimana orang-orang mulai merasa bahwa hidup tidak memiliki tujuan atau makna yang jelas karena nilai-nilai konvensional dan keyakinan agama mulai terkikis.³ Masalah filosofis yang dihadapi manusia modern sangat beragam dan kompleks, mencerminkan tantangan yang muncul dari perubahan sosial, teknologi, dan pemikiran. Banyak orang mengalami krisis makna dan tujuan dalam hidup mereka di dunia yang semakin multikultural dan sekuler.⁴ Albert Camus, seorang filsuf asal Prancis hadir, menawarkan konsep absurditas sebagai cara untuk memahami dan menerima kondisi semacam ini. Melalui

¹ Ahmad Sidqi, "Wajah Tasawuf di Era Modern: Antara Tantangan Dan Jawaban," *Epistémé: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman* 10, no. 1 (2015).

² Aep Saepudin, "Meditasi Medseba Dan Fenomena Sosial Krisis Spiritual Manusia Modern (Spiritualitas Keberagamaan Komunitas Meditasi Medseba)," *Universitas islam Al-Ihya Kuningan* 1, no. 1 (2020).

³ Indra Indra, "Analisis Hubungan Islam, Spritualitas, Dan Perubahan Sosial," *Tsaqafah* 14, no. 2 (2018).

⁴ Nur Hadi Ihsan, Che Zarrina Binti Sa'ari, and Muhammad Sofian Hidayat, "Abdurrauf Al-Singkili's Concept of Insan Kamil in Facing The Crisis of Modern Human Morality," *Islam Realitas: Journal of Islamic and Social Studies* 8, no. 1 (2022).

pemikiranya, Camus seolah ingin mengingatkan bahwa memang inilah kenyataan, dengan begitu maka kesadaran mendalam akan kenyataan yang nampak bisa membawa pada penerimaan yang kuat.

Konsep absurditas yang dikemukakan oleh Albert Camus memberikan wawasan yang mendalam tentang kondisi eksistensial manusia, yang juga dapat ditemukan dalam berbagai bentuk ekspresi budaya, termasuk film. Film, sebagai medium yang dapat menggambarkan dinamika emosi dan pemikiran manusia, sering kali merefleksikan pencarian makna dan perjuangan melawan absurditas. Film merupakan bagian dari sebuah kekayaan budaya populer, film adalah rangkaian gambar yang berubah menjadi ilusi yang membentuk sebuah cerita, film mempunyai banyak fungsi, salah satunya menjadi media pembelajaran yang bersifat persuasif yang mengungkapkan keindahan dengan efek suara, dan efek visual (Dadang dalam Lenny dan Hermiati, 2021:192). Film dapat memberikan pemahaman akan sesuatu pelajaran dengan melalui penggambaran adegan nya, serta melalui tokoh-tokohnya yang mewakili suatu nilai-nilai tertentu.⁵ Film merupakan hasil kreatif yang disandingkan dengan teknologi sebagai salah satu hiburan bagi penikmatnya. Manfaat film sebagai karya, dapat berfungsi dalam berbagai macam kegunaan, tentunya mempertimbangkan manfaat apa yang didapatkan serta kebutuhan akan film yang ingin di tonton.

Di abad 21 ini, teknologi berkembang sangat pesat diberbagai bidang. Tak terkecuali dalam bidang perfilman ya ng awalnya hanya film bisu hitam putih yang sederhana, hingga berkembang menjadi film berwarna yang lebih realistis, dan akhirnya mencapai era animasi yang penuh dengan keajaiban

⁵ Miratul Hayati, Azkia Muharon Albantani, and Istiqamatul Faridah, "Nilai-Nilai Moral Dalam Film Animasi Nusa Dan Rara," *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak* 2, no. 01 (2022).

dan imajinasi.⁶ Evolusi film dari film bisu hitam putih sampai animasi merupakan perjalanan yang luar biasa, teknologi film terus berkembang, memungkinkan para pembuat film untuk menciptakan cerita yang lebih kompleks, realistis, dan penuh dengan imajinasi. Film telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer di dunia, dan terus berkembang serta menginspirasi banyak generasi baru pembuat film juga penonton.⁷

Animasi adalah salah satu bentuk komunikasi massa budaya populer yang timbul dari interaksi keseharian suatu masyarakat seperti berolahraga, memasak, bersosial, hingga yang sifatnya menghibur.⁸ Budaya populer adalah produk massa industrial, dimana kegiatan pemaknaan dan hasil kebudayaan ditampilkan dalam jumlah besar, dengan bantuan teknologi produksi, distribusi, dan penggandaan massal, agar mudah dijangkau masyarakat.⁹ Animasi di-era sekarang banyak disukai, terutama para remaja, baik untuk sekedar menghibur maupun menemukan sesuatu didalam animasi tersebut. Remaja-remaja dewasa ini tidak sedikit yang ingin menemukan pesan moral yang terdapat dalam animasi budaya populer, yang banyak saat ini terjadi ialah pada anime.¹⁰

Anime sendiri adalah Animasi bergambar yang beraliran 2D (2 Dimensi), yang berasal dari Jepang, yang banyak dinikmati kalangan, terkhususnya Serial “Naruto”. Anime *Naruto* dibuat oleh Masashi Kishimoto ini diangkat

⁶ Robert A. Rosenstone, “‘Film on History’, History on Film/Film on History,” *Routledge* (2017): 136–143.

⁷ Aisyah Shabrina, Yusida Lusiana, and Yudi Suryadi, “Ambisi Tokoh Uchiha Itachi Dalam Anime Naruto Shippuden Karya Masashi Kishimoto,” *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jepang* 2, no. 2 (2020).

⁸ A. Hijrah, M., Cahyani, W. S., & Sakka, “Kajian Budaya Populer: Analisis Terhadap Pengaruh Media Massa,” *Jurnal Socia Logica* 3, no. 1 (2023).

⁹ Mushlihin, “Pengertian Film Animasi,” *Marselli Sumarno, Dasar-Dasar Apreasi Film (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1996)*. 2, no. 3 (2020).

¹⁰ Nor Afian Yusof et al., “The Influence of Anime as Japanese Popular Culture among Art and Design Students,” *Nurture* 17, no. 4 (2023).

dari seri manga (komik jepang) paling laris sepanjang masa yang sampai mencetak 130 juta kopi di Negara asalnya. Anime *Naruto* telah sampai distribusinya pada lebih dari 60 Negara termasuk indonesia. Awal penerbitan *Naruto*, Anime ini telah mendorong banyak orang untuk membuat sebuah situs web khusus penggemar di internet. Jilid ke 7 dari serial *Naruto* ini telah berhasil mendapatkan penghargaan Ouill Award dalam Best Graphic Novel di amerika Tahun 2006, bukan hanya itu, versi tv Asahi *Naruto* termasuk kedalam 100 Anime terfavorit dan anime *Naruto* berhasil menduduki peringkat ke-17. Serial anime *Naruto* diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniple, serta disiarkan oleh TV Tokyo secara perdana, juga oleh jaringan televisi lainya seperti TV Asahi, TX Network, dan Animax. Anime *Naruto* ditayangkan di Indonesia di Stasiun Televisi Trans TV lalu dilanjutkan oleh Global TV yang mulai ditayangkan pada awal 15 Februari 2007.

Serial anime *Naruto* diambil dari nama karakter utamanya yang bernama "Uzumaki Naruto" yang memiliki sifat aktif, berisik, suka membuat onar, jenaka, dan tak mudah menyerah. Didalam ceritanya, anime *Naruto* berlatar pada sebuah kehidupan dunia ninja yang dibagi kedalam lima negara besar yakni Negara Api, Negara Air, Negara Angin, Negara Tanah, dan Negara Petir. Kelima Negara tersebut tengah dilanda perang berkepanjangan antara satu negara dengan negara lainya untuk mempertahankan kemerdekaan dan memperoleh dominasi kekuatan atas negara yang lain. Naruto sendiri tinggal di desa bernama Konohagakure yang berada di dalam wilayah negara Api, yakni salah satu dari kelima negara besar yang ada di dalam cerita. Dalam peperangan tersebut Naruto menemui banyak musuh, yang diantaranya adalah Uchiha Obito yang nantinya akan menjadi salah satu dari tiga musuh terbesar menjelang akhir cerita.

Uchiha Obito merupakan seorang ninja yang memiliki banyak sisi dengan masa lalu yang sangat kelam dan jalan hidup yang kontradiktif. Pada

mulanya, masa kecil Obito banyak dihiasi oleh hal-hal indah terutama dari orang-orang sekitarnya, akan tetapi pada suatu waktu, orang yang dicintai oleh Obito mati terbunuh dalam peperangan yang tengah berlangsung. Hal tersebut akhirnya mengubah pandangan Obito tentang kehidupan, kehidupan dianggapnya tidak lagi memiliki arti sama sekali, keberadaanya di dunia sudah tidak berharga sebab orang yang menjadi alasan untuknya merasa berharga telah tiada. Kekacauan yang dialami oleh Obito ini, mendorong dirinya untuk lari dari kenyataan, sehingga Obito berniat menciptakan sebuah dunia ilusi yang didalamnya orang dapat bermimpi bebas. Pandangan Obito mengenai kehidupan tersebut kemudian menggambarkan sebuah keabsurditasan yang sulit untuk dapat dijelaskan. Adapun penulis mengangkat Animasi Jepang ini, karena didalam anime *Naruto* banyak pelajaran hidup yang bisa diambil untuk kemudian diterapkan pada kehidupan sehari-hari terutama dalam membantu memberikan sudut pandang berbeda mengenai kehidupan. Karakter Uchiha Obito dalam serial anime *Naruto Shippuden* merepresentasikan absurditas yang diperkenalkan oleh seseorang filsuf kontemporer bernama Albert Camus. Didalam tulisan terkenalnya yang berjudul "Le Mythe De Sisyphe" tahun 1942 dalam bahasa Prancis, yang kemudian diterjemahkan kedalam bahasa Inggris oleh Justin O'Brien dengan judul "The Myth Of Sisyphus" tahun 1955, Camus menyatakan bahwa absurditas muncul atas konfrontasi antara berbagai hal, di tengah-tengah kontradiksi yang terjadi, dimana ketika akal tidak dapat menyatukan ide-ide yang berbeda atau menyusunnya menjadi sebuah pemahaman yang koheren atau sistematis, dan kontradiksi tersebut masih diproses oleh akal.¹¹

Cerita "Naruto" ini memiliki total keseluruhan sebanyak 721 episode, yang terbagi kedalam 3 serial berbeda yang sesuai dengan periode jalan

¹¹ Albert Camus, *The Myth Of Sisyphus And Other Essays*, 1955: hal 20.

ceritanya. Sebanyak 220 episode serial pertama menceritakan masa kecil karakter Naruto itu sendiri. Tentang bagaimana latar belakang keluarganya, Naruto tumbuh dan berkembang, serta pengenalan banyak tokoh lainya menjadi cerita pembuka yang berjudul *Naruto*. Serial kedua yang berjudul *Naruto Shippuden*, menceritakan tentang Naruto yang sudah menginjak usia belasan tahun, cerita mulai berkembang dengan pengenalan Negara-negara yang ada di dunia ninja, serta desa lainya di luar daripada desa Konohagakure. Banyak tokoh baru juga bermunculan pada series ini, termasuk tokoh-tokoh antagonis atau yang dalam istilah filmnya disebut dengan “villain” yang salah satunya adalah Uchiha Obito.

Dalam anime *Naruto Shippuden*, keseluruhan cerita dibagi kedalam 500 episode. Dalam penelitian ini, penulis meneliti lima episode dari serial *Naruto shippuden* dikarenakan episode itu merupakan momen yang ikonik dan merupakan penggambaran Absurditas yang sangat berkaitan dengan penelitian ini. Serial dengan judul *Naruto The Last*, menjadi penutup dari keseluruhan cerita “Naruto”. Dalam cerita terakhir yang hanya berjumlah 1 episode ini diceritakan bahwa seluruh Negara yang ada dalam dunia ninja tersebut telah hidup damai karena perang telah usai, Naruto juga akhirnya menikah dengan wanita bernama Hinata yang selama hidupnya hanya menyukai Naruto saja. Pada cerita terakhir ini juga akhirnya mimpi Naruto tercapai.

B. Rumusan Masalah

1. Apa itu “*absurditas*” menurut Albert Camus?
2. Bagaimana representasi “*absurditas*” itu di dalam Serial Anime Naruto Shippuden?
3. Bagaimana representasi “*absurditas*” itu pada karakter Uchiha Obito?

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan penelitian

- Mengidentifikasi konsep absurditas dalam Mitos Sysipus Karya Albert Camus
- Menganalisis konsep absurditas Albert Camus di dalam Serial Anime *Naruto Shippuden*
- Menjelaskan representasi absurditas pada karakter Uchiha Obito di dalam Serial Anime *Naruto Shippuden*

2. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang representasi absurditas pada karakter Uchiha Obito dalam serial anime *Naruto Shippuden* diharapkan memiliki manfaat, tidak hanya untuk diri sendiri, akan tetapi kepada orang lain yang membaca penelitian ini juga, utamanya untuk membantu memberikan pemahaman yang sederhana melalui penggambaran Absurditas pada karakter Uchiha Obito. Adapun manfaat Penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya Penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi sumbangsih pengetahuan dan referensi kekayaan Ilmu Pengetahuan terutama dalam khazanah ilmu filsafat khususnya dalam filsafat barat kontemporer.

b. Manfaat Praktis

Secara Praktis, Penelitian ini diharapkan sebagai referensi untuk masyarakat memahami *Absurditas* direpresentasikan pada Karakter Uchiha Obito, juga sebagai inspirasi untuk penelitian selanjutnya mengembangkan penelitian ini.

D. Tinjauan Pustaka

Adapun Penelitian terdahulu sebagai bahan Pembanding yang sifatnya untuk menghindari Kesamaan dengan penelitian ini, maka penulis mengadakan hasil hasil dari penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu yang pertama, dari Aji Septiaji (2024) "Absurditas Tokoh dalam Serial TV Amazing Stories Karya Steven Spielberg" Universitas Majalengka, Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi untuk menemukan ragam bentuk absurditas tokoh dari pandangan Albert Camus (1999) yaitu (1) bentuk makna hidup, (2) bentuk keterasingan, (3) bentuk bunuh diri, (4) bentuk harapan, dan (5) bentuk pemberontakan. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Aji Septiaji, Bentuk absurditas yang melekat pada tokoh pada umumnya bukan karena tokoh tersebut sebagai entitas yang mampu menghilang, berlari cepat, atau kemampuan lainnya yang tidak dapat terjadi sesuai realitas sebagaimana itu di anggap absurd, akan tetapi hal ini menandakan bahwa tokoh-tokoh yang diciptakan oleh pengarang dalam karya sastra bisa menjadi representasi atas keputusan yang dimiliki setiap manusia dalam hidup sekalipun berakhir baik atau buruk berdampak bagi dirinya atau orang lain.

Persamaan Penelitian dari Aji Septiaji (2024), dengan penelitian ini adalah sama sama meneliti Absurditas yang direpresentasikan pada tokoh dalam serial acara Televisi. Untuk perbedaannya adalah judul serial Televisi yang diteliti.

2. Penelitian terdahulu kedua dari Lusi Handayani (2020), "Absurdisme Pelukis dan Wanita: karya Adhyra Irianto" Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Penelitian ini dilakukan melalui metode kualitatif

dengan pendekatan Deskriptif analisis yang menekankan suatu metode penelitian bertujuan untuk menyelidiki secara sistematis untuk memaparkan, menjelaskan, memprediksi, dan mengendalikan suatu pertunjukan pelukis dan wanita, karya Adhyra Pratama. Peneliti mengumpulkan data, menganalisis data, dan terakhir menyimpulkan hasil dalam bentuk deskripsi analisis.

Hasil Penelitian mengenai Absurdisme dalam struktur dramatik pertunjukan Pelukis dan Wanita karya Adhyra Irianto, mengungkapkan secara indikasi absurdisme dari segi plot yang tidak berputar atau sirkular, konflik tanpa kepastian, tokoh yang tidak seimbang dan akhir cerita tanpa penyelesaian. Indikasi absurdisme dalam pementasan lakon Pelukis dan Wanita adalah adanya ketidakberaturan, adanya ketidakpastian dan adanya ketidakseimbangan yang hadir sebagai pembentuk struktur dramatik dari Pelukis dan Wanita secara teks lakon dan teks pertunjukan

Persamaan dan Perbedaan penelitian dari Lusi Handayani (2020), dengan penelitian ini adalah sama sama meneliti nilai Absurditas yang terkandung didalam sebuah cerita. Dan Perbedaannya adalah penelitian dari Lusi Handayani (2020) menggunakan cerita dari sebuah drama karya Adhyra Irianto, penelitian ini menggunakan cerita dari Serial Televisi

3. Yusril Ihza Fauzul Azhim (2019) dengan judul "Konsistensi Absurditas Tokoh Orang Tua/KAKEK dalam Tiga Naskah Drama "BULAN BUJUR SANGKAR", "PETANG DI TAMAN", "RT 0 - RW 0" Karya Iwan Simatupang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan objektif. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode pustaka dan

simak-catat. Metode analisis data menggunakan metode penafsiran terhadap data dengan melakukan beberapa langkah pembacaan, yaitu (1) membaca kritis, (2) membaca kreatif, dan (3) membaca hermeneutika.

Hasil penelitian ini menunjukkan bentuk absurditas tokoh Orang Tua/Kakek melalui tiga tahap konsep berpikir absurd: kesadaran absurd, pemberontakan dan kebebasan. Pada akhir cerita naskah drama Bulan Bujur Sangkar tokoh Orang Tua yang menyadari atas absurditas kehidupannya telah melakukan perlawanan terhadap absurditas dengan cara mengakhiri hidupnya atau bunuh diri di tiang gantungan. Kemudian naskah drama Petang Di Taman, tokoh Orang Tua yang mengalami absurditas pada kehidupannya bahkan sampai menginginkan mati di taman, telah mengakhiri cerita dengan tetap kembali pada kehidupan absurdnya, kembali menerima penderitaannya secara lapang dada sebagai bentuk pemberontakannya. Terakhir adalah naskah drama RT 0-RW 0, tokoh Kakek lebih memilih tinggal di kolong jembatan sampai ajal menjemputnya. Tokoh Kakek tidak ingin berjuang untuk hidup lebih baik di luar kolong jembatan karena tokoh Kakek menyadari kehidupan absurd, memperoleh kebebasan dengan tetap tinggal di kolong jembatan sebagai bentuk pemberontakannya atas absurditas.

Persamaan dan Perbedaan penelitian dari Yusril Ihza Fauzul Azhim (2019) dengan penelitian ini, adalah sama sama meneliti Absurditas yang tergambar pada karakter penokohan didalam sebuah cerita. Akan tetapi sumber cerita dalam penelitian dari Yusril Ihza Fauzul Azhim (2019) adalah naskah Drama karya dari Iwan Situmorang, penelitian ini adalah Serial Animasi bergambar yang tayang di Televisi

E. Kerangka Teori

Kerangka teori dalam penelitian ini, penulis berfokus pada pembahasan mengenai konsep absurditas Albert Camus, dengan karakter Uchiha Obito dalam serial anime *Naruto Shippuden* sebagai bentuk penggambaran dari absurditas tersebut. Beberapa yang akan dibahas oleh penulis meliputi:

1. Absurditas

Teori absurditas Albert Camus adalah salah satu kontribusi paling signifikan dalam pemikiran filsafat di abad ke-20, terutama dalam konteks eksistensialisme dan pemikiran absurd.¹² Walaupun Albert Camus sendiri menyangkal bahwa dirinya bagian dari pemikir eksistensialisme, atau bahkan dirinya menolak untuk disebut sebagai seorang filsuf.¹³ Absurditas pertama kali dikemukakan oleh Albert Camus didalam tulisan terkenalnya yang berjudul *The Myth of Sisyphus* tahun 1942, yang menyatakan bahwa absurditas muncul atas konfrontasi antara berbagai hal, di tengah-tengah kontradiksi yang terjadi, dimana ketika akal tidak dapat menyatukan ide-ide yang berbeda atau menyusunnya menjadi sebuah pemahaman yang koheren atau sistematis, dan disaat yang bersamaan kontradiksi tersebut masih diproses oleh akal.¹⁴

Paradoks utama dalam filsafatnya Albert Camus adalah kaitannya dengan konsep utamanya tentang absurditas.

Dengan mengadopsi gagasan Aristoteles bahwa filsafat dimulai dengan kekaguman, Camus berpendapat bahwa manusia tidak dapat menghindari pertanyaan.¹⁵ Sambil mengakui bahwa manusia secara *inheren* mencari untuk

¹² Friday Romanus Okpo, "The Myth of Sisyphus in Richard Wright's Native Son," *SAGE Open* 11, no. 2 (2021).

¹³ Stanford Encyclopedia of Philosophy
<https://plato.stanford.edu/entries/camus/#pagetopright>

¹⁴ Albert Camus, *The Myth Of Sisyphus And Other Essays*. 1955: hal 20

¹⁵ Albert Camus, *The Myth Of Sisyphus And Other Essays*. 1955: hal 12

memahami makna hidup, Camus mengadopsi sikap skeptis, menegaskan bahwa dunia alam, alam semesta, dan aktivitas manusia tetap diam tentang hal ini. Karena keberadaan tidak memiliki makna yang melekat, kita harus mengembangkan kemampuan untuk menahan kekosongan yang tidak terjawab. Kondisi kontradiktif ini, yang ditandai dengan keinginan kita untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan penting dan ketidakmampuan untuk mendapatkan jawaban yang memuaskan, adalah apa yang disebut Camus sebagai yang absurd.¹⁶

Pendapat Camus tentang yang absurd mengkaji implikasi yang muncul dari paradoks esensial ini. Absurditas secara jelas ingin menerangkan bahwa manusia pada dasarnya memiliki kecenderungan untuk mencari nilai dan makna yang melekat dihidupnya, pertanyaan-pertanyaan semacam hidup layak dijalani atau tidak, telah menuntun manusia pada sebuah pemahaman yang lebih mendalam akan kehidupan yang dijalannya. Akan tetapi pada saat yang bersamaan pula manusia tidak mampu untuk menemukan jawabanya, yang mana hal ini tidak dapat dihindari karena bagian dari kehidupan manusia. Oleh sebab itu, Camus menekankan pentingnya tanggung jawab individu dalam menghadapi tantangan, di mana manusia harus membuat pilihan moral yang mencerminkan nilai-nilai pribadi, sehingga menjadi sebuah refleksi mendalam tentang pentingnya hubungan antar manusia dalam menghadapi kesulitan.

2. Representasi

Representasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan sebagai perbuatan mewakili atau keadaan yang bersifat mewakili.¹⁷ Representasi

¹⁶ Albert Camus, *The Myth Of Sisyphus And Other Essays*. 1955: hal 9

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online:

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/representasi>

adalah proses produksi makna melalui bahasa, gambar, dan tanda.¹⁸ Mereka yang menggunakan semiotika di antaranya adalah linguis, filsuf, sosiolog, antropolog, satrawan, sampai teoritis media dan komunikasi masaa.¹⁹ Semiotika adalah studi tentang tanda dan makna di berbagai bidang seperti bahasa, seni, media massa, musik, dan aktivitas manusia lainnya yang dapat direplikasi atau digambarkan untuk audiens.²⁰

Representasi dapat berupa:

1. Verbal: Kata-kata, teks, narasi, atau deskripsi yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu.²¹
2. Visual: Film, gambar, foto, lukisan, patung, atau sketsa yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang berkaitan atau tidak berkaitan dengan seni.²²
3. Simbol: Tanda atau objek yang digunakan untuk mewakili sesuatu seperti logo dan bendera Negara.²³
4. Model: Representasi fisik atau digital yang digunakan untuk mensimulasikan sesuatu seperti pakaian dan makanan.²⁴

Roland Barthes adalah seorang pemikir Prancis yang diakui karena kemajuannya dalam teori semiotika, terutama untuk analisis teks dan budaya populer. Barthes melihat *representasi* sebagai proses sosial yang dipengaruhi

¹⁸ Alina Bernstein, "Stuart Hall: Representation and the Media," *The Media Book* (2002).

¹⁹ Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 5).

²⁰ Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 5)

²¹ Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 16)

²² Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 16)

²³ Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 16)

²⁴ Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 16)

oleh interaksi antara tanda dan makna yang diberikan padanya. Dalam pandangan nya, representasi bukan hanya sebuah pencerminan pasif dari realitas. Sebaliknya, menurut Barthes representasi adalah produksi aktif yang dibentuk melalui kata-kata, gambar, dan simbol budaya²⁵. Pada dasarnya, Barthes berpendapat bahwa makna tidak bersifat melekat atau objektif; melainkan merupakan produk dari interpretasi yang dikodekan dan didekodekan oleh individu dan masyarakat.²⁶ Berikut ini adalah tiga hal yang perlu diperhatikan dalam semiotika Barthes:

1. Sistem Tanda (*Sign System*), Dalam kerangka teori semiotikanya, Barthes berusaha menjelaskan bahwa tanda-tanda baik itu berupa kata-kata, gambar, atau objek lainnya—terdiri dari dua elemen utama, yakni: penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*).²⁷
2. Denotasi dan Konotasi, Denotasi adalah makna langsung, literal, atau objek yang secara eksplisit ada dalam tanda tersebut. Sementara konotasi adalah lapisan makna tambahan yang bersifat lebih kompleks, sering kali berkaitan dengan asosiasi-asosiasi budaya, ideologi, atau nilai-nilai yang diturunkan dari pengalaman sosial kolektif.²⁸
3. Mitos, berfungsi untuk menggambarkan bagaimana budaya membangun makna-makna tertentu yang seringkali tidak disadari, melalui proses kodifikasi/mengkodekan (menyusun) dan dekodifikasi/mendekodekan (menafsirkan) makna yang muncul.²⁹

²⁵ Al Fiatur Rohmaniah, “Kajian Semiotika Roland Barthes” *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 2, no. 2 (2021).

²⁶ Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 114)

²⁷ Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 51)

²⁸ Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 127)

²⁹ Roland Barthes, “Mythologies,” *Books Abroad* 31, no. 4 (1972): hal 109.

Representasi Roland Barthes mengusung konsep mitos dalam analisisnya, untuk menggambarkan bagaimana budaya membangun makna-makna tertentu yang seringkali tidak disadari. Dalam bukunya *Mythologies* (1957), Barthes memeriksa bagaimana mitos-mitos ini berfungsi dalam iklan dan media, dengan cara yang memperkuat ideologi tertentu. Mitos dalam pembahasan ini bukanlah cerita tradisional dalam pengertian yang sempit, akan tetapi adalah cara budaya populer menciptakan makna yang tampak alami atau tidak teruji. Selain itu juga, dalam hal sinyal dan penanda, Barthes menekankan bahwa penanda adalah bentuk fisik tanda tersebut, misalnya sebuah kata atau gambar, sedangkan petanda adalah makna atau konsep yang diasosiasikan dengan tanda tersebut.³⁰ Penting untuk digarisbawahi bahwa makna ini tidak tetap atau universal. Barthes berargumen bahwa makna dapat bervariasi bergantung pada konteks sosial, budaya, dan historis yang membentuk pemahaman tertentu akan suatu tanda.³¹

Barthes juga memperkenalkan gagasan tentang "*death of the author*" atau matinya pengarang, yang berarti bahwa makna sebuah teks tidak hanya bergantung pada tujuan atau interpretasi pengarang, melainkan lebih pada interaksi antara pembaca atau audiens dan teks tersebut. Dalam semiotika, ini menunjukkan bahwa makna sebuah tanda tidak hanya ditentukan oleh penulisnya, tetapi juga dipengaruhi oleh interpretasi sosial dan budaya dari penerima tanda tersebut. Satu hal yang pasti pada semiotika Barthes ini, bahwa proses dekodifikasi bisa berbeda-beda, tergantung pada latar belakang sosial, politik, dan budaya semiolog.³² Ini menunjukkan bahwa representasi tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga berperan dalam membentuk

³⁰ Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 61)

³¹ Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 52)

³² Roland Barthes, *Roland Barthes: Elemen-Elemen Semiologi*. Hill and Wang (basabasi, 2017: hal 114)

dan mempengaruhi pandangan dunia. Oleh karenanya, representasi bersifat subjektif, artinya representasi selalu dipengaruhi oleh sudut pandang dan pengalaman orang yang membuatnya. Representasi yang berbeda dapat memberikan makna yang berbeda pula tentang suatu hal, bergantung pada interpretasi si penangkap kode dan tanda yang dilihatnya³³.

3. Animasi

Sederhananya, animasi adalah pergerakan/gerakan gambar. Untuk memberikan ilusi gerakan, gambar yang tidak bergerak dengan cepat diubah untuk menciptakan animasi. Animasi dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis berdasarkan cara pembuatannya.³⁴ Animasi tradisional dibuat dengan tangan, dengan cara menggambar nya tahapan demi tahapan, yang kedua adalah *Stop-motion* menggunakan benda-benda nyata yang digerakkan secara bertahap, difoto, dan kemudian diintegrasikan ke dalam film. Jenis animasi ketiga adalah animasi komputer, atau animasi yang dibuat dengan perangkat lunak (software) animasi.³⁵ Animasi Komputer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a) Computer Assisted Animation, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan.³⁶

³³ Irwan Tarmawan and Rama Mutsaqoful Fikri, "Analisis Framing Representasi Bencana Dalam Film Bangkit! (2016) Melalui Teknik Montase Dari Sudut Pandang Subjektif," *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru* 13, no. 2 (2022).

³⁴ Mushlihin, "Pengertian Film Animasi." *Dasar-Dasar Apreasi Film* (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1996) (2020).

³⁵ I Gede Adi Sudi Anggara, Hendra Santosa, and A.A Gde Bagus Udayana, "Proses Pembuatan Film Animasi 2D," *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni* 8, no. 1 (2020).

³⁶ Sajid Musa, Rushan Ziatdinov, and Carol Griffiths, "Introduction to Computer Animation and Its Possible Educational Applications," *New Challenges in Education. Retrospection of history of education to the future in the interdisciplinary dialogue among didactics of various school subjects*, no. 2013 (2013).

b) Computer Generated Animation, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D.³⁷

Dan Animasi *Naruto Shippuden* adalah salah satu bagian dari Animasi Computer Assited Animation, yang bersistem 2 Dimensi.

Menurut Gilles Poitras, seorang penulis buku cerita asal kanada, terdapat dua pandangan tentang pengertian anime, yang pertama adalah pandangan dari orang jepang itu sendiri dan yang kedua adalah pandangan dari orang luar jepang. Orang jepang mengatakan segala jenis film animasi di seluruh dunia dengan sebutan anime, atau dengan kata lain bahwa “anime” merupakan bahasa jepang yang artinya animasi. Untuk orang yang berada di luar jepang mengartikan dan menganggap bahwa “anime” itu hanya animasi yang dibuat oleh Negara jepang saja, dengan kata lain anime merupakan animasi yang hanya dibuat oleh jepang.³⁸

Budaya Populer jepang disengaja untuk disebarakan ke khalayak ramai termasuk luar negeri sebagai salah satu bukti bahwa Jepang sudah dalam tahap kemajuan.³⁹ *Naruto*, sebuah anime yang telah mendapatkan banyak popularitas dan kekaguman, merupakan bukti bahwa Jepang telah membuat kemajuan dalam industri hiburan.⁴⁰ Melihat hal ini, Negara Indonesia dapat menirunya dengan menggunakan film untuk mempromosikan diantara khalayak yang lebih luas terutama di kancan internasional. Tema-tema seperti budaya lokal, flora-fauna, persahabatan, dan keluarga adalah topik yang

³⁷ Emma Rempel and Tara M. Burke, “Technology on Trial: Facilitative and Prejudicial Effects of Computer-Generated Animations on Jurors’ Legal Judgments,” *Psychology, Crime and Law* 29, no. 9 (2023).

³⁸ Gilles Poitras, “Contemporary Anime in Japanese Pop Culture,” in *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, 2014.

³⁹ Jonathan Reed Winkler and Joseph S. Nye, “Soft Power: The Means to Success in World Politics,” *International Journal* 61, no. 1 (2005).

⁴⁰ Anniza Kemala, “Globalisasi Industri Hiburan Jepang Dan Korea: Pengaruh Terhadap Perspektif Publik Antar Negara,” *Global: Jurnal Politik Internasional* 20, no. 2 (2019).

dapat dihubungkan dengan kehidupan para penggemar. Terlebih lagi Indonesia adalah Negara yang terdiri dari banyak suku bangsa, kemajemukan yang dimiliki oleh Indonesia ini dapat menjadi nilai jual yang eksklusif.

Idealisme yang kuat hadir dalam budaya populer, khususnya anime, seperti yang terlihat pada anime “Naruto” dari kekuatan para pemeran pendukung dan juga karakter utama seperti Naruto, yang berhasil menciptakan pengaruh kuat bagi mereka yang menonton dan mengikuti ceritanya secara langsung, maupun mereka yang secara tidak langsung terinspirasi dari anime ini.⁴¹ Dalam prinsip semiotika Roland Barthes, muatan idealisme yang terkandung pada suatu karya disebut dengan mitos. Akan tetapi dalam skripsi ini, yang menjadi fokus utama adalah karakter Uchiha Obito

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan studi tokoh dan studi pustaka (Library Research) untuk menemukan bentuk absurditas yang ada pada esai filosofis “*The Myth of Sisyphus*” karya Albert Camus, dimana penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, dan menggambarkan bentuk absurditas yang ditunjukkan oleh karakter Uchiha Obito dalam serial anime *Naruto Shippuden*, dengan fokus utamanya adalah setiap adegan pada lima episode yang terdapat karakter Uchiha Obito dalam serial anime *Naruto Shippuden*, untuk kemudian dijelaskan kedalam deskriptif kualitatif berdasarkan prinsip semiotika Roland Barthes yakni tanda penanda, makna konotasi dan makna denotasi, dan mitos. Serta pengumpulan data dari artikel, buku-buku, dan

⁴¹ Hijrah, M., Cahyani, W. S., & Sakka, “Kajian Budaya Populer: Analisis Terhadap Pengaruh Media Massa.” Jurnal Socia Logica Vol 3 issue 1 (2023)

bahan tertulis lainnya yang relevan terhadap tema representasi absurditas pada karakter Uchiha Obito.

2. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari sumber utama yaitu pemikiran tokoh Albert Camus dalam karyanya "*The Myth of Sysyphus*" untuk di catat untuk pertama kalinya.⁴²

b. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari orang yang melakukan penulisan dan dari sumber-sumber yang telah ada.⁴³ Adapun sebagai data sekunder penulis mengambil artikel, dan skripsi yang masih berhubungan dengan tema penulisan

c. Analisis data

Analisis data adalah proses sistematis sebagai cara pengumpulan, mengkategorikan, menganalisis, serta menafsirkan data untuk memahami adanya pola, hubungan, dengan makna yang terkandung di dalamnya.⁴⁴ Dalam konteks judul skripsi tentang Representasi Absurditas pada Karakter Uchiha Obito dalam Serial Anime *Naruto Shippuden* ini, berikut adalah langkah–langkah rinci untuk analisis data yang digunakan oleh penulis:

⁴³ Kuncoro (2009:148), "Data Sekunder," *Metode Penelitian Kualitatif* 3, no. 17 (2017).

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2022.

- Pengumpulan data adalah langkah awal penulis dalam menganalisis data pada penelitian ini, dengan data yang dikumpulkan dari esai filosofis karya Albert Camus dengan “*The Myth of Sisyphus*” yang menjadi data utama pada penelitian ini
- Analisis dan interpretasi data dengan melibatkan penguraian dan pemahaman makna atau teks yang telah dikategorikan untuk menemukan bentuk-bentuk absurditas.
- Analisis dengan semiotika dari Roland Barthes untuk menggali dan menjelaskan bentuk absurditas yang ditunjukkan oleh karakter Uchiha Obito

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah bagian utama daripada isi skripsi ini yang terdiri dari beberapa bab yang tersusun secara berurutan dengan pembahasan sebagai berikut, yaitu:

BAB I Pada bagian pendahuluan ini, terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian, sistematika penulisan, sebagai Gambaran mengenai isi dari masing-masing bab dalam skripsi ini.

BAB II Tinjauan umum yang berisi penjelasan mengenai konsep Absurditas, semiotika Roland Barthes, pengertian *Anime*, alur cerita anime *Naruto Shippuden* yang mencakup keseluruhan cerita secara garis besar yang dibagi kedalam lima tahapan dengan alur maju yakni 1) awal cerita, 2) kemunculan Akatsuki, 3) sahabat lama dan Akatsuki, 4) aliansi Shinobi, 5) kebangkitan rencana ilusi Mata Bulan. Dan lima episode

dalam serial anime *Naruto Shippuden* sebagai wahana untuk merealisasikan lima bentuk absurditas yang diperoleh

- BAB III Biografi Albert Camus yang dibahas kedalam tiga bagian yakni 1) masa kecilnya di Al-Jazair, 2) awal karir, 3) menjadi seorang penulis dan pemikir, dan penjelasan karakter Uchiha Obito yang dibagi kedalam dua bagian yakni ketika 1) peran saat menjadi protagonis, 2) peran ketika berubah menjadi antagonis
- BAB IV Analisis bentuk absurditas pada karakter Uchiha Obito berdasarkan perspektif Albert Camus dengan metode semiotika Roland Barthes, dan pembahasan hasil representasi lima bentuk absurditas pada karakter Uchiha Obito, serta kritik teori absurditas dari perspektif agama islam
- BAB V Penutup yang berisi ringkasan temuan penelitian, ringkasan absurditas yang terdapat dalam serial anime *Naruto Shippuden*, dan Kesimpulan mengenai karakter Uchiha Obito yang merepresentasikan lima bentuk absurditas Albert Camus, serta saran untuk penelitian selanjutnya