

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Komunikasi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan antara satu dengan yang lain, dan salah satu hal yang dibutuhkan dalam bersosialisasi adalah dengan berkomunikasi antara satu sama lain. Komunikasi dapat diartikan juga sebagai bentuk interaksi manusia yang saling memengaruhi satu sama lain secara sengaja dan tidak sengaja. (*Shannon dan Weaver:1949*)

Menurut *Webster New Collogiate Dictionary* dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi oleh Rayudaswati Budi mengungkapkan bahwa komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistem lambing-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku. Komunikasi dapat terjadi jika setidaknya terdapat suatu sumber yang membangkitkan respon pada penerima melalui penyampaian suatu pesan dalam bentuk simbol atau tanda, baik itu verbal atau kata-kata maupun bentuk nonverbal atau tindakan.

Namun, dalam melakukan kegiatan sehari-hari masih terdapat beberapa orang yang kesulitan untuk berkomunikasi secara verbal terutama pada saat berbicara dengan orang lain ataupun berbicara di depan banyak orang. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yakni berupa gangguan komunikasi. Menurut *Ron Ludlow dan Fergus Panton*,

terdapat hambatan yang menyebabkan komunikasi tidak berjalan dengan efektif, yaitu *Status Effect* yakni adanya perbedaan status sosial, *Semantik Problems* menyangkut bahasa yang digunakan komunikator kepada komunikan, *Perceptual Distortion* disebabkan oleh perbedaan cara pandang dan cara berpikir, *Cultural Differences* adanya perbedaan kebudayaan, agama dan lingkungan sosial, *Phsyical Distractions* gangguan lingkungan fisik. Tentang proses berlangsungnya komunikasi, *Poor Choice of Communication Channels* yakni gangguan yang disebabkan pada media yang digunakan dalam proses komunikasi, *No Feed Back* dimana ketika receiver tidak merespon atau menanggapi pesan yang dikirim sender. (Ludlow, 1992:10-11). Tanpa komunikasi yang baik, tentu dalam setiap individu maupun berkelompok akan terasa kosong atau bahkan dapat menimbulkan kesalahpahaman di kehidupannya.

Gangguan komunikasi kerap kali dijumpai dalam melakukan interaksi sosial baik itu dalam dialog sehari-hari ataupun tokoh dalam film, drama, bahkan anime. Namun, penelitian ini meninjau gangguan komunikasi yang terdapat dalam interaksi antar tokoh anime saja. Anime yakni sebutan dari sebuah serial video animasi yang memiliki alur yang jelas dan berasal dari Jepang. Kata anime sendiri berasal dari kata bahasa Inggris yakni '*animation*' yang kemudian oleh masyarakat Jepang diserap dan diadaptasi ke bahasa mereka dan akhirnya muncul kata 'anime'. Menurut Aghnia M.C : 2012 Anime adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar- gambar

berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton.

Beberapa waktu terakhir hingga saat ini, anime makin digandrungi oleh masyarakat luar Jepang, salah satunya yakni di Indonesia sendiri. Beberapa kalangan menikmati dan menyukai tayangan berupa animasi dengan grafik yang memiliki ciri khas di setiap serialnya masing-masing itu. Dalam penelitian ini, anime yang akan menjadi objek penelitian yakni '*Komi Can't Communicate*'.

Komi Can't Communicate atau dalam judul bahasa Jepangnya yakni *Komi-san wa, Komyushō Desu* adalah sebuah Manga atau Komik yang berasal dari Jepang karya Tomohito Oda yang kemudian diadaptasi dalam versi anime. Serial anime yang kemudian disutradarai oleh Kazuki Kawagoe ini bercerita tentang kegelisahan Komi, seorang gadis cantik yang tidak mempunyai kemampuan berkomunikasi dengan baik. Dari premis yang cukup sederhana itu, kemudian cerita berkembang menarik karena ternyata perihal mengobrol atau berbicara dengan orang lain itu memang tidak selalu mudah bagi beberapa orang.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis berminat untuk mengambil sampel data dari adegan-adegan baik itu berupa potongan visual dari tiap adegannya maupun dari dialog yang terjadi antara tokoh dalam anime '*Komi Can't Communicate*' yang menunjukkan ciri dan bentuk dari representasi yang menandakan bahwa tokoh Komi dalam anime tersebut memiliki gangguan komunikasi. Sehingga, dalam penelitian ini penulis memutuskan untuk

mengambil sebuah judul yakni “**Analisis Semiotik Charles Sanders Peirce Tentang Gangguan Komunikasi Tokoh Komi Pada Serial Anime Komi Can’t Communicate**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana bentuk representasi yang menandakan bahwa tokoh *Komi* memiliki gangguan berkomunikasi dalam adegan di anime ‘*Komi Can’t Communicate*’?
- b. Apa saja faktor yang menandakan bahwa tokoh *Komi* memiliki gangguan berkomunikasi dalam adegan di anime ‘*Komi Can’t Communicate*’?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui bagaimana ciri dan bentuk dari representasi yang menandakan bahwa tokoh *Komi* memiliki gangguan berkomunikasi dalam adegan di anime ‘*Komi Can’t Communicate*’.
- b. Untuk mengetahui apa saja faktor yang menandakan bahwa tokoh *Komi* memiliki gangguan berkomunikasi dalam adegan di anime ‘*Komi Can’t Communicate*’.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan andil dalam upaya memperkaya ilmu pengetahuan tentang semiotika pada umumnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat dalam perkembangan dan pendalaman Ilmu Komunikasi serta penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah literatur penelitian kualitatif Ilmu Komunikasi khususnya mengenai gangguan berkomunikasi dalam adegan di anime '*Komi Can't Communicate*' dengan menggunakan analisis Semiotika.

b. Secara Praktis

1. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi khalayak atau pembaca yang ingin mempelajari mengenai gangguan berkomunikasi.
2. Mengembangkan pengetahuan dan wawasan penelitian tentang analisis Semiotika dalam anime, juga mengetahui tata cara melakukan penelitian sesuai dengan jenis penelitian kualitatif.
3. Sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon.