

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Animasi atau kartun dianggap sebagian besar masyarakat sebagai tayangan hiburan semata bagi anak-anak, pada umumnya tayangan kartun atau animasi memang biasanya dipertontonkan untuk anak-anak. Budaya asing adalah salah satu contoh dari perkembangan zaman yang masuk ke Indonesia, *anime* adalah salah satu contoh budaya Jepang yang masuk ke Indonesia yang akhirnya merubah pola perilaku dan kebiasaan masyarakat Indonesia menjadi penasaran dan mulai menggemari *anime*.

Jepang merupakan negara asal dari film animasi atau yang sering disebut dengan *anime*, yang dalam bahasa Inggris berasal dari kata *animation*. Penayangan *anime* kerap disiarkan rutin melalui stasiun televisi dan banyak akses menonton melalui *platform streaming film* secara *online* membuat film *anime* tidak hanya menjadi tontonan anak-anak melainkan kalangan dewasa juga tertarik menonton film *anime*.

Bagi para penggemar *anime* saat ini sudah terfasilitasi karena banyak *platform streaming* resmi menggunakan layanan langganan aplikasi *streaming* yang tentunya berbagai macam film maupun *anime* secara resmi yang dapat diakses secara mudah seperti pada aplikasi WeTV, CrunchyRoll, Prime Video, Netflix, Bstation, Disney Hotstar dan sebagainya.

*Anime* disukai karena memiliki berbagai macam genre seperti drama, *comedy*, *romance*, *action*, hingga *science-fiction* yang menjadikan para penonton *anime*

menjadi terbawa suasana hingga memasuki ruang imajinasi penonton yang membuat rasa menonton *anime* menjadi semakin kuat.

Dalam pembuatan film *anime* biasanya sering diadaptasi dari novel, cerpen, dan komik atau manga. Manga adalah istilah Jepang dari komik. Manga merupakan bentuk seni grafis yang berasal dari Jepang dan memiliki beragam gaya dan genre yang berbeda.

Penulis pada penelitian ini tertarik dalam meneliti *series anime* Horimiya yang merupakan adaptasi dari komik karya Hiroki Adachi dan Daisuke Hagiwara. Sebelum manga Horimiya dibuat menjadi *anime series*, manga ini telah dibuat OVA terlebih dahulu pada tahun 2012. Perbedaannya dengan serial televisi, OVA HORIMIYA ini hanya memiliki 6 episode saja, dengan durasi 23 menit persatu episodenya.

Manga ini kemudian diadaptasi menjadi *anime series* pada tahun 2021. Horimiya (ホリミヤ) adalah judul dari *anime series* ini dengan jenis *anime slice of life* dengan nuansa komedi romantis. Manga ini diadaptasi oleh Daisuke Hagiwara bersama Hiroki Adachi yang memiliki nama samaran Hero. *Anime series* Horimiya diproduksi oleh CloverWorks dengan Masashi Ishihama sebagai sutradara. *Season* pertama *anime* Horimiya tayang tanggal 10 Januari - 4 April 2021 untuk pertama kalinya di Jepang, yang memiliki 13 episode, dan *season* kedua tayang perdana pada tanggal 1 Juli 2023 – 23 September 2023 dengan 13 episode yang sama dengan *season* sebelumnya. *Series Anime* Horimiya dapat ditonton secara mudah pada aplikasi streaming online seperti WeTV, CrunchyRoll, Prime Video, dan Bstation.

Horimiya mendapat nilai 8.20 yang dinilai oleh 857.522 pengguna dari 1.411.721 anggota *website* My Anime List, di *website* IMDB mendapatkan nilai 7.8/10 dari 1,7 ribu pengguna, dilansir melalui laman *duniagames.co.id* (Putri, 2023), Horimiya mendapatkan penghargaan pada ajang 6<sup>th</sup> Crunchyroll *Anime Awards* pada Februari 2022 lalu, *series anime* Horimiya mendapatkan penghargaan *Best Romance Anime* sekaligus karakter utama Izumi Miyamura masuk ke daftar nominasi untuk kategori “*Best Boy*” pada ajang yang sama.

Hori dan Miyamura merupakan karakter utama *anime* Horimiya yang merupakan kependekan dari nama karakter tersebut, dengan sifat dan kepribadian yang bertolak belakang yang mereka berdua miliki menjadikan mereka semakin dekat dan memiliki hubungan yang spesial yakni berpacaran. Awal mula kedekatan Hori dan Miyamura bermula dari suatu hari Hori sedang mengerjakan pekerjaan rumahnya, kemudian tiba-tiba adiknya datang, setelah menemui adiknya yang bernama Souta ternyata hidungnya sedang berdarah karena terjatuh, kemudian Hori baru sadar ada seorang pria yang mengantar adik setelah pria tersebut ingin berpamitan. Setelah bertatapan Hori terkejut bahwa pria itu adalah Miyamura yang merupakan teman sekelasnya, Hori tidak bisa mengenali karena Miyamura tidak menggunakan kacamata saat seperti di sekolah, dan sedang menggunakan tindik di telinganya serta mengenakan ikat rambut.

Secara garis besar *series anime* ini memiliki karakter-karakter yang menarik, terutama tokoh utamanya Izumi Miyamura dan Kyouko Hori. Keduanya memiliki kepribadian yang bertolak belakang dalam kehidupan pribadi dan publik. Meskipun Hori adalah gadis populer di kelasnya, ia sebenarnya harus mengurus rumah tangga

dan adik laki-lakinya. Meskipun ia terkadang pemarah, ia juga manis dan penyayang, kemudian muncul salah satu pemeran utama pria Izumi Miyumura Izumi terlihat seperti seorang penyendiri dan introvert di kelas namun ternyata ia adalah pria yang bergaya dalam kehidupan pribadinya. Meski awalnya dia orang yang tertutup, dia tampak memiliki sifat yang baik dan jeli saat dia berusaha membantu semua orang dengan segala cara yang mungkin. Mereka berdua berteman satu sama lain untuk membantu menjaga rahasia masing-masing, yang membuat alur cerita semakin panjang.

*Anime* Horimiya tidak hanya mengisahkan kisah asmara Izumi Miyamura dan Kyouko Hori, namun juga menceritakan tentang kehidupan sosial kedua karakter utama tersebut dengan Hori yang memiliki masalah pengabaian yang mendalam karena orang tuanya yang gila kerja memaksanya untuk tumbuh menjadi wanita yang tegas dan keras demi mengurus Souta adik laki-lakinya dan pekerjaan rumah tangga menggantikan peran orang tua yang sedang bekerja meskipun kehidupan sekolahnya sibuk. Dia mengambil peran ini dengan dedikasi, menunjukkan rasa tegas dan tanggung jawabnya yang kuat. Kemudian Miyamura yang pendiam karena latar belakangnya yang tragis dan depresinya datang dari lingkungan sekolah karena perundungan. Miyamura berjuang melawan depresi yang begitu parah sehingga ia tidak yakin apakah hidupnya layak dijalani, kemudian Miyamura menambahkan tindikan di telinga dan bibirnya menggunakan peniti dan mentato di sisi kiri tubuhnya sebagai bentuk kekecewaan pada kehidupan sekolahnya. *Anime* Horimiya mengajarkan pentingnya penerimaan dan pengertian untuk memahami sebuah kepribadian orang lain, dengan Karakter Hori yang kesepian ayah dan



ibunya tidak ada karena sibuk bekerja mempengaruhi waktu untuk bersama. begitu juga dengan tekanan sosial yang di dapat Miyamura terutama di lingkungan sekolah membuatnya kesulitan berbicara karena rasa takut dan tidak percaya diri.

Penonton *anime* Horimiya memberikan berbagai respon di media Sosial X mengenai pendapatnya tentang karakter Kyouko Hori dan Izumi Miyamura setelah menonton *anime* tersebut. Terdapat respon dari penonton sebuah tweet media sosial X, Instagram, dan *website* reddit.com.

Sosial media X:

@yokun04 “Wdym? Miyamura itu cmn gak pede sama diri dia yg dulu karena sempet pas SMP di bully dan cmn punya 1 temen jadinya pas SMA jadi orang yg takut bergaul, jadinya dia ngelampiasin ke hal lain kek tindakan2 dia+tatto di badannya. Itu yg gw tanggep sih. CMIIW”.

@horimiyafess “Miyamura itu punya kepribadian ganda gak sih? Kan soalnya style dia itu beda saat sekolah dan di luar sekolah atau memang dia pake baju tertutup karena punya tindik sama tatto, maaf aku baru nonton soalnya”.

@akinassi “Itu bukan masuk kepribadian ganda sih, kepribadian dia yang dibilang murung itu cuma anggapan teman”nya. Padahal dia anaknya normal aja. Tapi kalo dari segi penampilan, itu lebih kaya dia merasa bebas kalo pas ngga pake seragam/di luar sekolah”.

@redvliz “Soalnya hori ga ngerasin figure ayah dr bapaknya, krn bapaknya jarang di rumah. Jd klo bapaknya pulang pun cuma dianggep tamu”.

@o00ipay00o “sebenarnya sih karna mereka akrab banget, tapi Hori gak suka aja karna Kyouzuke udah jarang pulang, walupun gitu Hori tetep rispek kok ke si gondrong itu (kita abaikan saja pukulan dan tendangan dari Hori)”.

@ivoirenagi “Jujur setuju. No salty pls. Pas nonton pertama kali kyk wah lumayan nih ada romance uwu lagi. Tp lama" males sama kelakuan hori, dia kek maksa miyamura buat ngelakuin yg dia mau tanpa mikirin perasaan cowoknya (masokis). Mungkin buat comedy sih, tp bagiku ga lucu jatohnya cringe”.

Sosial media Instagram:

@haviar23 turut memberikan komentar “dari episode ini, Hori sudah melakukan kedua fetish nya masokis dan sadomasokis yaitu saat ketemu Tanihara yang

membully Miyamura, Hori langsung menghajarnya, kalau sifat masokisnya yaitu Hori hanya bisa meringis saat Miyamura membentak dan menampol Hori”.

Website reddit.com:

@akkanbaby “*She is a hard worker: she is at the top of her class, while taking care of the entire home economy and will still find time to help random people even if she can't fit it. Yeah she is short tempered but it's mostly because she got to much on her plates for a teenage girl and get often overwhelmed probably because of exhaustion and fear of not doing/being enough. That girl has way to much abnegation for her own sake. I feel her so much and I want to hug her constantly and take some pressure out of her plate which is exactly what Miyamura do*”.

@akkanbaby “Dia pekerja keras: dia adalah yang terbaik di kelasnya, sambil mengurus seluruh ekonomi rumah tangga dan masih akan menemukan waktu untuk membantu orang-orang acak bahkan jika dia tidak bisa melakukannya. Ya dia pemarah tetapi itu sebagian besar karena dia memiliki terlalu banyak hal yang harus dilakukan untuk seorang gadis remaja dan sering kewalahan mungkin karena kelelahan dan takut tidak melakukan/menjadi cukup. Gadis itu memiliki terlalu banyak pengorbanan demi dirinya sendiri. Saya sangat merasakannya dan saya ingin memeluknya terus-menerus dan menghilangkan sedikit tekanan darinya yang persis seperti yang dilakukan Miyamura”.

Beberapa pendapat penonton *series anime* Horimiya diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tentang makna kepribadian karakter dalam *series anime* Horimiya, hal tersebutlah mengapa peneliti tertarik meneliti lebih dalam untuk mendapatkan makna yang sebenarnya mengenai representasi kepribadian karakter pada *series anime* Horimiya.

Selain perbedaan pendapat mengenai makna kepribadian karakter antara Hori dan Miyamura, terjadi konflik antar penonton dengan memperdebatkan penggambaran stigma sosial yang sama dialami dalam anime maupun di kehidupan nyata pada forum diskusi r/horimiya dalam *website* reddit.com terdapat masalah dengan pembahasan sebagai berikut:

### Pembahasan Izumi Miyamura:

@deletedaccount *"The title may seem polarising and controversial - because it is. I hadn't watched an anime for like 2 years straight until I decided to watch Horimiya because apparently "it's a masterpiece" as quoted by my friend. I watched the first episode and was hooked, thought it was interesting so I decided to continue. I don't really like romance anime but this one was a perfect blend of romance, SoL and comedy. And the storyline, art, especially the OP was fantabulous. But as the episodes started to go forward, I felt something in my stomach. I could relate to Miyamura, but only half. Around episode 8 when current Miyamura chats with childhood Miyamura, I broke down. Unlike Miyamura, I had always been the kid in school who scored straight A-s. But the outcome of that was much more like him. I didn't really make any friends, and attributed to the fact that I switched schools during 6th grade contributed much more to this loneliness. I realised I was not a straight A student and that there are people much more intelligent than me. I struggled till 8th grade, when I was demoted to a lower section mid-year because of my bad grades, and people started to mock me and bully me. But I never cried. Fast forward to 11th grade, hell broke loose. I broke up with my girlfriend of just 8 months with whom I was deeply in love with. I was devastated because she said that "she got bored" and that "it was good at first but then it got boring" and that I was her "test subject". I got blatantly mistreated and I just took it. Didn't say a word. Then in class when I saw everyone was answering everything correctly and enthusiastically when I was struggling to read the equations on board, was the first time I had cried in years. But then again, I just took it and moved forward"*

@deletedaccount *"Judulnya mungkin terdengar kontroversial dan memecah belah - karena memang begitu. Saya tidak menonton anime selama 2 tahun berturut-turut hingga saya memutuskan untuk menonton Horimiya karena ternyata "itu adalah mahakarya" seperti yang dikutip oleh teman saya. Saya menonton episode pertama dan terpikat, menganggapnya menarik jadi saya memutuskan untuk melanjutkannya. Saya tidak terlalu suka anime romansa tetapi anime ini merupakan perpaduan sempurna antara romansa, SoL, dan komedi. Dan alur cerita, seni, terutama OP-nya sangat mengagumkan. Namun saat episode-episode mulai berlanjut, saya merasakan sesuatu di perut saya. Saya bisa merasakan apa yang dialami Miyamura, tetapi hanya setengahnya. Sekitar episode 8 ketika Miyamura saat ini mengobrol dengan Miyamura masa kecil, Saya hancur. Tidak seperti Miyamura, saya selalu menjadi anak di sekolah yang selalu mendapat nilai A. Namun, hasilnya lebih mirip dengan Miyamura. Saya tidak benar-benar punya teman, dan menganggap pindah sekolah saat kelas 6 lebih berkontribusi pada kesepian ini. Saya menyadari bahwa saya bukanlah siswa yang selalu mendapat nilai A dan ada orang yang jauh lebih cerdas dari saya. Saya berjuang sampai kelas 8, ketika saya diturunkan ke bagian bawah di tengah tahun karena nilai saya yang buruk, dan orang-orang mulai mengejek dan menindas saya"*



@thebigasu *“Miyamura in 'Horimiya' is a (Almost Entirely) Useless Idiot”.*

@thebigasu *“Miyamura dalam 'Horimiya' adalah Idiot yang (Hampir Sepenuhnya) Tidak Berguna”.*

@nightmaron *“That's a great point of view, hadn't thought of that before. Miyamura feels a lot unrealistic. For me every character is unrealistic in some major ways, some bother me, some not. A male airheaded character that presents as if he's a nerd or anti social but actually has tons of tattoos and is the total opposite??? That could actually be a interesting concept, but guess what? They throw it in the trash alongside with every interesting idea to focus on regular love things. So it becomes a flaw”.*

@nightmaron *“Itu sudut pandang yang bagus, belum pernah terpikir sebelumnya. Miyamura terasa sangat tidak realistis. Bagi saya, setiap karakter tidak realistis dalam beberapa hal utama, beberapa mengganggu saya, beberapa tidak. Seorang karakter laki-laki yang tidak punya pikiran jernih yang terlihat seperti seorang kutu buku atau antisosial tetapi sebenarnya memiliki banyak tato dan merupakan kebalikannya??? Itu sebenarnya bisa jadi konsep yang menarik, tapi coba tebak? Mereka membuangnya ke tempat sampah bersama dengan setiap ide menarik untuk fokus pada hal-hal cinta yang biasa. Jadi itu menjadi cacat”.*

@Rei\_Kanzen *“Why didn't Miyamura just tell his mates about his tattoos? Is he stupid?”.*

@Rei\_Kanzen *“Mengapa Miyamura tidak memberi tahu teman-temannya tentang tatonya? Apakah dia bodoh?”*

Pembahasan Kyouko Hori:

@isimponNANAMIKENTO *“Well there's no lie in it. Characters like both of them doesn't exist in real life. It's fiction. But mind my words, the whole time in the comment section of manga when I was reading, everyone was straight up saying Hori is so toxic, so annoying, etc etc. To currently reading this post that girls like Hori doesn't exist in real life in this reddit page which is actually so different from comment section is suprising to me. Most times I read the comment section, that have people saying I can never handle a girl like Hori. I don't blame them, everyone has different choices. Well to be fair to have a girl like Hori you've got to be Miyamura. To handle her mood swings, she beats Miyamura so many times, Miyamura always apologizes even when it was Hori's mistakes, he does whatever Hori says without questioning, he mix up with her family like they are his own, etc. Nowadays they will just leave each other saying, she is so toxic, she hits me sometimes. I can't handle them. (Again, I don't blame them, it is the right thing). To accept each part of each other whether it's good or bad, that's*



*the point. I am so sorry for your experience. There are certain women or men which makes us disbelief in love”.*

@isimponNANAMIKENTO “Ya, tidak ada kebohongan di situ. Karakter seperti mereka berdua tidak ada di dunia nyata. Itu fiksi. Tapi, percayalah, sepanjang waktu di bagian komentar manga ketika saya membaca, semua orang langsung mengatakan Hori sangat beracun, sangat menyebalkan, dll. Saat ini saya sedang membaca postingan ini dan mendapati bahwa gadis seperti Hori tidak ada di dunia nyata di halaman reddit ini yang sebenarnya sangat berbeda dari bagian komentar. Sering kali saya membaca bagian komentar, yang berisi orang-orang yang mengatakan bahwa saya tidak akan pernah bisa menangani gadis seperti Hori. Saya tidak menyalahkan mereka, setiap orang punya pilihan yang berbeda. Yah, untuk bersikap adil, untuk mendapatkan gadis seperti Hori, kamu harus menjadi Miyamura. Untuk mengatasi perubahan suasana hatinya, dia memukul Miyamura berkali-kali, Miyamura selalu meminta maaf bahkan ketika itu adalah kesalahan Hori, dia melakukan apa pun yang dikatakan Hori tanpa bertanya, dia bergaul dengan keluarganya seperti keluarganya sendiri, dll. Sekarang mereka hanya akan meninggalkan satu sama lain dengan mengatakan, dia sangat beracun, dia terkadang memukulku. Aku tidak bisa menangani mereka. (Sekali lagi, aku tidak menyalahkan mereka, itu adalah hal yang benar.) Menerima satu sama lain apa pun bagiannya, baik atau buruk, itulah intinya. Saya turut prihatin dengan pengalaman Anda. Ada beberapa wanita atau pria yang membuat kita tidak percaya pada cinta”.

@xXdarkangel118Xx “*It’s kinda crazy how many people openly say that Hori is #relatable. Even crazier when the same people say that Miyamura is hotter when he “plays sadist” for her and call his true personality as ‘boring’*”.

@xXdarkangel118Xx “Agak gila juga sih banyak orang yang secara terbuka bilang kalau Hori itu #relatable. Lebih gila lagi kalau orang yang sama bilang kalau Miyamura lebih hot kalau dia "bersikap sadis" sama Hori dan menyebut kepribadian aslinya ‘membosankan’”.

@FruitCupRavioli “*Nah I don't think you're overthinking it. I really dislike Hori. Even though its played for laughs, a lot of her behavior rubbed me the wrong way when I read the manga so I didn't want to watch the second season. Kinda irritates me when people praise the series like crazy on the internet*”.

@FruitCupRavioli “Tidak, saya rasa Anda tidak terlalu memikirkannya. Saya benar-benar tidak menyukai Hori. Meskipun itu hanya candaan, banyak perilakunya yang membuat saya kesal saat membaca manganya, jadi saya tidak ingin menonton musim kedua. Agak menjengkelkan bagi saya saat orang-orang memuji serial ini seperti orang gila di internet”.

@nightmaron “Hori - She were such a bad person with Miyamura, forcing him continuous times to suffer watching a movie he does not want and even knowing that, does it all over again. Then cries and blames God know who, you were completely stupid. It's not because you can't act cute, its because you are psychopath who tries to manipulate him into being with you by making a act, even if you can simply watch something else. She numerous times does not think about consequences, treats people bad, is possessive over Miyamura, is aggressive without reason. How am I supposed to root for her if she is such a bad person?”

@nightmaron “Hori - Dia adalah orang yang sangat jahat terhadap Miyamura, memaksanya terus menerus untuk menderita menonton film yang tidak diinginkannya dan bahkan mengetahui hal itu, melakukannya lagi. Kemudian menangis dan menyalahkan Tuhan yang tahu siapa, kamu benar-benar bodoh. Bukan karena kamu tidak bisa bersikap manis, tetapi karena kamu psikopat yang mencoba memanipulasinya agar bersamamu dengan berpura-pura, bahkan jika kamu bisa menonton sesuatu yang lain. Dia berkali-kali tidak memikirkan konsekuensi, memperlakukan orang dengan buruk, posesif terhadap Miyamura, agresif tanpa alasan. Bagaimana aku bisa mendukungnya jika dia orang yang sangat jahat?”.

Beberapa komentar dari pendapat penonton *anime* Horimiya diatas yang terdapat dalam forum diskusi reddit.com mengenai karakter Izumi Miyamura dan Kyouko Hori menimbulkan konflik antar penonton yaitu munculnya serangan verbal dalam bentuk deskriminasi untuk menyudutkan suatu individu, hal tersebut dipicu oleh adanya perbedaan pendapat oleh dua golongan. Bentuk serangan verbal tersebut seperti pada komentar @thebigasu “Miyamura in 'Horimiya' is a (Almost Entirely) Useless Idiot” (Miyamura dalam 'Horimiya' adalah idiot yang (hampir sepenuhnya) tidak berguna), begitu pun dengan komentar @xXdarkangel118Xx “It's kinda crazy how many people openly say that Hori is #relatable” (Agak gila juga sih banyak orang yang secara terbuka bilang kalau Hori itu #relatable).

Menurut Jung dalam (Suryabrata, 2016) kepribadian memainkan peran penting dalam proses sosial, kepribadian terbagi menjadi ekstrover dan *introvert*, dengan *introvert* memiliki pemahaman yang kuat tentang dunia diri pribadi mereka, yang terkait dengan semua fantasi, mimpi, dan persepsi individu. Sedangkan ekstrovert lebih mampu menyampaikan perasaan mereka dalam berbagai situasi karena pemahaman mereka lebih objektif, fokus pada dunia luar, cenderung aktif dalam interaksi dengan orang lain, dan ramah serta memiliki pemahaman yang lebih baik pada pengalaman pribadi yang objektif.

Sifat dan karakteristik individu dikenal sebagai kepribadian, yang berkontribusi pada perbedaan perilaku, stabilitas perilaku dalam berbagai situasi, dan konsistensi perilaku dalam waktu yang berbeda (Tiyarestu & Rudi, 2015).

Bagi orang yang tergolong dalam tipe *introvert* memiliki fokus pada diri mereka sendiri, termasuk bagaimana mereka berperilaku. Sebaliknya, ekstrovert cenderung mengarahkan dirinya pada lingkungan pribadinya dan biasanya ramah, suka pesta, memiliki banyak teman, untuk menjadi lawan bicara orang ekstrovert membutuhkan orang lain, menyukai perubahan, dan santai senang tertawa, selalu siap menjawab, menyukai perubahan, santai dan tidak suka membaca atau belajar sendirian (Ulya, 2016).

Analisis teks media diperlukan untuk melihat bagaimana representasi dan penyampaian pesan digambarkan dalam sebuah film. Salah satu cara untuk melakukan analisis semiotika adalah dengan menggunakan tanda-tanda yang ada dalam media dan menerjemahkannya ke dalam metode semiotika yang digunakan oleh beberapa tokoh, semiotika John Fiske salah satunya. Analisis semiotika

John Fiske adalah proses representasi realitas dari berbagai objek yang disajikan oleh media dengan proses encode. Media menggunakan bahasa teknis untuk menggambarkan realitas. Ideologi berasal dari kode kode yang terorganisir. Dalam media, peristiwa yang sedang terjadi dikodekan dalam tiga tingkat yaitu level realitas (pakaian, aksesoris, gaya bicara, lingkungan), level representasi (dialog, *angle* kamera), dan ideologi (feminisme, kapitalisme, individualisme) (Vera N. , 2015).

Disebutkan bahwa film adalah media yang efektif untuk menyampaikan komunikasi dan dapat menyampaikan pesan yang terdapat pada film. Dengan alur cerita dan motif yang menarik, serta suara yang mendukung dan ekspresi wajah yang menarik dari para aktornya, film juga menggunakan visual yang luar biasa. Film tidak hanya memberi Anda hiburan, tetapi mereka juga memberi pelajaran hidup yang berharga. Seseorang dapat belajar tentang budaya masyarakat yang berbeda dengan menggambarkan emosi yang berbeda-beda. Ini juga memungkinkan mereka untuk menyerap sebagian dari informasi yang terkandung di dalamnya (Madhona & Yenny, 2022).

Berbagai jenis perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang atau kelompok untuk membantu mencapai tujuan atau mengkomunikasikannya kepada musuh atau pesaing dikenal sebagai perilaku konflik seperti dengan upaya untuk mencapai tujuan dengan melawan suatu individu dengan serangan verbal ataupun dengan ancaman lain. Dengan adanya konflik antar penonton maka akan menjadi pengaruh yang besar terhadap penonton lain, peneliti tertarik untuk meneliti *anime* ini karena adanya konflik antar penonton pada *series anime* Horimiya maka hal tersebut



menjadikan sebuah data sebagai pendukung penelitian ini dilaksanakan untuk mencari makna yang sebenarnya menggunakan analisis semiotika John Fiske sebagai upaya menengahi konflik antar penonton yang terjadi.

Dalam tayangan *series anime* Horimiya *season 1* dan *2*. Masalah sosial yang dialami Miyamura dan Hori yang membuatnya memiliki kepribadian yang berbeda, bagi penonton hal tersebut adalah sebuah kebiasaan dalam masyarakat dan menjadi sebuah kebudayaan. Kebudayaan yang bersifat positif tentu dapat membawa pengaruh yang baik, sedangkan yang negatif tentu saja dapat membawa pengaruh yang buruk bagi masyarakat. Penulis ingin membahas tentang kepribadian karakter Miyamura dan Hori yang ada pada *series anime* Horimiya. representasi kepribadian karakter tersebut menarik untuk diteliti jika diteliti menggunakan metode semiotika, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam bagaimana pesan disampaikan melalui representasi dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske dengan judul “Analisis Semiotika Representasi Kepribadian Karakter Pada *Series Anime* Horimiya”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana Makna Representasi Kepribadian Karakter Pada *Series Anime* Horimiya?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan meneliti representasi kepribadian karakter pada *series Anime* Horimiya menggunakan analisis semiotika John Fiske.

### **D. Manfaat Penelitian**

Diharapkan penelitian ini terdapat manfaat yang dapat memberikan pengetahuan dan manfaat akademis serta manfaat praktis.

#### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat di masa depan tentang penelitian semiotika dalam film dan memperkaya ilmu pengetahuan terutama dalam program studi Ilmu Komunikasi.

#### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebuah penggambaran dalam menganalisis semiotik dan memahami representasi kepribadian karakter yang terkandung dalam sebuah film animasi Horimiya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Teori

##### 1. Definisi *Anime*

*Anime* berasal dari kata “*animation*” dalam bahasa Inggris. Animasi yang berasal dari Jepang adalah *anime*, pembuatan *anime* bisa digambar dengan tangan atau dibuat dengan komputer. Di Jepang *anime* merupakan sebuah karya animasi meskipun memiliki gaya yang berbeda. Akan tetapi di luar Jepang khususnya Indonesia, animasi yang dibuat di Jepang adalah *anime* (Bastin, 2022).

Setia dalam (Yamane, 2020) menjelaskan ciri *anime* yang merupakan animasi Jepang biasanya digambarkan dengan gambar penuh warna yang memvisualisasikan karakter *anime* pada bermacam cerita dan lokasi, yang mana *anime* dijadikan tontonan dari anak-anak hingga dewasa.

Mengutip dari bola.com (Nugroho, 2023) berdasarkan bentuk karakter dan teknik pembuatannya terdapat berbagai jenis animasi yaitu:

##### a. Animasi 2D

Animasi kartun contohnya yakni animasi 2 dimensi yang mana animasi 2D biasanya bergenre komedi.

##### b. *Clay Animation*

Animasi ini pembuatannya dengan menggunakan tanah liat (*clay*) atau dengan plastisin karena bahannya elastis serta lentur.

c. Animasi 3D

Perkembangan zaman membuat teknologi semakin canggih menjadikan ada perkembangan dari animasi 2 dimensi menjadi animasi 3 dimensi menjadikan penggambaran atau visualisasinya semakin nyata.

d. *Anime* (Animasi Jepang)

Animasi merupakan karya dari Amerika maupun dari Eropa, *anime* merupakan karya animasi dari Jepang penontonnya pun juga dari berbagai macam kalangan.

Terdapat dua tipe *anime* di antaranya adalah *anime series* dan *anime movie*, durasi waktu adalah perbedaan antara *anime series* dan *anime movie*:

a. *Anime Series*

Pada setiap episodenya biasanya menayangkan dengan durasi selama 20-30 menit, dan episodenya pada *anime series* juga bervariasi mulai dari puluhan episode, ratusan, hingga ribuan episode.

b. *Anime Movie*

Tayangannya seperti *movie* atau film pada umumnya durasinya sekitar 90-120 menit tergantung pada pembuat *anime* tersebut.

Adapun beberapa genre dari *anime* yang banyak digemari oleh pecinta *anime* yakni sebagai berikut:

a. *Adventure*

Menggambarkan sebuah perjalanan cerita pada karakter *anime* dalam mencapai sebuah tujuan.



b. *Romance*

Dalam ceritanya biasanya mengisahkan kisah asmara karakternya pada sebuah hubungan,

c. Drama

Genre ini bercerita tentang sebuah kehidupan dengan sebuah konflik.

d. Komedi

Genre ini memberikan cerita humor yang dapat membuat penonton tertawa.

e. *Slice of Life*

Mengisahkan sebuah cerita pada kehidupan pada keseharian karakternya yang terdapat pesan moral.

f. Aksi

Dalam bahasa Inggris disebut *action* genre ini menggambarkan aksi cerita dengan pertempuran maupun perkelahian.

g. Fantasi

Dalam ceritanya genre ini menggambarkan karakter imajinasi seperti monster atau makhluk yang terlihat aneh dan mempunyai kekuatan unik.

h. Horor

Genre ini bercerita tentang kisah yang menyeramkan biasanya menampilkan makhluk halus.

i. Misteri

Menampilkan cerita yang penuh akan teka-teki atau seperti *puzzle* yang harus dipecahkan oleh karakter utama *anime*

j. Supranatural

Seperti dengan *anime* fantasi genre ini menceritakan karakter yang mempunyai kekuatan super. Contohnya adalah manusia setengah monster atau iblis.

## 2. Alur Cerita

Alur (plot) adalah pola pengembangan cerita yang beragam dan terdiri dari hubungan sebab akibat atau kejadian yang terjadi yang bersifat secara kronologis. Pola pengembangan cerita harus menarik, logis, dan mudah dipahami (Suherli, 2017).

Forster dalam (Nurgiyantoro, 2015) mengatakan plot adalah sesuatu yang lebih tinggi dan kompleks dari pada cerita. Selain mengandung unsur misteri, plot juga memerlukan intelegensia untuk memahami dan mengembangkannya.

Staton dan Kenny dalam (Nurgiyantoro, 2015) mengemukakan plot adalah cerita yang terdiri dari berbagai peristiwa yang saling berhubungan satu sama lain melalui hubungan sebab akibat, yang mana peristiwa disebabkan maupun menyebabkan peristiwa lain terjadi. Plot didefinisikan sebagai serangkaian peristiwa yang ditampilkan dalam bentuk cerita yang tidak bersifat sederhana karena pengarang mengatur peristiwa berdasarkan hubungan sebab akibat.

Menurut (Alfin, 2014), macam-macam alur dibagi menjadi tiga macam alur yaitu sebagai berikut:

- a) Alur maju menghubungkan peristiwa dari masa lalu ke masa kini.
- b) Alur mundur menghubungkan peristiwa dari masa lalu ke masa kini.

c) Alur gabungan menggabungkan alur maju dan mundur.

### 3. Tahap Sebuah Alur

a) Tahapan Sebuah Alur menurut (Alfin, 2014) dibagi menjadi 5 tahapan adalah sebagai berikut:

- 1) Memperkenalkan tokoh, menata adegan, dan hubungan antar tokoh adalah semua bagian dari pengenalan situasi.
- 2) Mengungkap peristiwa yang menyebabkan berbagai masalah disebut pengungkapan peristiwa
- 3) Menuju adanya konflik adalah terjadi ketika perhatian atau keterlibatan situasi meningkat, yang menyebabkan kesulitan yang lebih besar bagi tokoh tersebut.
- 4) Puncak konflik yang juga disebut klimaks menentukan bagaimana nasib beberapa karakter berubah.
- 5) Penyelesaian adalah setelah peristiwa terpenting dalam cerita yang menceritakan bagaimana kehidupan para tokohnya berakhir.

b) Tahapan Sebuah Alur menurut (Nurgiyantoro, 2015) dibagi menjadi tiga, adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap awal dalam sebuah cerita disebut tahap pengenalan. Tahap pengenalan biasanya berisi banyak informasi penting tentang berbagai hal yang akan diceritakan di tahap berikutnya. Fungsi utama tahap awal sebuah cerita adalah memberikan informasi, terutama tentang pelataran

dan penokohan. Selain memperkenalkan tokoh cerita dan situasi latar, konflik dimulai secara bertahap dalam tahapan ini.

- 2) Tahap tengah, merupakan tahap cerita yang juga dikenal sebagai tahap pertikaian. Pada tahap ini, perselisihan dan atau konflik yang sudah muncul pada tahap sebelumnya meningkat dan menjadi semakin menegangkan. Ketika konflik utama mencapai puncaknya, tahap tengah mencapai klimaksnya. Bagian terpanjang dan terpenting dari karya fiksi yang berkaitan adalah bagian tengah cerita. Pada bagian ini, tokoh-tokoh berperan, peristiwa penting diceritakan, konflik berkembang hingga klimaks, dan secara keseluruhan tema pokok cerita diungkapkan.
- 3) Tahap akhir, dalam bagian ini dapat melihat bagaimana cerita berakhir. Dalam teori klasik yang berasal dari Aristoteles, ada dua jenis akhir cerita di antaranya kebahagiaan (*happy ending*) atau kesedihan (*sad ending*). Tahap akhir dari alur, juga dikenal sebagai plot, menunjukkan informasi bagaimana sebuah penyelesaian atau akhir cerita.

#### 4. Definisi Representasi

Stuart Hall mengemukakan *Representation Theory* atau Teori Representasi yang menjadikan landasan teori utama penelitian ini. Pada teori representasi pemahaman utamanya adalah penggunaan bahasa (*language*) guna mengkomunikasikan suatu hal ditujukan untuk orang lain yang memiliki arti (*meaningful*) (Hall, 2009).



Ada bermacam pendekatan dan teori tentang bagaimana merepresentasikan dunia secara bermakna dengan bahasa, tanda, dan gambar. (Hall, 2009) menjelaskan ada tiga teori utama mengenai representasi yaitu sebagai berikut:

a. Pendekatan *Reflective*

Makna mengenai objek, manusia, dan kejadian-kejadian yang ada direfleksikan oleh bahasa secara sederhana. Letak makna pada pendekatan ini adalah pada objek, manusia, ide dan peristiwa di dunia nyata. Seperti cermin, fungsi bahasa merefleksikan makna sebenarnya pada dunia ini.

b. Pendekatan *Intentional*

Secara sederhana, bahasa hanya menyampaikan arti pribadi dari orang yang membuat pesan. Pada penelitian ini simbol-simbol bahasa dan visual yang ingin disampaikan oleh produsen dan menjadi penentu makna. Kata-kata pada pembicara memiliki makna yang sesuai terhadap apa yang dimaksudkan.

c. Pendekatan *Constructionist*

Pendekatan ini mempertimbangkan sifat bahasa yang bersifat publik dan sosial. Ini mengakui bahwa baik benda maupun orang yang menggunakan bahasa tidak dapat menghasilkan arti. Menggunakan sistem representasi, ide, dan simbol untuk menciptakan makna oleh karena itu, ini dikenal sebagai pendekatan konstruksionis untuk memahami makna bahasa. Metode ini menyatakan bahwa kita tidak dapat mengganggu dunia material, tempat benda dan manusia berada, serta praktik dan proses simbolik yang berfungsi melalui bahasa, representasi, dan makna. Konstruksionis tidak menolak

keberadaan dunia fisik. Meskipun demikian, makna tidak disampaikan oleh dunia material, melainkan ide-ide kita yang digambarkan oleh sistem bahasa dan sistem apa pun.

Menurut Stuart Hall ada beberapa level proses representasi makna melalui bahasa yaitu:

- a. Representasi gunanya meletakkan hubungan dalam pikiran dan perasaan kita sebelumnya, representasi menggunakan imajinasi untuk memberikan penjelasan dan menggambarkan sesuatu dalam pikiran kita.
- b. Representasi berguna sebagai alat guna mengidentifikasi atau mengkonstruksi makna dari sebuah simbol.

## 5. Definisi Kepribadian

Kepribadian adalah sifat yang menunjukkan karakteristik yang membedakan seseorang dari orang lain (Honesty, Asrori, & Purwanti, 2019).

Kepribadian adalah sifat, gaya, karakter, atau sifat unik yang dimiliki seseorang berasal dari faktor lingkungan yang diterimanya. Seperti, dari hubungan keluarga dan keturunan seseorang sejak lahir (Sjarkawi, 2014).

Menurut Yusuf & Maliki (2021) ada beberapa tipe-tipe dalam kepribadian menurut para ahli:

- a. Teori Carl Gustav Jung

Menurut teori ini, kepribadian didasarkan pada bagaimana seseorang bertindak berdasarkan pengalamannya. Dibagi menjadi dua kategori berdasarkan pendapat individu, yaitu:

1) Kecenderungan *introvert*

Adalah kecenderungan untuk menutup diri dan terisolasi di dunianya sendiri.

2) Kecenderungan *extrovert*

Adalah mereka cenderung lebih terbuka terhadap lingkungan mereka.

b. Teori Galenes

Menurut teori ini, kepribadian seseorang dikelompokkan berdasarkan karakteristik tempramennya, seperti:

1) Tipe Koleris

Keras kepala, mudah marah, bersemangat, berdaya juang, dan optimis adalah ciri khas dari tipe ini.

2) Tipe Melankolis

Berdaya juang kecil, mudah kecewa, pesimis, dan pemurung adalah ciri khas tipe ini.

3) Tipe Plegmatis

Mereka yang lamban, santai, setia, dan tidak mudah dipengaruhi adalah tipe orang ini.

4) Tipe Sanguinis

Mudah berganti haluan, ramah, dan cepat bertindak dan berhenti adalah ciri khas tipe ini.

(Minderop, 2016) juga memberikan penjelasan terhadap kepribadian yaitu kumpulan sebuah elemen berbeda yang dimiliki seseorang kemudian diubah dan diputuskan oleh upaya untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan seseorang

tersebut. Ini memberikan penjelasan tentang kepribadian seseorang atau karakter dapat bertolak belakang. Ditambah lagi dengan karakter yang diceritakan juga berbeda.

Adanya gagasan oleh berbagai tokoh kepribadian dapat didefinisikan sebagai karakteristik atau sifat unik yang membedakan tokoh dari orang lain. Menurut (Alwisol, 2018) karakteristik, sifat, dan kebiasaan adalah komponen atau elemen kepribadian.

Meskipun kepribadian seseorang relatif sama, sering kali terjadi perubahan yang mana gangguan fisik dan faktor lingkungan memengaruhi perubahan itu. Faktor-faktor berikut dapat menyebabkan perubahan kepribadian:

a. Faktor Fisik

Adanya masalah pada otak, kekurangan nutrisi, kebutuhan gizi yang tidak tercukupi, penggunaan obat, minuman terlarang, dan masalah yang timbul akibat kecelakaan atau sakit.

b. Faktor Sosial Budaya dan Lingkungan

Adanya masalah personal dengan masalah sosial seperti kriminalitas dan pengangguran, serta masalah depresi maupun stress.

c. Faktor Diri Sendiri

Adanya masalah temperamental, yang dapat menyebabkan frustrasi yang berlangsung lama, dan menganggap atau meniru orang yang memiliki penyimpangan sifat.

Meskipun kepribadian seseorang relatif sama, kepribadian sering berubah, gangguan fisik dan lingkungan juga mempengaruhi hal tersebut.



## 6. Semiotika

"Semiotik" dan "semiologi" adalah istilah yang mengacu pada disiplin ilmu yang sama. Di Amerika, ilmuwan menggunakan istilah semiotik, tetapi di Eropa istilah semiologi digunakan dengan luas. Istilah semeion yang merupakan bahasa Yunani, yang bahasa Inggris berarti "*sign*" atau "tanda", dan menjelaskan bidang yang menggunakan model seperti bahasa, kode, sinyal, dan sebagainya. Semiotika adalah bidang penelitian yang mempelajari tanda dan segala sesuatu yang berkaitan dengan fungsinya, ikatan antara satu tanda dengan yang tanda lainnya dan pengirim serta penerima terhadap siapa yang menggunakan (Yazid, 2014).

Hippocrates, penemu ilmu media Barat, termasuk ilmu gejala-gejala, memperkenalkan semiotik (*semeiotics*). Hippocrates menganggap gejala sebagai semeion. Kata "tanda" yang berasal dari Yunani berarti tanda atau penunjuk fisik. Bersama dengan teori tanda dikotomi De Saussure, semiotik selalu hadir. Menurut teori ini, dalam pikiran kita, kita dapat melihat apa yang terjadi dalam kehidupan manusia (gambaran terhadap bahasa dan bunyi) dan memiliki arti tersendiri. Pada kasus ini, hubungan antara makna dan tanda didasarkan pada perilaku sosial, bukan personal. Sekarang, semiotik adalah salah satu alat teori yang bertujuan untuk menyelidiki kebudayaan manusia.

Simbol dan tanda adalah materi dan alat pada sebuah hubungan. Komunikasi adalah proses sebuah pesan atau tanda dikirimkan dari pengirim ke penerima. Simbol hanya dapat digunakan oleh manusia, agar efektif pada penerimaan pesan maka diperlukan penerjemahan sebuah pesan. Akibatnya, ada bidang ilmu

yang berkaitan dengan pemahaman manusia tentang simbol dan lambang yaitu semiologi.

Peneliti tertarik dengan penelitian ini membahas tentang Analisis Semiotika Representasi Kepribadian Karakter Pada *Series Anime* Horimiya berdasarkan data dan penjelasan yang telah disebutkan di atas, bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan. Peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske untuk mempelajari tentang arti dan simbol dari sistem tanda. Mereka juga mempelajari bagaimana masyarakat mengkonstruksi arti.

Menurut John Fiske, tiga bidang studi utama semiotika adalah:

- a. Tanda adalah sesuatu yang memiliki bentuk fisik, dan bagaimana mereka mengkomunikasikan tujuannya yang memiliki perbedaan makna tergantung pada orang yang melakukan.
- b. Kode atau sistem yang mengatur simbol. Studi tentang kode memuat mode yang membuat sebuah kode untuk mencapai keinginan budaya manusia, menggunakan sarana komunikasi untuk menyampaikannya.
- c. Kebudayaan yang menggunakan tanda dan kode makna di mana kode dipengaruhi oleh caranya bekerja (Fiske, 2012).

John Fiske menjelaskan tiga tahap kode sosial yang digunakan untuk mengkodekan sebuah peristiwa menjadi peristiwa televisi sebagai berikut:

- a. Realitas

Merupakan kejadian yang dikodekan seperti yang ditunjukkan di televisi, seperti perilaku, percakapan, ekspresi, pakaian, gestur, dan, suara, yang

disimpan dalam format tulisan dalam bentuk transkrip wawancara, dokumen, dan sebagainya.

b. Representasi

Yakni bahwa kejadian perlu ditulis dengan cara yang teknis, seperti kalimat, kata, grafik, foto, dan sebagainya. Untuk bahasa gambar atau televisi, ada pencahayaan, kamera, musik, dan pengaturan. Kemudian komponen tersebut dimasukkan dalam representasi kode, yang dapat menjelaskan hal-hal seperti karakterisasi, cerita, tindakan, percakapan, lokasi, dan sebagainya.

c. Ideologi

Yakni dengan kata lain, setiap elemen dikategorikan dan disusun sesuai dengan ideologi tertentu, seperti ras, individualis, patriarki, kelas, kapitalisme, dan materialisme. Secara literatur representasi berarti memediasi dan memainkan kembali peristiwa masa lalu. dikarenakan representasi adalah suatu teknik penting untuk menciptakan makna, metode ini kerap digunakan untuk menjelaskan realitas hubungan antara media dan teks.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian ini, peneliti telah meninjau literatur lain untuk mendukung penulisan penelitian ini dan mencapai hasil yang optimal, di antaranya adalah:

1. Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Representasi Kepribadian Tokoh Tariq pada Film *Penyalin Cahaya* (2022), dalam jurnal volume 1, nomor 2, November 2022 *Jubah Raja* (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran). Penelitian tersebut dilakukan oleh Timurrana Dilematik, Rani Jayanti, Cahyo Hasanudin dari

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Majapahit, Indonesia serta Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia.

Hasil dari studi tersebut menjelaskan terdapat tanda penting dalam film yang menggambarkan kepribadian karakter Tariq dalam film *Penyalin Cahaya*. Tanda ini relevan dengan teori semiotika John Fiske yang mencakup dari tiga tingkat yakni realitas, representasi, dan ideologi. Mengacu pada teorinya, analisis semiotika dapat menampilkan sejumlah bagian pada segmen klip video yang paling mendalam.

2. Representasi Kepribadian Ganda Sosok Rama Dalam Film *Penyalin Cahaya*  
Analisis Semiotika John Fiske (2024), dalam jurnal Vol 11 No 8 Tahun 2024.  
Penelitian tersebut dilakukan oleh Aditya Bagus Waskito, Noveri Faikar Urfan dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Bisnis dan Humaniora Universitas Teknologi Yogyakarta.

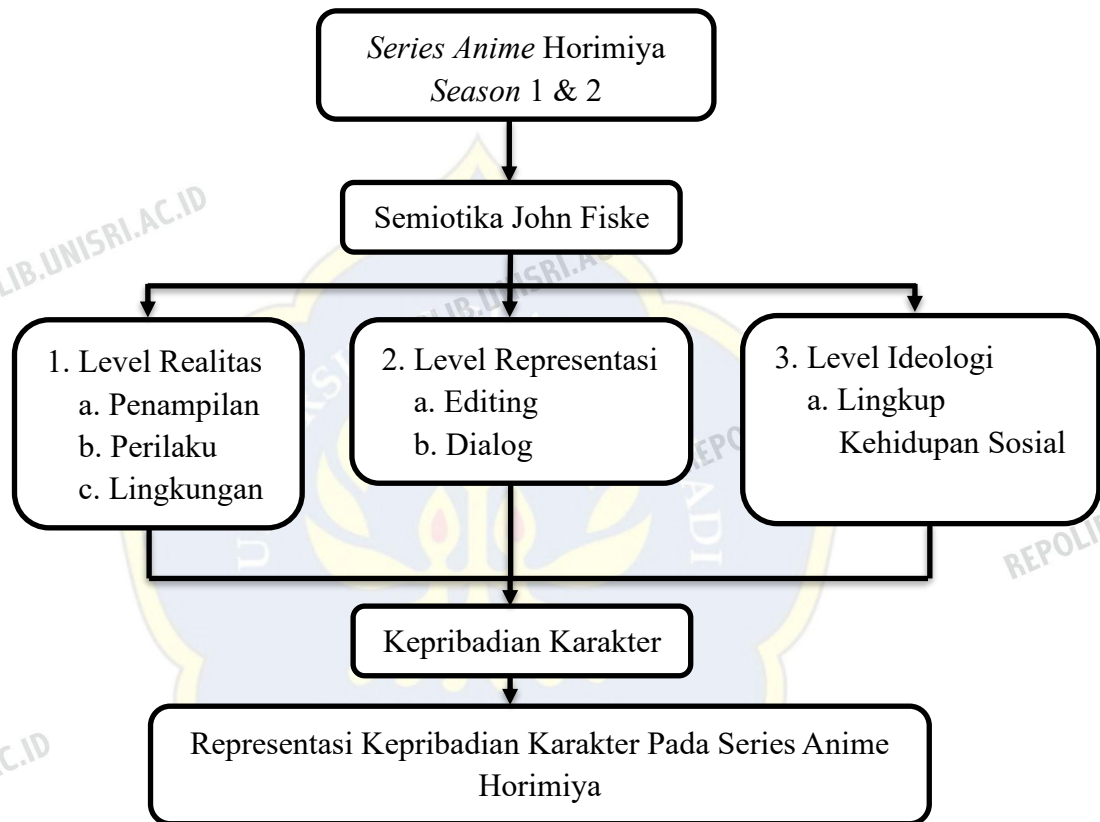
Penelitian ini didasarkan pada eksplorasi dan diskusi tentang bagaimana karakter Rama digambarkan dengan kepribadian ganda dalam film *Penyalin Cahaya*. Pada penelitian John Fiske menemukan bahwa elemen kostum, penampilan, perilaku, gestur, dan ekspresi mempengaruhi tingkat realitas kepribadian ganda, sementara tingkat representasi memberikan penampilan. Namun, dalam hal tingkat ideologi, ditemukan bahwa penerapan ideologi kelas menunjukkan bahwa orang yang berkuasa memiliki kemampuan untuk menahan kritik.



3. Representasi Kepribadian Tokoh Dalam Novel Alisya (Analisis Isi) (2015), dalam skripsi yang diteliti oleh Tri Maslikah dari Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Hasil studi tersebut menjelaskan tentang kepribadian Alisya adalah seorang yang ekstrovert dan intuitif sebelum menjadi wanita tuna susila berbeda ketika setelah menjadi wanita tuna susila Alisya memiliki kepribadian *introvert – intuitive – feeling - perceiving* (INFP) kepribadian ini membantu menjalani realita kehidupannya. Kemudian setelah Alisya berhenti menjadi tuna susila kepribadiannya adalah ekstrovert, faktor yang mempengaruhi kepribadian tersebut adalah faktor fisik, faktor lingkungan sosial dan budaya, serta faktor diri sendiri.

### C. Kerangka Berpikir



#### Kerangka Berpikir Penulis

Kerangka berpikir memberikan rincian tentang objek penelitian yang akan digunakan sebagai tolak ukur penelitian, yang pada dasarnya memuat topik yang akan dibahas dalam penyelesaian masalah penelitian. Peneliti akan membuat kerangka berpikir untuk mengumpulkan data tentang bagaimana representasi kepribadian karakter dalam *series anime* Horimiya Season 1 dan Season 2. Analisis Semiotika oleh John Fiske digunakan untuk mengidentifikasi masalah pada penelitian ini, yang mempelajari tanda dan makna dalam teks media terdiri dari kalimat, kata, perilaku, proposisi, dan foto yang mana merupakan bahasa tulis dalam suatu objek yang akan diteliti oleh peneliti.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Tujuan penelitian ini, menggunakan penelitian kualitatif. Lexy J Moeloeng mengutip Bogdan dan Taylor disebutkan: "penelitian kualitatif menggunakan data deskriptif. berupa perilaku yang diamati serta kata-kata tulis dan lisan individu" (Moeloeng, 2016).

Pendekatan kualitatif digunakan pada penelitian ini, yang mana penelitian ini artinya lebih berfokus kepada makna data yang diteliti. Ini karena data yang diteliti adalah data yang sebenarnya (Sugiyono & Lestari, 2021).

Pada penelitian ini penulis menggunakan analisis semiotika model John Fiske. Dalam penelitian ini peneliti berusaha mendeskripsikan serta merepresentasikan kepribadian karakter dalam *series anime* Horimiya.

#### B. Objek Penelitian

Penelitian ilmiah adalah upaya untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah pada suatu objek penelitian. Pada penelitian ini fokus pembahasan penelitiannya adalah makna representasi kepribadian karakter *series anime* Horimiya yang diperankan oleh Izumi Miyamura dan Kyouko Hori sebagai karakter utama.

### C. Jenis Data

#### 1. Data Primer (*Primary Data*)

Data primer adalah sumber data di lapangan yang dapat ditemukan dan memberikan data kepada peneliti secara langsung. Sumber data primer dikumpulkan dari *series anime* Horimiya karena peneliti ingin mendeskripsikan representasi kepribadian karakter dalam *series anime* Horimiya. Dengan menggunakan sumber data primer, peneliti mengumpulkan data yang digunakan untuk mendapatkan penjelasan data penelitian untuk menganalisis permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini.

#### 2. Data Sekunder (*Secondary Data*)

Sumber data sekunder merupakan sumber data tidak langsung yang memberikan data kepada peneliti tersebut. Sumber data yang dikumpulkan oleh peneliti terdiri dari buku, skripsi, jurnal, dan naskah publikasi yang berkaitan dengan fokus pembahasan penelitian. Sumber data sekunder ini termasuk referensi yang relevan dengan fokus penelitian.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode dokumentasi untuk mengumpulkan data. yakni mencari dan mendapatkan data yang diperlukan menggunakan data yang tersedia. Film atau serial *anime*, artikel, dan literatur lain yang berkaitan dengan penelitian adalah sumber data dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini.



## E. Teknik Analisis Data

Pendekatan kualitatif dalam penelitian, analisis data adalah usaha untuk menyusun data, mengelompokkan data, mengidentifikasi dan menentukan pola serta memutuskan hal penting dengan yang tidak penting. Analisis data juga bermanfaat untuk membatasi informasi yang perlu dan tidak perlu disampaikan (Moeloeng, 2016).

Analisis penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan pada penelitian ini, peneliti berfokus pada penjelasan simbol atau kode televisi menurut tiga tingkatan John Fiske yaitu ideologi, realitas, dan representasi. Peneliti dengan menggunakan ketiga level tersebut, dapat memeriksa tayangan televisi dan film (Vera, 2014).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Sajian Data

##### 1. Identifikasi Karakter

Dalam *series anime* Horimiya alur ceritanya menggunakan alur campuran, penentuan kepribadian karakter dalam *series anime* Horimiya akan diidentifikasi melalui tahapan alur mulai dari pengenalan karakter menuju konflik hingga ke resolusi ataupun *ending* cerita dari *series anime* Horimiya tersebut.

##### 2. *Series Anime* Horimiya

Horimiya adalah salah satu *anime* dengan genre *slice of life* dengan paduan komedi romantis yang paling populer dan diapresiasi. *Series anime* Horimiya saat ini sudah memiliki total 2 *season* dengan jumlah 13 episode dari tiap *season*nya. Ceritanya berkisar pada dua karakter yang kepribadiannya bertolak belakang, Hori seorang gadis yang sangat pandai dalam pelajaran dan hampir semua hal yang dilakukannya dan seorang pria yang dianggap lemah.

Seorang gadis cantik bernama Hori yang merupakan siswa terbaik di sekolahnya, jatuh cinta pada seorang penyendiri yang muram bernama Miyamura. Keduanya awalnya tidak saling mengenal tetapi akhirnya bertemu, keduanya kemudian mulai memiliki perasaan romantis satu sama lain.

Izumi Miyamura, teman sekelas Kyouko Hori adalah siswa laki-laki yang pendiam dan dijauhi oleh teman sekelasnya karena dianggap suram tak pernah

bergaul dengan teman sekelasnya, Miyamura hanya pergi ke sekolah sendiri dan membaca buku. Sebaliknya Kyouko Hori, adalah siswi yang pintar dan populer.

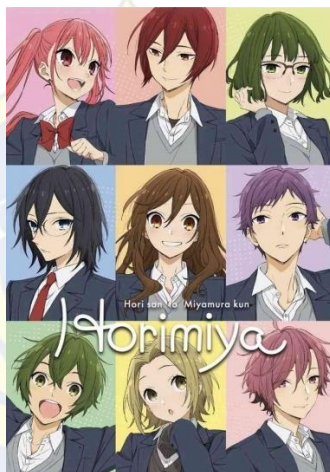
Ketika hari libur, Hori yang sedang membersihkan rumah mendengar bel rumahnya berbunyi saat dia sedang mengerjakan pekerjaan rumahnya. Seorang pria dengan banyak tindikan di wajahnya datang bersama adiknya. Hori menawarkan untuk masuk, meskipun tampaknya dia seperti preman. Hori baru mengetahui bahwa pria bertindik itu adalah Izumi Miyamura, teman sekelasnya yang terlihat pendiam dan suram di sekolah. Saat mereka berbicara Hori sangat terkejut dengan hal ini, terutama setelah mengetahui bahwa penampilan Miyamura sangat berbeda dari saat dia di sekolah dan saat dia tidak berada di sekolah.

Sejak pertama kali bertemu Miyamura di rumahnya, Hori menjadi sangat penasaran dengan kehidupan Miyamura. Rasa penasaran ini membuat Miyamura dan Hori menjadi lebih dekat satu sama lain dan akhirnya mereka jatuh cinta.

Dari penelitian ini, penulis ingin menganalisis makna representasi kepribadian karakter dari *anime* Horimiya yaitu dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske dilihat dari level realitas, level representasi, dan ideologi. Melihat perubahan perilaku karakter Izumi Miyamura dan Kyouko Hori berdasarkan lingkup kehidupan sosialnya. *Anime* Horimiya menggunakan alur campuran baik *season* pertama dan kedua, *anime* ini secara umum terlihat seperti alur maju, akan tetapi ada adegan *flashback*, alurnya dimulai dari pengenalan sebuah tokoh, kemudian menceritakan kejadian masa lalu, dan diakhiri dengan

penyelesaian cerita. Penulis akan menganalisis kepribadian karakter Izumi Miyamura dan Kyouko Hori sesuai dengan alur tersebut.

a. Sinopsis *Season 1 (Hori-san to Miyamura-kun)*



Gambar 1. Poster *Horimiya Season 1*

*Season 1 series anime Horimiya (Hori-san to Miyamura-kun)* tayang dari tanggal 10 Januari 2021 - 4 April 2021. *Horimiya* berasal dari manga karya HERO kemudian diadaptasi menjadi *series anime*. Daisuke Hagiwara adalah orang yang mengilustrasikan menjadi animasi.

*Series anime* tersebut diproduksi oleh CloverWorks berjumlah 13 episode, setiap episode memiliki durasi kurang lebih 23 menit. *Anime* ini memiliki genre *slice of life* dengan nuansa komedi romansa dengan tema masa-masa sekolah. Kyouko Hori dan Izumi Miyamura menjadi karakter utama pada *series anime Horimiya*

*Series anime* ini tidak hanya menampilkan Hori dan Miyamura namun juga menampilkan teman dekatnya di sekolah yaitu Yuki Yoshikawa, Tooru Ishikawa, Honoka Sawada, Kakeru Sengoku, Shu Iura, Sakura Kono, Remi Ayasaki dan Akane Yanagi.



Di awal episode pertama Horimiya, terlihat bahwa Kyouko Hori dan Izumi Miyamura tidak akan pernah dipikirkan bersama oleh teman sekelasnya. Penggambaran Hori oleh teman sekelasnya adalah ia memiliki kecerdasan dan menjadi wanita yang populer di sekolahnya karena kecantikannya tersebut.

Di sisi lain, bagi teman sekelasnya Izumi Miyamura dipandang sebagai orang yang lemah dan di cap sebagai seorang kutu buku. Karena pertemuan yang tidak disengaja antara Hori dan Miyamura karena Miyamura mengantarkan Souta yaitu adiknya Hori dikarenakan terjatuh, pada akhirnya dapat saling mengetahui sifat asli mereka yang disembunyikan. Hori adalah siswi yang populer namun ia jarang memiliki waktu untuk bermain dengan teman dekatnya karena pekerjaan rumah yang harus diselesaikan. Tanpa disangka oleh Hori ternyata Miyamura memiliki tato dan banyak tindik yang dirahasiakan ketika sedang sekolah, hal itu membuat Hori terkejut karena penampilannya yang jauh berbeda.

Setelah pertemuannya tersebut Hori dan Miyamura menjadi lebih dekat dan sampai pada keduanya memiliki rasa cinta. Hubungan asmara antara keduanya mengubah sifat Miyamura yang pemurung menjadi lebih gembira dan mulai dapat berinteraksi serta bersosial dengan teman-temannya yang dulu menilai seorang yang pendiam.

Dibalik sosok Miyamura yang pendiam, ia memiliki pengalaman masa lalu yang pahit, yang mana Miyamura semasa kecil dikucilkan dan diintimidasi oleh teman sekolahnya dahulu hingga duduk di bangku Sekolah Menengah

Pertama. Teman kelasnya memperlakukan Miyamura adalah seseorang yang suram hal tersebut membuatnya takut dan menjadi pribadi yang pesimis, setiap kali Miyamura merasa hidupnya sulit ia menindik dirinya menggunakan peniti, atas kejadian tersebut hingga Miyamura duduk di bangku Sekolah Menengah Atas masih dihantui masa lalunya yang kelam.

Seiring berjalannya waktu Miyamura mulai menerima masa lalunya yang kelam, kehidupan sehari-harinya mulai menjadi berwarna setelah kedekatannya dengan Hori, Miyamura terbukti sebagai teman baik dan merupakan orang yang peduli untuk membantu orang lain.

b. Sinopsis *Season 2 (The Missing Pieces)*



Gambar 2. Poster *Horimiya Season 2*

*Season 2 series anime Horimiya (The Missing Pieces)* tayang pada tanggal 1 Juli – 23 September 2023 dengan jumlah 13 episode yang sama seperti *season* sebelumnya. *Season 2 serial anime Horimiya* merupakan lanjutan dari kisah asmara Kyouko Hori dan Izumi Miyamura, pada alur cerita per episodanya *anime* ini lebih menceritakan *side story* dalam kehidupan Hori dan Miyamura, namun bukan hanya karakter utama akan tetapi karakter yang

merupakan teman dekat mereka yang belum sempat diceritakan akan ditampilkan pada *season 2* Horimiya (*The Missing Pieces*).

Episode pertama dimulai dengan upacara kelulusan SMA Katagiri, Kyouko Hori merasa telah banyak hal yang dilewatinya setiap hari memiliki cerita yang berbeda, kemudian ia mengingat kembali kenangan masa lalunya sebelum lulus dari Sekolah Menengah Atas.

Bukan hanya cerita dari Kyouko Hori dan Izumi Miyamura, karakter yang menjadi teman dekat mereka juga juga diceritakan pada *anime* ini. Penampilan per karakter memiliki peran penting dalam perjalanan cerita *anime* ini.

Karakter seperti Iura ketika di kelas bersama teman-temannya ia terlihat cerewet ketika di rumah Iura merupakan kakak laki-laki yang begitu serius dan memperhatikan adik perempuannya. Keluarga Hori juga diceritakan pada *anime* ini, seluruh anggota keluarganya menerima Miyamura dan membuat sadar jika ia dicintai dan diterima dengan baik.

Berawal dari cerita Hori, Miyamura dan teman-temannya hingga anggota keluarga mereka. Keseluruhan kisah *season 2 anime* Horimiya (*The Missing Pieces*) adalah menceritakan tentang kenangan berupa momen selama mereka bersekolah yang telah lulus.

### 3. Karakter Izumi Miyamura Pada Series *Anime* Horimiya



Gambar 3. Karakter Izumi Miyamura

Izumi Miyamura merupakan salah satu tokoh utama pada *series anime* Horimiya, Kouki Uchiyama sebagai pengisi suara karakter Miyamura. Miyamura menyembunyikan tindikan dan tato ketika bersekolah, Awalnya dianggap sebagai *otaku* dan kutu buku yang murung oleh teman-teman sekelasnya, ia juga memiliki kepribadian yang tertutup dan ditandai dengan pakaiannya yang tebal, di luar sekolah Miyamura adalah orang yang sama sekali berbeda dari apa yang dilihat teman kelasnya.

Miyamura adalah orang yang sangat sensitif meskipun terlihat cuek dan sulit untuk mengungkapkan perasaannya. Miyamura dengan berani mengubah penampilannya, menanggalkan rambut gondrongnya dan memakai kacamata, karena dia khawatir reputasi Hori akan ternodai oleh dirinya yang dianggap sebagai seorang pemurung. Namun, banyak orang sekarang menganggapnya menarik dan bahkan menjadi titik balik positif dalam kehidupan Miyamura berkat perhatian ini.

#### 4. Karakter Kyouko Hori Pada Series *Anime* Horimiya



Gambar 4. Karakter Kyouko Hori

Kyouko Hori adalah salah satu karakter utama dalam seri *anime* Horimiya. Haruka Tomatsu sebagai pengisi suara karakter Hori seorang siswi SMA yang terlihat sebagai gadis populer dan disukai di sekolahnya. Namun, Hori menjalani kehidupan ganda di mana dia merawat adik laki-lakinya, Souta, dan melakukan semua pekerjaan rumah tangga karena jadwal kerja sibuk orang tuanya.

Meskipun sibuk dengan pekerjaan rumah tangga dan tugas OSIS, Kyouko tetap berhasil menjaga nilai yang bagus di sekolah. Hori juga terlihat memiliki hati yang baik dan dapat memahami teman-temannya dan keluarganya. Kyouko Hori adalah karakter yang menyenangkan dan dapat dikenali yang berjuang dengan keseimbangan tanggung jawab dan kehidupan sekolahnya.

Sepanjang seri, Kyouko Hori mengembangkan hubungan dekat dengan teman sekelasnya, Izumi Miyamura, yang pada awalnya dikenal karena penampilannya yang muram. Hori mulai melihat sisi lain dari Miyamura dan keduanya saling mengungkapkan diri mereka yang sebenarnya, yang menuntun pada ikatan yang



dalam dan berarti. Hubungan Hori dan Miyamura adalah salah satu elemen kunci dalam seri ini dan ditunjukkan sebagai sumber dukungan dan pemahaman satu sama lain.

## B. Pokok Temuan

### 1. Bidang Semiotika John Fiske

#### a. Level Realitas

Level realitas pada penelitian ini meliputi beberapa kode di antaranya, penampilan, lingkungan, dan perilaku seperti gerakan serta ekspresi.

#### b. Level Representasi

*Editing* dan dialog adalah beberapa kode dan elemen sosial yang termasuk dalam tingkat representasi yang ditunjukkan dalam data penelitian ini.

#### c. Level Ideologi

Pada level ideologi adalah sistem kepercayaan dan sistem nilai yang direpresentasi dalam berbagai media dan tindakan sosial.

### 2. Analisis Semiotika *Season 1 Series Anime Horimiya*

#### a. Adegan Episode 1 Menit 01.43 – 02.20

##### Pengenalan Situasi dan Karakter

##### Karakter Izumi Miyamura



Gambar 5. Miyamura Sedang Dibicarakan Oleh Teman Sekelasnya Setelah

Level Realitas	Penampilan	Penampilan Miyamura dengan <i>blazer</i> hitam menutupi seragamnya berbeda dengan pakaian teman kelasnya, Miyamura memiliki rambut panjang dan berkacamata.
	Perilaku	Pada awal episode kemunculan Izumi Miyamura yang duduk berdiam diri di meja sudah diperbincangkan oleh temannya, Miyamura di kehidupan sekolahnya jarang berbicara dan berinteraksi kepada teman sekelasnya.
	Lingkungan	Menunjukkan suasana kelas pada jam pulang sekolah SMA Katagiri tempat Miyamura dan Hori menempuh pendidikan sekolah menengah atas.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Pada visualisasinya menggunakan teknik <i>angle close up</i> memperlihatkan wajah Miyamura kemudian <i>medium shot</i> memperlihatkan Miyamura saat mengambil ponsel Hori dan dilanjut dengan <i>wide shot</i> saat dialog dengan teman sekelasnya. Pada pencahayaan juga menggunakan <i>tone</i> warna natural cerah merepresentasikan siang hari.
	Dialog	Miyamura: “Hori, ponselmu terjatuh” Hori: “terima kasih” Yuki: “Miyamura selalu murung ya, meski memang selalu seperti itu, dia seperti otaku” Hori: “dia <i>moe</i> ?” Seorang teman Hori: “benar, seperti itu” Yuki: “benarkah Tooru?” Tooru: “aku tak terlalu dekat dengannya”
Level Ideologi	Miyamura yang jarang berinteraksi dengan teman sekelasnya menimbulkan banyak perbincangan diantara teman sekelasnya, karena begitu murung Yuki mengatakan Miyamura seperti otaku. Di Jepang, "otaku" sebenarnya berarti seseorang yang menekuni hobi atau kegemarannya. Ketekunan yang dimaksud tidak terbatas pada <i>anime</i> atau <i>game</i>	

	<p>namun itu dapat mencakup hobi seperti menulis dan menggambar juga. Karena fokus otaku pada hobi mereka daripada bersosialisasi dengan orang lain, otaku biasanya dilabeli sebagai antisosial (Sukma, 2020). Yang mana seorang otaku merasa bahwa lingkungan sekitar mereka tidak mampu memahami. Para otaku menarik diri dari kehidupan sosial karena lingkungan mereka tidak mampu memahami dan memahami identitas otaku mereka (Yulian &amp; Sugandi, 2019).</p>
--	---

Pada adegan tersebut merupakan pengenalan situasi dan karakter Izumi Miyamura, adegan pada episode ini adalah ketika jam pulang sekolah, ponsel milik Hori terjatuh Miyamura mengambil dan mengembalikan kepadanya, pada level realitas penampilan Miyamura terlihat berbeda dengan penampilan temannya di kelas, Miyamura menggunakan *blazer* warna hitam menutupi seragamnya dan rambut yang panjang serta mengenakan kacamata.

Pada level representasi kode perilaku setelah Miyamura mengembalikan ponsel Hori kemudian langsung beranjak keluar kelas, teman sekelasnya menyimpulkan Miyamura sebagai orang yang pemurung seperti *otaku*, ditunjukkan dengan dialog “Miyamura selalu murung ya, meski memang selalu seperti itu, dia seperti otaku”.

Namun pada kenyataannya Miyamura bukanlah seorang otaku, dapat disimpulkan bahwa pada adegan ini kepribadian Miyamura adalah sebagai orang yang pendiam dan pemurung.

## b. Adegan Episode 1 Menit 02.18 – 02.38

### Pengenalan Situasi dan Karakter

#### Karakter Kyouko Hori



Gambar 6. Hori Sedang Dibicarakan Oleh Teman Sekelasnya

Level Realitas	Penampilan	Pada awal episode kemunculan Kyouko Hori divisualisasikan memiliki rambut coklat panjang bergelombang dan mata besar warna coklat keemasan.
	Perilaku	Hori merupakan orang yang memiliki banyak teman, namun jarang bermain bersama temannya ketika sepulang sekolah.
	Lingkungan	Menunjukkan suasana kelas pada jam pulang sekolah SMA Katagiri tempat Miyamura dan Hori menempuh pendidikan seekolah menengah atas.
Level Representasi	Editing	Pada visualisasinya teknik <i>angle medium shot</i> digunakan ketika memperlihatkan Hori dan dilanjut dengan <i>close up</i> saat hori melihat jam pada ponselnya yang semakin sore selanjutnya menggunakan <i>extreme wide shot</i> saat bergegas pulang ke rumah. Pada pencahayaan juga menggunakan <i>tone</i> warna natural cerah merepresentasikan siang hari.
	Dialog	Hori: “Maaf, aku pergi dahulu” Tooru: “Hori, selalu pulang terburu-buru” Seorang teman Hori: “mungkin dia punya pacar” Tooru: “pacar?” Yuki: “ya, lagi pula dia begitu populer, tidak mengherankan jika punya pacar”



Level Ideologi	Hori adalah orang yang populer di sekolahnya terlebih karena pintar di sekolah dan siswi yang cantik. Sanguinis dijuluki yang terpopuler atau terkenal. Berlawanan dengan sifat plegmatis, orang yang bertipe sanguinis ini sangat terbuka dan banyak bicara (Sutedja, 2016).
----------------	---

Pada adegan tersebut merupakan pengenalan situasi dan karakter Kyouko Hori, adegan pada episode adalah ketika jam pulang sekolah. Pada level realitas kode penampilan Kyouko Hori memiliki rambut coklat panjang bergelombang dengan poni, dan mata besar berwarna coklat keemasan.

Pada level representasi kode perilaku Hori menunjukkan sebagai seorang siswi yang banyak teman, namun Hori juga jarang bermain dengan temannya ketika sepulang sekolah yang ditunjukkan oleh dialog “Hori, selalu pulang terburu-buru”, yang membuat temannya menyimpulkan bahwa Hori segera bergegas pulang karena sudah memiliki pacar ditunjukkan oleh dialog “ya, lagi pula dia begitu populer, tidak mengherankan jika punya pacar”.

Dapat disimpulkan bahwa pada adegan ini kepribadian Hori adalah seseorang yang cantik dan populer di kalangan siswa-siswi sekolahnya di SMA Katagiri.

### c. Adegan Episode 1 Menit 05.28 – 06.47

#### Pengungkapan Peristiwa Pertemuan Antara Kedua Karakter

##### Karakter Izumi Miyamura





Gambar 7. Pertemuan Miyamura dan Hori Dengan Penampilan Yang Berbeda

Level Realitas	Penampilan	Miyamura memakai kaos lengan pendek dengan rambut diikat serta mengenakan tindik telinga dan di bibirnya tanpa mengenakan kacamata.
	Perilaku	Ketika hari libur Miyamura secara tidak sengaja bertemu dengan adik Hori yang terjatuh karena dikejar anjing kemudian mengantarnya pulang.
	Lingkungan	Menunjukkan rumah Hori dengan suasana siang ke sore.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Pada visualisasinya teknik <i>angle close up</i> digunakan ketika memperlihatkan adegan penampilan Miyamura yang berbeda dilanjut dengan <i>wide shot</i> saat Hori dengan Miyamura. Pada pencahayaan juga menggunakan <i>tone</i> warna cerah kekuningan merepresentasikan siang menuju sore hari.
	Dialog	Souta: “kakak” Hori: “ada apa, Souta kau kenapa?” Souta: “aku jatuh” Hori: “dasar! Kau tak bawa saputangan?” Miyamura: “permisi, sepertinya sudah tak apa, kalau begitu aku pergi dahulu” Hori: “aku tak sadar jika ada dia, maaf merepotkanmu” Miyamura: “tak apa aku pergi dulu ya” Hori: “jika tidak buru-buru, silakan mampir sejenak” Miyamura: “baik tetapi” Hori: “aku ingin berterima kasih kepadamu silakan masuk” Miyamura: “sepertinya dia kaget karena anjing, lalu jatuh” Hori: “Terima kasih karena sudah mengantarnya pulang” Miyamura: “tidak, jangan sungkan”

	<p>Souta: “kakak (Miyamura) apakah kopi itu pahit?”</p> <p>Miyamura: “sangat pahit, dia pandai ya (Souta), dia juga bisa mengatakan namanya sendiri”</p> <p>Hori: “tidak juga, dia selalu sembrono dan membuatku pusing”</p> <p>Miyamura: “namun aku tak menyangka, kau bisa melakukan semua pekerjaan rumah. Sungguh tak terduga Hori”</p> <p>Hori: “tidak juga (kaget)”</p> <p>Miyamura: “kau Hori dari kelas satu kan?”</p> <p>Hori: “aku, aku memang Hori! Kau satu sekolah denganku?”</p> <p>Miyamura: “apa maksudmu? aku Miyamura teman sekelasmu”</p> <p>Hori: “apaaaa?”</p>
Level Ideologi	<p>Karena banyaknya tindik Miyamura, Hori tidak menyadari bahwa laki-laki itu adalah Miyamura karena penampilan berbeda ketika di sekolah ia menjadi berani berbicara dengan Hori padahal Miyamura seseorang yang pendiam, jarang terlihat bergaul dengan temannya di sekolah. Miyamura adalah karakter dengan kepribadian plegmatis, Plegmatis adalah orang yang menyukai kedamaian atau orang yang selalu tenang dan tertutup (Sutedja, 2016).</p>

Pembahasan ini merupakan Pengungkapan Peristiwa awal pertemuan kedua karakter antara Izumi Miyamura dengan Kyouko Hori namun dengan penampilan yang jauh berbeda antara di kelas dengan di luar kelas. Pada level realitas kode penampilan Miyamura memakai kaos lengan pendek dengan rambut diikat serta mengenakan tindik telinga dan di bibirnya tanpa mengenakan kaca mata. Hal yang terlihat berbeda ketika saat berada di luar sekolah, Miyamura terlihat lebih santai karena merasa tidak ada yang mengenalinya ketika merubah penampilannya di luar sekolah.

Pada level representasi kode perilaku ketika hari libur Miyamura secara tidak sengaja bertemu dengan adik Hori yang terjatuh karena dikejar anjing kemudian mengantarnya pulang yang ternyata adalah adiknya Hori. Karena perubahan penampilan Miyamura, Hori pun tidak mengenalinya ketika berbincang setelah mengantar adiknya ditunjukkan pada level representasi kode dialog “aku, aku memang Hori! Kau satu sekolah denganku?” “apa maksudmu? aku Miyamura teman sekelasmu”. Hal tersebut membuat Hori terkejut dan menampilkan sebuah adegan perbedaan Miyamura.

Dapat disimpulkan bahwa pada adegan ini kepribadian Miyamura yang pada awal kemunculannya dikenal sebagai orang yang pendiam dapat berubah pada keadaan ketika bertemu dengan Hori yang dapat berinteraksi satu sama lain yang menunjukkan sebagai seorang plegmatis tergantung dengan lawan bicara.

#### d. Adegan Episode 1 Menit 05.05 – 06.47

#### Pengungkapan Peristiwa Pertemuan Antara Kedua Karakter

#### Karakter Kyouko Hori



Gambar 8. Pertemuan Hori dan Miyamura Dengan Penampilan Yang Berbeda

Level Realitas	Penampilan	Hori mengenakan kaos dan celana yang sederhana dengan rambut yang dikuncir.
----------------	------------	---

	Perilaku	Hori sedang mengerjakan pekerjaan rumah ketika orang tuanya sedang tidak ada di rumah karena bekerja.
	Lingkungan	Menunjukkan rumah Hori dengan suasana siang ke sore.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Pada visualisasinya teknik <i>angle close up</i> digunakan ketika memperlihatkan penampilan Hori yang berbeda dilanjut dengan <i>wide shot</i> saat Hori dengan Miyamura berbincang. Pada pencahayaan juga menggunakan <i>tone</i> warna cerah kekuningan merepresentasikan siang menuju sore hari.
	Dialog	<p>Miyamura: “permisi, sepertinya sudah tak apa, kalau begitu aku pergi dahulu”</p> <p>Hori: “aku tak sadar jika ada dia, maaf merepotkanmu”</p> <p>Miyamura: “tak apa aku pergi dulu ya”</p> <p>Hori: “jika tidak buru-buru, silakan mampir sejenak”</p> <p>Miyamura: “baik tetapi”</p> <p>Hori: “aku ingin berterima kasih kepadamu silakan masuk”</p> <p>Miyamura: “sepertinya dia kaget karena anjing, lalu jatuh”</p> <p>Hori: “Terima kasih karena sudah mengantarnya pulang”</p> <p>Miyamura: “tidak, jangan sungkan”</p> <p>Miyamura: “namun aku tak menyangka, kau bisa melakukan semua pekerjaan rumah. Sungguh tak terduga Hori”</p> <p>Hori: “tidak juga (kaget)”</p> <p>Miyamura: “kau Hori dari kelas satu kan?”</p> <p>Hori: “aku, aku memang Hori! Kau satu sekolah denganku?”</p> <p>Miyamura: “apa maksudmu? aku Miyamura teman sekelasmu”</p> <p>Hori: “apaaaa?”</p>
Level Ideologi	Karena Orang tua Hori sering bekerja dan lembur meski di hari libur menjadikan Hori harus tegas	



	<p>dalam melakukan pekerjaan rumah. Pendidikan karakter di Jepang diwajibkan untuk semua anak selama 9 tahun, dari sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama. Di sini, nilai-nilai penting seperti kepribadian, watak, dan perilaku sosial diajarkan kepada siswa. Pendidikan karakter ini diberikan melalui pendidikan moral, atau "doutoku", di mana siswa dididik untuk bekerja keras, menyelesaikan tugasnya sendiri, dan tidak bergantung pada orang lain (Mughni, 2024).</p>
--	--

Pembahasan ini merupakan Pengungkapan Peristiwa awal pertemuan kedua karakter antara Kyouko Hori dengan Izumi Miyamura namun dengan penampilan yang jauh berbeda antara di kelas dengan di luar kelas. Pada level realitas kode penampilan, Hori juga terlihat berbeda ketika saat berada di luar sekolah terutama saat di rumah, mengenakan kaos dan celana yang sederhana dengan rambut yang dikuncir.

Pada kode perilaku Orang tua Hori sering bekerja dan lembur meski di hari libur sehingga Hori yang harus melakukan pekerjaan rumah dan mengurus adiknya Souta sehari-harinya.

Berbeda dengan Hori, Miyamura justru mengenalinya ketika berbincang setelah mengantar adiknya ditunjukkan pada level representasi kode dialog “namun aku tak menyangka, kau bisa melakukan semua pekerjaan rumah. Sungguh tak terduga Hori”. Hal tersebut membuat Hori bingung kenapa bisa mengenalinya ditunjukkan dengan gambar *close up* ke wajah Hori dan dialog “kau satu sekolah denganku?”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah seseorang wanita yang mandiri, bekerja keras dan mampu menyelesaikan

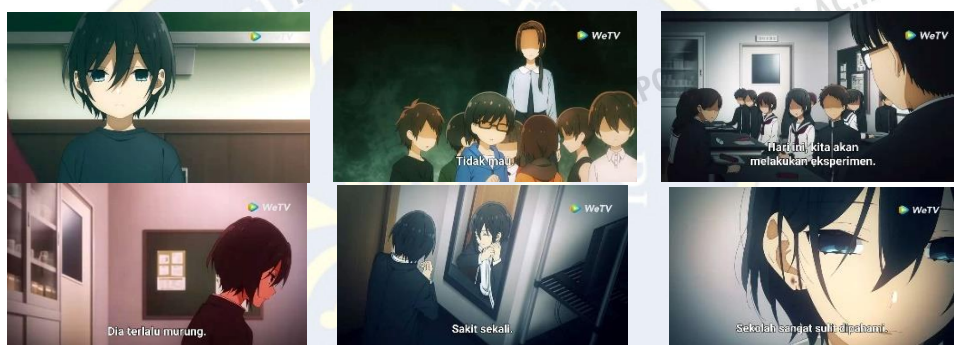


ugasnya sendiri serta dapat menggantikan peran orang tuanya yang sibuk bekerja.

**e. Adegan Episode 3 Menit 00.00 – 01.11**

**Menuju Adanya Konflik**

**Karakter Izumi Miyamura**



Gambar 9. Miyamura Dikucilkan Teman Sekelasnya dan Menindik Telinganya

Level Realitas	Penampilan	Miyamura dengan penampilan SD dengan mengenakan kaos dan SMP mengenakan seragam.
	Perilaku	Miyamura yang pemurung membuat teman sekelasnya menganggap Miyamura aneh.
	Lingkungan	Lingkup kehidupan sekolah Miyamura ketika duduk di bangku SD dan SMP, yang dilanjut di Rumah Miyamura.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Adegan ini merupakan kilas balik pada Miyamura, visualisasinya teknik <i>angle close up</i> digunakan ketika memperlihatkan Miyamura ketika SD dan SMP dan dengan <i>wide shot</i> saat menampilkan teman kelas Miyamura yang sedang berbincang. Pada pencahayaan juga menggunakan <i>tone</i> warna gelap merepresentasikan adegan kilas balik menuju masa lalu Miyamura yang kelim.

	Dialog	<p>Guru SD: “baik, ayo buat kelompok dua orang dan berpegangan tangan”          Siswa: “baik, ayo kita sekelompok”          Guru: “semua sudah selesai berkelompok?. Astaga, Miyamura hanya sendirian, ada yang mau bermain bersamanya?”          Siswa: “Miyamura? Tidak mau, dia itu aneh”</p> <p>Guru SMP: “hari ini kita akan melakukan eksperimen, buat kelompok beranggotakan lima orang”          Siswa: “baik, aku boleh bergabung? Terima kasih. Tersisa Miyamura lagi? dia terlalu murung, aku tak paham dengan pemikirannya, kelompok manapun terimalah dia”</p> <p>Miyamura: “eh? sakit sekali, sekolah sangat sulit dipahami”.</p>
Level Ideologi	<p>Miyamura cenderung menjadi pribadi yang <i>introvert</i> dan menjadi impulsif, Tidak sedikit orang yang percaya bahwa seseorang yang menyukai kesendirian akan memiliki kepribadian yang tak mengenakan. Misalnya, orang yang suka sendiri dikaitkan dengan perasaan sedih, pemurung, atau karakteristik pribadi negatif (Noice, 2023). Menurut Moeller (2001), impulsif adalah kecenderungan untuk bertindak dengan cepat dan tidak terencana sebagai tanggapan terhadap rangsangan internal dan eksternal tanpa mempertimbangkan akibat negatif dari tindakan tersebut dalam (Herman, Hugo, &amp; Duka, 2018)</p>	

Pembahasan ini merupakan pengungkapan peristiwa yang terjadi kepada Miyamura adegan pada episode ini adalah kilas balik pada masa lalu Miyamura ketika duduk di bangku SD dan SMP. Pada level realitas kode penampilan Miyamura ketika SD bersekolah mengenakan kaos dan SMP mengenakan seragam.

Pada kode perilaku kehidupan sekolah Miyamura tidak sepenuhnya berubah, Miyamura masih dicap oleh teman sekelasnya sebagai seorang pemurung dan dianggap tidak sepemikiran dengan mereka dan pada gambar menunjukkan wajah sedih ketika mendengar ucapan dari teman sekelasnya, yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog saat SD “Miyamura? Tidak mau, dia itu aneh” dan dialog saat SMP “tersisa Miyamura lagi? dia terlalu murung, aku tak paham dengan pemikirannya, kelompok manapun terimalah dia”.

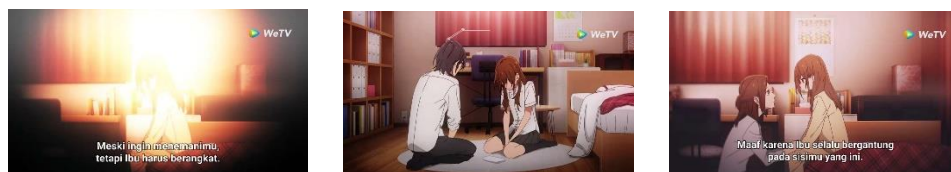
Karena hal tersebut Miyamura mulai menindik telinganya, yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog Miyamura: “eh? sakit sekali, sekolah sangat sulit dipahami”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini adalah sebagai orang yang *introvert*, karena kejadian yang dialaminya, Miyamura menindik telinganya menggunakan peniti, mengacu pada hal tersebut selain kepribadian *introvert* juga menunjukkan kepribadian yang impulsif.

#### f. Adegan Episode 4 Menit 17.55 – 21.20

##### Menuju Adanya Konflik

##### Karakter Kyouko Hori



Gambar 10. Hori Kecil dan Dewasa Ketika Sedang Sakit Demam

Level Realitas	Penampilan	Adegan tersebut menampilkan hori ketika kecil yang masih mengenakan baju tidur dan Hori dewasa yang mengenakan seragam SMA.
	Perilaku	Hori yang sedang sakit mencoba sabar dan mengerti karena sering ditinggal ibunya bekerja sebenarnya juga tidak ingin ditinggal dan ingin dijaga hingga sembuh.
	Lingkungan	Bersuasana di kamar rumah Hori.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Pada adegan kilas balik saat menampilkan adegan Hori kecil sedang sakit demam terlihat hanya sendirian, <i>tone</i> warna yang diubah menjadi gelap memberikan kesan kesedihan yang begitu dalam pada suatu kejadian dan digunakannya efek <i>vignette</i> tersebut untuk lebih memfokuskan objek yaitu adegan kilas balik dalam mengingat kejadian masa lalunya Hori menjadikan lebih lekat dengan kejadian apa yang menimpanya pada masa lalu.
	Dialog	<p>Dialog saat Hori masih kecil</p> <p>Ibu Hori: “Kyouko, maaf Kyouko, ibu ada urusan mendadak, meski ingin menemanimu tetapi ibu harus berangkat”</p> <p>Hori: “ibu, aku...”</p> <p>Dialog saat Hori sudah dewasa</p> <p>Miyamura: “benarkah? kalau begitu sebaiknya kau berganti pakaian. Hori! tunggu ada apa?”</p> <p>Hori: “kau mau ke mana?”</p> <p>Miyamura: “ke mana? aku mau mengambil minuman”</p> <p>Hori: “kau mau ke mana?”</p> <p>Miyamura: “Hori, aku serius sebaiknya kau berbaring saja”</p> <p>Hori: “kau mau ke mana?”</p> <p>Dialog saat Hori masih kecil</p> <p>Ibu Hori: “Kyouko, selama ini kau sangat bersabar, maaf karena ibu</p>



		<p>selalu bergantung pada sisimu yang ini”  Hori: “tidak apa-apa, ayah juga sedang tidak ada, aku tahu pasti ibu bekerja keras, aku sudah bukan anak kecil, aku baik-baik saja hati-hati di jalan ibu”</p> <p>Dialog saat Hori sudah dewasa  Hori: “Kenapa? selalu saja seperti ini, kenapa tidak pernah ada? sebenarnya kau mau ke mana?”  Miyamura: “Hori kau bukan ingin berkata ‘kau mau ke mana’ melainkan ‘jangan pergi’ bukan?”  Hori: “kau mau ke mana?”</p>
Level Ideologi		<p>Melihat dari adegan Hori ketika kecil dan sedang sakit selalu ditinggal oleh ibunya menjadikan karakter Hori sebagai pribadi yang individualis karena mengutamakan tanggung jawabnya yang menggantikan peran orang tua mengerjakan pekerjaan rumah dan menjaga adiknya. Individualis adalah kelompok orang yang mengutamakan kepentingan pribadi daripada kepentingan bersama. Namun, kita tidak bisa mengatakan bahwa mereka tidak akan terlibat dalam kehidupan sosial (Khalila, 2022).</p>

Pembahasan ini merupakan pengungkapan peristiwa yang terjadi kepada Hori yang tidak berangkat karena demam, dengan keadaan yang sama orang tua yang sibuk bekerja, pada level realitas kode penampilan Hori kecil yang mengenakan baju tidur dengan Hori dewasa yang mengenakan seragam SMA.

Pada kode perilaku Hori yang masih kecil sering ditinggal ibunya bekerja sehingga berpengaruh pada Hori dengan keterpaksanya mencoba sabar dan mengerti dengan keadaan agar tidak merepotkan ibunya yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “tidak apa-apa, ayah juga sedang tidak



ada, aku tahu pasti ibu bekerja keras, aku sudah bukan anak kecil, aku baik-baik saja hati-hati di jalan ibu”. dan Hori merangkak terjatuh dari kasurnya bermaksud mengejar Miyamura ditunjukkan dengan kode dialog “Kenapa? selalu saja seperti ini, kenapa tidak pernah ada? sebenarnya kau mau ke mana?”.

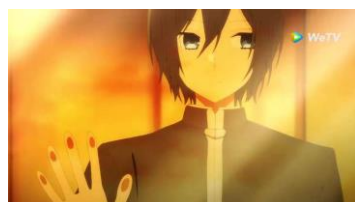
Bahkan hingga Hori dewasa juga masih ditinggal oleh orang tuanya bekerja sehingga Hori meminta Miyamura dengan perasaan yang disembunyikan untuk jangan pergi meninggalkan Hori yang sedang demam yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “Hori kau bukan ingin berkata ‘kau mau ke mana’ melainkan ‘jangan pergi’ bukan?”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah selain sebagai wanita yang mandiri dan individualis disisi lain Hori yang ketika jatuh sakit, Hori juga membutuhkan perhatian terutama perhatian orang tua.

#### g. Adegan Episode 8 Menit 00.05 – 01.50

##### Puncak Konflik

##### Karakter Izumi Miyamura



Gambar 11. Adegan Dialog Antara Miyamura Dewasa Dengan Miyamura Kecil

Level Realitas	Penampilan	Miyamura dipertemukan bersama dengan penampilan saat SMP dengan penampilan seragam sekolah SMA di suatu mimpi.
----------------	------------	--

	Perilaku	Pada adegan ini menceritakan Miyamura yang bermimpi berbicara dengan masa kecilnya, mereka berbicara di sekolah.
	Lingkungan	Miyamura kecil sedang melamun karena ada masalah di suatu gedung sekolah.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Penggunaan <i>tone</i> warna cerah kekuningan bertujuan supaya penyajian cerita menjadi lebih hidup dengan menjadikan cerita pada adegan Miyamura dewasa bermimpi bertemu dengan Miyamura kecil tersebut memberi kesan penegasan yang dramatis.
	Dialog	<p>Miyamura SMA: “ternyata kamu di sini, kelas olahraga sudah dimulai”</p> <p>Miyamura SMP: “seragam olahragaku dibuang”</p> <p>Miyamura SMA: “begitu ya, dahulu, memang terjadi seperti ini ya”</p> <p>Miyamura SMP: “Aku benci orang yang riang”</p> <p>Miyamura SMA: “benar”</p> <p>Miyamura SMP: “aku benci pembentuk kelompok pertemanan, sebab aku selalu merasa diasingkan, aku juga benci saat pulang sekolah sebab semua orang seperti memperjelas fakta bahwa aku memang diasingkan”</p> <p>Miyamura SMA: “Aku juga benci guru karena mereka mementingkan pekerjaan kelompok, hanya aku yang diasingkan”</p> <p>Miyamura SMP: “Aku sangat membenci acara di sekolah, jika dipikir kembali, tak ada satupun yang kusukai. Aku tidak dibutuhkan oleh siapapun bukan? apakah aku boleh mati saja?”</p> <p>Miyamura SMA: “Menurutku lebih baik jangan, tak lama lagi kau akan mendapat seorang teman meski ada yang menyebalkan, ada pria tinggi yang baik, ada pria yang ceria, lalu</p>

		gadis yang selalu memikirkan orang lain. Ketua OSIS yang sedikit lemah dan dua teman baiknya, ada sangat banyak orang yang mau berteman denganmu lalu, ada orang yang mau melewati suka duka bersamamu, dia sedih dan marah demi dirimu dia bersedia memarahimu. Pasti akan muncul”
Level Ideologi		<i>Ijime</i> adalah nama lain untuk perundungan yang dilakukan oleh sekelompok orang terhadap satu orang atau kelompok yang lebih lemah secara berulang. Selama bertahun-tahun, <i>ijime</i> telah menjadi masalah besar di Jepang. Meskipun Jepang dianggap memiliki budaya yang sopan dan rukun, itu tidak selalu benar. <i>Ijime</i> terjadi di banyak tempat, termasuk di tempat kerja dan dalam kehidupan sehari-hari. Korban <i>ijime</i> bahkan dapat mengalami depresi atau bahkan bunuh diri sebagai akibat dari tekanan emosional yang mereka alami (Siswoko, 2023).

Pembahasan ini merupakan puncak konflik yang terjadi kepada Miyamura yang bermimpi bertemu dengan Miyamura kecil yang masih duduk di bangku SMP, pada level realitas kode penampilan Miyamura saling bertemu saat SMP dan SMA dengan penampilan seragam sekolah di sebuah mimpi.

Pada kode perilaku terlihat Miyamura kecil sedang melamun dengan tangan memegang jendela seperti pada gambar karena suatu masalah, pada adegan tersebut Miyamura SMA mencari Miyamura SMP untuk memberi tahu bahwa kelas olahraga sudah dimulai selanjutnya Miyamura versi SMP bercerita kepada Miyamura versi SMA karena selalu diasingkan dan dengan penuh kekecewaan jika seragam olahraganya dibuang, yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “seragam olahragaku dibuang”.

Miyamura yang dahulu sempat berpikir untuk melakukan bunuh diri karena ketika terdapat tugas kelompok di sekolah dirinya selalu merasa diasingkan yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “aku sangat membenci acara di sekolah, jika dipikir kembali, tak ada satu pun yang kusukai. Aku tidak dibutuhkan oleh siapa pun bukan? apakah aku boleh mati saja?”.

Kehidupan Miyamura yang saat ini telah berubah membawanya ke mimpi, Miyamura yang sudah duduk di bangku SMA memberikan saran kepadanya untuk jangan bunuh diri karena tidak lama lagi kehidupannya akan berubah lebih baik lagi yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “Menurutku lebih baik jangan, tak lama lagi kau akan mendapat seorang teman meski ada yang menyebalkan, ada pria tinggi yang baik, ada pria yang ceria, lalu gadis yang selalu memikirkan orang lain. Ketua OSIS yang sedikit lemah dan dua teman baiknya, ada sangat banyak orang yang mau berteman denganmu lalu, ada orang yang mau melewati suka duka bersamamu, dia sedih dan marah demi dirimu dia bersedia memarahimu. Pasti akan muncul”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini adalah Kepribadian Murung Miyamura disebabkan oleh faktor sosial budaya dan lingkungan tempatnya bersekolah, Miyamura terkena dampak dari *ijime* atau perundungan berawal dari bangku SD hingga ke SMP.



## h. Adegan Episode 5 Menit 09.29 – 11.30

### Puncak Konflik

### Karakter Kyouko Hori



Gambar 12. Hori Bertemu Dengan Kyousuke Ayahnya

Level Realitas	Penampilan	Hori masih berpakaian dengan seragam sekolah sepulang sekolah bersama Miyamura, setelah kedatangan ayahnya Hori memasak menggunakan apron dan masih dengan seragam sekolahnya.
	Perilaku	Hori yang pada adegan tersebut menunjukkan perilaku kasar kepada ayahnya.
	Lingkungan	Hori dan Miyamura sedang berada di rumah Hori sepulang sekolah.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Penggunaan <i>background</i> warna kuning cerah dan dipadukan warna merah bertujuan supaya penyajian kemarahan Hori sehingga Hori melakukan kekerasan dengan menendang ayahnya.
	Dialog	Kyousuke: “siapa dia? tindaknya banyak sekali, boleh kupegang kepalanya?” Hori “matikan rokokmu Kyousuke” Kyousuke: “kau juga merokok?” Miyamura: “tidak, aku” Kyousuke: “tindikmu banyak sekali, kau menindik sendiri?” Miyamura: “benar, aku menindiknya waktu SMP” Hori “sudah kubilang matikan rokokmu” Kyousuke: “Kyouko gadis muda lainnya takkan menendang ayahnya sendiri”



	<p>Hori “bisa, apakah kau tak tahu?”  Miyamura: “ternyata memang benar dia ayahnya Hori”  Kyouusuke: “lama tak berkunjung ternyata Yuriko sedang tidak ada, putrinya kasar kepadaku, bahkan ada pria asing disini”  Hori “setidaknya kau harus menelepon dahulu, itu hal umum”  Kyouusuke: “Kyouko aku lapar, masakkan sesuatu”  Hori “apa, dasar”  Kyouusuke: “dia mengeluh, tetapi tetap memasak untukku, dia anak yang baik bukan?”  Hori “ambil makananmu”  Kyouusuke: “Kyouko kau bisa menaruhnya di meja”  Hori “lain kali akan kutaruh di meja”  Kyouusuke: “maaf ya, anakku ini tak tahu mirip dengan siapa suka sekali melakukan kekerasan”  Miyamura: “tidak sama sekali tidak, sama sekali...”</p>
Level Ideologi	<p>Jepang terkenal jujur, disiplin, dan menjunjung tinggi nilai kerja, yang membuat negara <i>anime</i> ini dikenal sebagai negara yang menjunjung tinggi nilai kerja. Hal ini menyebabkan budaya gila kerja, juga dikenal sebagai <i>Karoshi</i> di Jepang, di mana orang bekerja terlalu keras dan melampaui kemampuan mereka. Mereka tidak memiliki banyak waktu untuk bersantai (Pratama, 2023).</p>

Pembahasan ini merupakan puncak konflik yang terjadi kepada Hori, pada adegan ini Kyouusuke ayah Hori yang sibuk kerja secara tiba-tiba datang ke rumah tanpa menelepon Hori terlebih dahulu, hal tersebut membuat Hori terkejut. Pada level realitas kode penampilan Hori masih berpakaian dengan seragam sekolah sepulang sekolah bersama Miyamura, dan mengenakan apron saat memasak untuk ayahnya.

Pada kode perilaku terlihat pada gambar Hori memiliki perilaku kasar kepada ayahnya dengan menendang punggung dan membenturkan piring kepada ayahnya yang ditunjukkan pada gambar dan level representasi kode dialog “Kyouko gadis muda lainnya takkan menendang ayahnya sendiri”, namun ketika diminta memasak oleh ayahnya, Hori tetap melakukannya yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “dia mengeluh, tetapi tetap memasak untukku, dia anak yang baik bukan?”.

Pada kode perilaku kasar Hori juga ditunjukkan pada dialog ayahnya yang juga sedang berbicara kepada Miyamura “maaf ya, anakku ini tak tahu mirip dengan siapa suka sekali melakukan kekerasan” selain dari perilaku kasar, Hori juga memanggil ayahnya hanya dengan nama saja yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “matikan rokokmu Kyouzuke”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah memiliki sifat yang gemar dengan kekerasan seperti yang ditunjukkan pada dialog di atas.

#### i. Adegan Episode 13 Menit 20.05 – 02.38

##### Penyelesaian Konflik

##### Karakter Izumi Miyamura



Gambar 13. Ending Cerita Miyamura

Level Realitas	Penampilan	Miyamura berpenampilan rapi dengan seragam pada acara kelulusan SMA.
	Perilaku	Setelah sekian lama mengenal Hori, Miyamura menjadi lebih ceria dan tidak takut lagi dengan orang lain.
	Lingkungan	Perjalanan pulang di jalan Miyamura bersama Hori setelah hari kelulusannya di SMA.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Pada visualisasinya <i>angle wide shot</i> digunakan ketika memperlihatkan Miyamura dan Hori yang sedang bergandeng tangan dan berbincang. Pada pencahayaan menggunakan <i>tone</i> warna biru cerah merepresentasikan adegan bahagia pada Miyamura dan Hori serta menunjukkan di siang hari.
	Dialog	Miyamura: “jarak kami menjadi dekat, ini pertama kalinya aku sangat dekat dengan seseorang. Menghapus jarak dengan orang lain, sebenarnya pernah membuatku takut, aku sangat takut, Hori. Sebenarnya ternyata aku memiliki bermacam-macam ekspresi, dahulu aku tidak tahu, kau pasti juga tidak tahu kan?, aku bisa menunjukkan rasa takutku atau rasa bimbangku berkat dirimu, apakah aku pernah melakukan sesuatu untukmu? apakah aku berhasil membuatmu tersenyum? kau jauh lebih kuat daripada dugaanku, kau jauh lebih lemah daripada yang kurasakan. Kau lembut juga lemah, karena dirimu yang seperti ini kehidupan menjadi selalu berwarna, aku yang dahulu tak tahu sama sekali tentang orang lain tak pernah tahu bahwa ada dunia yang seperti ini. Terima kasih telah membawaku keluar dari kehidupan lamaku, terima kasih telah bersedia berjanji akan masa depan, apa yang bisa kulakukan demi dirimu?”
Level Ideologi	Miyamura telah menemukan jati dirinya dengan kebahagiaan yang datang setelah kedekatannya dengan Hori, mulai membuat kehidupannya dengan	

	berdamai dengan diri sendiri dan berusaha bangkit dari ketidakpercayaan diri.
--	---

Pada adegan ini merupakan penyelesaian konflik Izumi Miyamura dari *series anime* Horimiya Season 1, Miyamura dan Hori telah lulus dari Sekolah Menengah Atas.

Pada level realitas kode penampilan Miyamura bersama Hori berpenampilan rapi dengan seragam saat kegiatan kelulusan SMA ditunjukkan dengan gambar, dan pada kode perilaku terlihat Miyamura menggandeng tangan Hori dengan perasaan bahagia karena setelah sekian lama mengenal Hori, Miyamura menjadi lebih ceria dan tidak takut lagi dengan orang lain ditunjukkan pada level representasi kode dialog “jarak kami menjadi dekat, ini pertama kalinya aku sangat dekat dengan seseorang. Menghapus jarak dengan orang lain, sebenarnya pernah membuatku takut, aku sangat takut, Hori”.

Pada level representasi kode dialog “karena dirimu yang seperti ini kehidupan menjadi selalu berwarna, aku yang dahulu tak tahu sama sekali tentang orang lain tak pernah tahu bahwa ada dunia yang seperti ini. Terima kasih telah membawaku keluar dari kehidupan lamaku, terima kasih telah bersedia berjanji akan masa depan” Miyamura mengungkapkan isi hatinya bagaimana kehidupannya berubah setelah bertemu dengan Hori.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini telah berubah seiring berjalannya waktu semenjak kedekatan hubungannya dengan Hori. Pada awal pengenalan karakter Miyamura yang dikenal pemurung kini



menjadi seseorang yang ceria, dari yang awalnya pendiam mulai dapat berinteraksi satu sama lain dan berusaha bangkit menemukan kepercayaan dirinya.

#### j. Adegan Episode 9 Menit 06.16 – 08.57

##### Resolusi

##### Karakter Kyouko Hori



Gambar 14. Hori dan Miyamura Berjalan Bersama Sepulang Sekolah

Level Realitas	Penampilan	Hori menggunakan seragam sekolah dengan <i>blazer</i> berjalan dengan Miyamura sepulang sekolah.
	Perilaku	Aspek lain dari kepribadiannya Hori adalah pada kecenderungan sadomasokisnya. Hori lebih suka jika Miyamura bersikap kasar sebagai cara untuk memuaskannya secara pribadi. Hal ini terlihat setiap kali Hori ingin Miyamura membentaknya atau memukulnya secara fisik.
	Lingkungan	Pada perjalanan pulang dari sekolah di jalan yang terlihat sepi Hori meminta Miyamura untuk melakukan kekerasan padanya, karena hal tersebut bisa membuat Hori terlihat bahagia.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Penggunaan <i>tone</i> warna kekuningan menunjukkan keadaan pada sore hari sesuai dengan jalan cerita Hori dan Miyamura pulang sekolah. Pada adegan tersebut menggunakan <i>Angle wide shot</i> saat menampilkan



		Hori dan Miyamura berjalan sepulang sekolah.
	Dialog	<p>Hori: “tamparan, tamparan juga boleh”  Miyamura: “tidak mau”  Hori: “kenapa? lakukan kekerasan seperti saat itu lagi”  Miyamura: ”tidak mau!”  Hori: “ayolah kumohon, sekali lagi”  Miyamura: ”apakah ini ekspresi meminta orang melakukan kekerasan?”</p> <p>Miyamura: ”pokoknya kami sudah harus pulang, ayo Hori, Hori?”  Hori: “ayo lebih bengis lagi”  Miyamura: ”dasar, ayo pergi kyouko”  Hori: “Miyamura aku mau ke toko kelontong”  Miyamura: ”pergi saja sialan”</p> <p>Miyamura: ”(sambil menampar Hori) kenapa lambat sekali, ayo cepat”  Hori: “maaf”  Miyamura: ”apakah dia benar-benar baik-baik saja?”</p>
Level Ideologi		Hori memiliki kecenderungan masokis. Masokis adalah kelainan seksual di mana seseorang mendapat kenikmatan seksual karena disakiti atau dikendalikan oleh orang lain (Putri A. R., 2024).

Pada adegan ini merupakan resolusi dari adegan karakter Kyouko Hori dari *series anime Horimiya Season 1* yang mana karakter tokoh Hori akan terungkap lebih jelas. Pada level realitas kode penampilan Hori menggunakan seragam sekolah dengan *blazer* berjalan dengan Miyamura sepulang sekolah yang ditunjukkan dengan gambar di atas.

Pada kode perilaku terlihat sepulang sekolah Hori berjalan dengan Miyamura ditunjukkan dengan gambar di atas menunjukkan sifatnya yang

ingin dapat perlakuan kasar dari Miyamura dengan melakukan kekerasan berupa tamparan kepada Hori, ditunjukkan pada level representasi kode dialog “tamparan, tamparan juga boleh”. Hori meminta Miyamura karena ketika diperlakukan secara kasar oleh Miyamura, Hori menjadi lebih bersemangat ditunjukkan pada gambar ketika Miyamura menggandeng Hori dengan ekspresi gembira.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah menunjukkan memiliki kepribadian masokis hal tersebut ditunjukkan dengan dialog di atas dan dengan adegan kekerasan kepada ayahnya.

### 3. Analisis Semiotika *Season 2 Series Anime Horimiya*

#### a. Adegan Episode 1 Menit 05.33 – 06.30

##### Pengenalan Cerita

##### Karakter Izumi Miyamura



Gambar 15. Adegan Miyamura Untuk Menyembunyikan Tato

Level Realitas	Penampilan	Dengan penampilan awal Miyamura berambut panjang berkaca mata dengan <i>blazer</i> hitam menutupi seragamnya.
	Perilaku	Miyamura berusaha menutupi tato tubuhnya dengan menghindari ajakan Iura untuk mandi agar tidak ketahuan.
	Lingkungan	Berlatar pada hotel tempat Miyamura menginap pada kegiatan karya wisata.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Penggunaan efek warna polos pada kaca mata Miyamura menunjukkan kekhawatiran Miyamura pada situasi

	<p>tersebut, kemudian <i>tone</i> dan <i>vignette</i> warna cerah menunjukkan kilas balik antara Miyamura yang memperlihatkan tato tubuhnya kepada Ishikawa</p> <p>Pada adegan tersebut menggunakan <i>angle wide shot</i> saat menampilkan Miyamura dan Iura serta Miyamura dan Ishikawa.</p>	
	Dialog	<p>Miyamura: “gawat”  Iura: “pergilah mandi sana”  Miyamura: “aku tidak mau”  Iura: “bicara apa kau? cepatlah”  Miyamura: “aku mandi agak malah saja”  Siswa lain: “tim satu kalian cepatlah yang lain sudah mengantre”  Miyamura: “tolong aku Ishikawa”  Ishikawa: “Miyamura apa kau kurang sehat?”  Iura: “kurang sehat? apakah demam? kau terkena flu?”  Miyamura: “tidak termasuk flu”  Ishikawa: “Shu, Miyamura sedang menstruasi”  Iura: “begitukah?”  Miyamura: “benar”  Siswa lain: “kalian sedang apa? cepat masuk”  Siswa lain: “jangan berisik, aku sedang menghadapi kenyataan yang di luar imajinasi”  Siswa lain: “apa?”  Ishikawa: “Miyamura, yang kulakukan ini termasuk <i>good job</i> bukan?”  Miyamura: “<i>good job</i> lalu <i>good bye</i>”</p>
Level Ideologi	<p>Secara tradisional, tato di Jepang dapat dikaitkan dengan mafia Jepang (<i>yakuza</i>). Untuk mencegah anggota mafia memasuki pemandian umum ini, mereka melarang orang bertato. Namun, meskipun zaman telah berubah, aturan ini sering kali tidak berubah. Tato tidak ilegal di Jepang, Beberapa tempat memiliki larangan tato misalnya <i>onsen</i>, pantai, kolam renang, dan pusat kebugaran, namun,</p>	

sering kali terdapat alternatif tempat-tempat yang ramah tato (Hout, 2023).
---

Pada adegan ini merupakan pengenalan cerita Izumi Miyamura dari *series anime* Horimiya Season 2, adegan ini merupakan kilas balik kegiatan Karya Wisata SMA nya.

Pada level realitas kode penampilan Miyamura yang berambut panjang berkaca mata dengan *blazer* hitam menutupi seragamnya, pada adegan ini merupakan kilas balik ketika SMA Miyamura melaksanakan karya wisata.

Pada kode perilaku terlihat Miyamura berusaha menutupi tato tubuhnya dengan, pada awal dialog terlihat dari efek kacamatanya ditunjukkan pada gambar menunjukkan keadaan khawatir karena waktu menunjukkan Miyamura sebagai tim 1 mendapat giliran untuk mandi.

Miyamura meminta bantuan Ishikawa agar Miyamura tidak ikut mandi bersama-sama guna menghindari tato tubuhnya ketahuan yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “tolong aku Ishikawa”. Karena alasan yang di luar imajinasi wajah panik Miyamura dan Ishikawa diperlihatkan pada gambar dan ditunjukkan pada kode dialog “Miyamura, yang kulakukan ini termasuk *good job* bukan?”, “*good job* lalu *good bye*”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini adalah Miyamura kepribadian yang impulsif, selain dengan menindik telinganya menggunakan peniti, Miyamura juga mentato tubuhnya sebagai bentuk ekspresi dirinya dari orang yang pemurung dan pendiam. Namun Miyamura menyembunyikannya di sekolah, dengan tidak memberi tahu siapa pun

kecuali Hori dan Ishikawa sebagai orang yang dipercayainya seperti dialog Miyamura meminta bantuan kepada Ishikawa untuk mengalihkan pembicaraan.

## b. Adegan Episode 2 Menit 05.15 – 06.18

### Pengenalan Cerita

#### Karakter Kyouko Hori



Gambar 16. Hori Berjalan Bersama Miyamura Sepulang Sekolah

Level Realitas	Penampilan	Hori menggunakan seragam dengan <i>hoodie</i> abu-abu dengan rambut panjang tanpa kuncir dan Miyamura menggunakan seragam sekolah dengan <i>blazer</i> berjalan bersama sepulang sekolah.
	Perilaku	Hori memberikan semangat kepada Miyamura yang tidak memiliki kenangan indah pada festival olahraga.
	Lingkungan	Menunjuk pada suasana jalan perjalanan pulang sekolah.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Penggunaan <i>tone</i> warna kekuningan menunjukkan keadaan pada sore hari ketika adegan pulang sekolah. <i>Tone</i> warna cerah dengan <i>background</i> hijau menampilkan adegan romantis Hori kepada Miyamura untuk lebih bersemangat dan berusaha mengikuti festival olahraga besok. Pada adegan tersebut menggunakan <i>angle wide shot</i> saat menampilkan Hori dan Miyamura ketika pulang sekolah.



	Dialog	<p>Hori: “sungguh menginginkannya belajar bersemangat seperti Souta”</p> <p>Miyamura: “hanya saja, aku juga tidak punya kenangan indah di festival olahraga”</p> <p>Hori: “gerakan kakimu sangat cepat ikutlah lari 100 meter”</p> <p>Miyamura: “wah”</p> <p>Hori: “tidak boleh menolak, harus dilakukan sebisa mungkin aku juga akan berusaha keras, coba saja jika kau berani mundur, meski aku tidak begitu jago olahraga tapi pasti akan lebih seru dari tahun lalu kurasa begitu”</p> <p>Miyamura: “misalnya berusaha lari 100 meter?”</p> <p>Hori: “berusaha untuk berlari”</p> <p>Miyamura: “menyemangati dengan sekuat tenaga juga?”</p> <p>Hori: “menyemangati dengan sekuat tenaga”</p> <p>Miyamura: “kau juga akan menyemangatiku?”</p> <p>Hori: “apa masih perlu ditanya?”</p> <p>Miyamura: “namun kita di tim yang berbeda”</p> <p>Hori: “itu, itu memang benar tapi aku akan mengamatimu baik-baik”</p>
Level Ideologi		<p>Hori menunjukkan seseorang bertipe koleris. Karakteristik yang kuat, tegas, dan dominan adalah tanda kepribadian koleris. Tipe kepribadian ini biasanya keras kepala, tidak mudah menyerah, dan sangat fokus pada tujuan mereka. Karena kemampuan mereka untuk mengambil keputusan dengan cepat dan percaya diri, mereka sering menjadi pemimpin kelompok. Fokus yang kuat pada hasil adalah karakteristik kepribadian koleris. Mereka sangat fokus pada tujuan dan selalu berusaha menyelesaikan tugas dengan cara terbaik (Prayitno, 2024).</p>

Pada adegan ini merupakan pengenalan cerita Kyouko Hori dari series *anime* *Horimiya Season 2*, adegan ini merupakan adegan sehari sebelum kegiatan festival olahraga.

Pada level realitas kode penampilan Hori menggunakan seragam dengan *hoodie* warna abu-abu, pada kode perilaku Hori berjalan bersama Miyamura sepulang sekolah, Miyamura bercerita jika tidak memiliki kenangan indah, begitu pula Hori yang tidak jago dalam olahraga namun Hori meminta Miyamura untuk mencoba berusaha dan menyemangati yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “tidak boleh menolak, harus dilakukan sebisa mungkin aku juga akan berusaha keras, coba saja jika kau berani mundur, meski aku tidak begitu jago olahraga tapi pasti akan lebih seru dari tahun lalu kurasa begitu”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah orang yang koleris dengan semangat dan berusaha mencoba mengikuti lomba pada festival olahraga SMA serta memberikan dukungan kepada Miyamura agar ikut serta juga dalam lomba pada festival olahraga.

### c. Adegan Episode 3 Menit 11.49 – 12.53

#### Tahap Kemunculan Konflik

#### Karakter Izumi Miyamura



Gambar 17. Miyamura Ikut Serta Dalam Festival Olahraga SMA

Level Realitas	Penampilan	Miyamura pada festival olahraga SMAnyanya menggunakan seragam olahraga seperti biasa dengan lengan panjang untuk menutupi tato yang dimilikinya.
	Perilaku	Miyamura menemukan kepercayaan dirinya dalam keikutsertaannya mengikuti festival olahraga dengan mengikuti lomba yang diminta oleh gurunya.
	Lingkungan	Miyamura mendapatkan semangat oleh guru, Hori dan teman-temannya pada kegiatan festival olahraga SMAnyanya.
Level Representasi	<i>Editing</i>	<p>Penggunaan <i>tone</i> warna biru cerah menunjukkan keadaan pada pagi hari ketika kegiatan festival olahraga. <i>Tone</i> warna gelap dengan <i>vignette</i> menjelaskan adegan kilas balik Miyamura pada festival olahraga yang lalu.</p> <p>Pada adegan tersebut menggunakan <i>angle wide shot</i> saat menampilkan Hori dan guru serta pada adegan kilas baliknya.</p>
	Dialog	<p>Guru: “Miyamura boleh kemari sebentar”  Miyamura: “aku?”  Guru: “iya, ada seorang siswa yang absen karena terjangkit flu, bisakah kau menggantikannya? seingatku tidak banyak lomba yang kau ikuti”  Miyamura: “benar tetapi apa tidak masalah aku ikut lomba?”  Guru: “dasar, aku malah mau meminta tolong kepadamu”  Miyamura: “benar juga, aku segera berkumpul”  Guru: “terima kasih, semangat”</p> <p>Siswa: “kudengar Miyamura juara tiga”  Siswa: “tidak naik dan tidak turun”  Miyamura: “biarkan saja orang jago olahraga untuk ikut serta dalam lomba”</p>

	<p>Hori: “aku sangat senang”  Guru: “semangat”  Tooru: “tidak ada yang tidak suka disemangati”</p> <p>Miyamura: “rasanya festival olahraga dibandingkan yang kupikirkan dahulu...”</p>
Level Ideologi	<p>Miyamura yang kurang percaya diri termotivasi karena mendapatkan dukungan dari banyak orang. Ketika mendapatkan dukungan dari banyak orang seseorang menjadi termotivasi. Ketika seseorang mendapatkan dukungan penuh dari orang lain, ada energi positif yang meningkat dari dalam dirinya, yang meningkatkan motivasi untuk mencapai mimpi (Eva, 2022).</p>

Pembahasan ini merupakan tahap kemunculan konflik yang terjadi kepada Miyamura yang merupakan awal perubahan sikap Miyamura ketika sedang mengikuti kegiatan festival olahraga di Sekolahnya yang terasa berbeda dibanding dengan tahun lalu.

Pada level realitas kode penampilan Miyamura pada festival olahraga menggunakan seragam olahraga SMAnya seperti biasa dengan lengan panjang untuk menutupi tato tubuhnya.

Pada kode perilaku terlihat Miyamura mengikuti lomba yang diminta oleh gurunya untuk menggantikan siswa yang sedang sakit yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “iya, ada seorang siswa yang absen karena terjangkit flu, bisakah kau menggantikannya? seingatku tidak banyak lomba yang kau ikuti”. Miyamura menemukan kepercayaan dirinya dalam keikutsertaannya mengikuti festival olahraga setelah diberi semangat oleh Hori, Guru dan Ishikawa yang ditunjukkan pada level representasi kode



dialog “aku sangat senang”, “semangat”, “tidak ada yang tidak suka disemangati”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini adalah orang yang penurut pada orang yang dipercayainya, seperti pada adegan sebelumnya Miyamura diminta Hori untuk mengikuti lomba dan pada dialog di atas Miyamura diminta ikut untuk menggantikan seorang siswa yang sakit. Selain itu Miyamura yang kurang percaya diri menjadi termotivasi dengan tidak menyalakan semangat yang telah diberikan kepadanya.

#### d. Adegan Episode 10 Menit 09.45 – 10.30

##### Tahap Kemunculan Konflik

##### Karakter Kyouko Hori



Gambar 18. Hori Bertengkar Dengan Miyamura

Level Realitas	Penampilan	Hori mengenakan seragam dengan Hoodie abu-abu dan rambut yang di kuncir.
	Perilaku	Hori kembali menunjukkan sifat masokisnya kepada Miyamura, saat Miyamura berputar badan Hori mengira akan berbuat kekerasan.
	Lingkungan	Sepulang sekolah Hori dan Miyamura sedang berada di rumah Hori.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Penggunaan siluet warna pink ketika Miyamura memeluk Hori menunjukkan keadaan kepedulian dan rasa cinta Miyamura kepada Hori. Pada adegan tersebut menggunakan <i>angle close up</i> saat menampilkan Hori



		menangis dan ditambah efek gelembung-gelembung untuk memperjelas tangisan Hori yang menginginkan kekerasan dari Miyamura.
	Dialog	Miyamura: “aku jelas bisa mengenali baumu, tapi tidak bisa membedakan baunya Yoshikawa dan Ayasaki” Hori: “kukira kau akan melakukan sesuatu, soalnya kau tiba-tiba berputar kemari, kukira kau mau berbuat kasar padaku setiap kali selalu memupuskan harapanku” Miyamura: “apa aku mengecewakan harapanmu, bahkan membuatmu hampir menangis? maaf” Hori: “jangan sentuh aku, Miyamura bodoh” Miyamura: “jangan semprotkan semprotan yang bau”
Level Ideologi		Hori memiliki kecenderungan masokis. Masokis adalah kelainan seksual di mana seseorang mendapat kenikmatan seksual karena disakiti atau dikendalikan oleh orang lain (Putri A. R., 2024).

Pembahasan ini merupakan tahap kemunculan konflik yang terjadi kepada Hori yang sedang bertengkar dengan Miyamura. Pada level realitas kode penampilan Hori adalah mengenakan seragam dengan *Hoodie* abu-abu dan rambut yang di kunci.

Pada kode perilaku terlihat karena cemburu Hori kembali menunjukkan sifat masokisnya, Hori mengira Miyamura mendekat karena ingin melakukan kekerasan, namun ternyata Miyamura memeluk Hori hal tersebut memupuskan harapannya karena Hori ingin mendapatkan kekerasan dari Miyamura, yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “kukira kau akan melakukan sesuatu, soalnya kau tiba-tiba berputar kemari, kukira kau

mau berbuat kasar padaku setiap kali selalu memupuskan harapanku” ditambah dengan kode *Editing* pada *angle close up* menampilkan Hori menangis ditambah efek gelembung-gelembung untuk memperjelas tangisan Hori.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah Hori kembali menunjukkan kepribadiannya sebagai seorang masokis yang dapat ditunjukkan pada dialog di atas.

#### e. Adegan Episode 7 Menit 13.15 – 15.00

##### Tahap Penyelesaian Konflik

##### Karakter Izumi Miyamura



Gambar 19. Miyamura Bertemu Sawada Ketika Ditindas Teman Kelasnya

Level Realitas	Penampilan	Miyamura mengenakan seragam dengan <i>blazer</i> hitam dan syal karena sedang musim dingin.
	Perilaku	Miyamura membantu Sawada yang sedang ditindas oleh dua teman kelasnya yang membuang syal milik Sawada dan menenangkan Sawada untuk tidak memikirkan orang seperti mereka.
	Lingkungan	Berada di sekolah SMA Katagiri Miyamura bertemu Sawada mengambil syal yang dibuang oleh dua teman kelasnya dari lantai tiga.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Penggunaan <i>tone</i> warna kuning menunjukkan keadaan pada sore hari ketika sepulang sekolah. Tone warna gelap dengan <i>vignette</i> menjelaskan adegan yang sedih

		<p>ketika syal Sawada dibuang dari lantai tiga.</p> <p>Pada adegan tersebut menggunakan <i>angle wide shot</i> saat menampilkan Miyamura dan Sawada ketika bertemu.</p>
	Dialog	<p>Miyamura: “kenapa? setidaknya beri tahu aku apakah ada yang menindasmu? kau tidak perlu menjawabku, apakah orang di lantai tiga yang membuang syalnya ke luar jendela? jika ucapanku benar, berjalanlah ke arahku, aku mengerti”</p> <p>Sawada: “apa? apa yang kau lakukan?”</p> <p>Miyamura: “mana kutahu, aku tidak mengatakan apa-apa”</p> <p>Siswi lantai tiga: “apa pria tadi itu bilang ‘matilah wanita jelek’ sungguh menyebalkan membuat kesal saja, siapa dia?”</p> <p>Miyamura: “begitu ya? ada yang menindasmu?”</p> <p>Sawada: “pendapatku hanya sedikit berbeda dengan yang lain lalu tiba-tiba mereka tidak menganggapku ada”</p> <p>Miyamura: “manusia itu memang seperti itu”</p> <p>Sawada: “bagaimana mungkin kau bisa mengerti? temanmu saja begitu banyak”</p> <p>Miyamura: “aku juga tidak tunduk pada semua orang dan meminta mereka jadi temanku, kau hanya akan kesusahan di saat ini, orang idiot seperti itu lebih baik kau abaikan saja lalu tunggu mereka tunduk dan memintamu jadi temannya di saat itulah kau menang”</p>
Level Ideologi		<p>Miyamura memiliki kepribadian yang jujur dan lugas bergantung pada siapa yang diajaknya bicara, gaya bicaranya dapat berubah, dan tipe orang yang mengutamakan orang lain saat berbicara dengan berempati. Empati adalah kemampuan untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain.</p>

Kemampuan ini mendorong orang untuk bertindak dan melakukan sesuatu (Yonatan, 2022).
--

Pembahasan ini merupakan tahap penyelesaian konflik yang terjadi kepada Miyamura sepulang sekolah bertemu dengan Sawada yang sedang ditindas oleh dua orang siswi teman kelasnya, mereka membuang syal milik Sawada dari lantai tiga.

Pada kode perilaku Miyamura meminta Sawada mendekat dan bercerita kepada Sawada yang sedang ditindas oleh dua teman kelasnya yang membuang syal milik Sawada dan menenangkan Sawada untuk tidak memikirkan orang seperti mereka yang ditunjukkan pada level representasi kode dialog “kenapa? setidaknya beri tahu aku apakah ada yang menindasmu? kau tidak perlu menjawabku, apakah orang di lantai tiga yang membuang syalnya ke luar jendela? jika ucapanku benar, berjalanlah ke arahku”.

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Miyamura pada adegan ini adalah sebagai orang yang empati, melihat pada keadaan Sawada yang ditindas oleh teman kelasnya mengingatkan pada keadaan masa lalu Miyamura yang sama, Miyamura merasakan hal yang sama dengan yang dialami oleh Sawada maka dari hal tersebut Miyamura memberikan saran untuk menghiraukan mereka.



## f. Adegan Episode 13 Menit 18.51 – 21.00

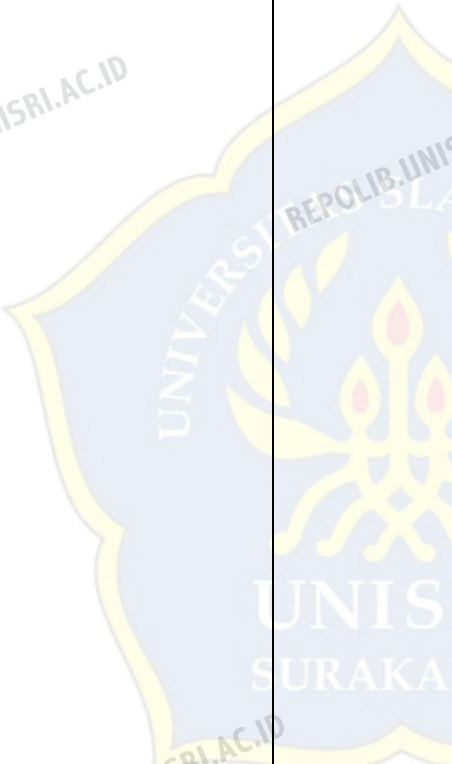
### Tahap Penyelesaian Konflik

#### Karakter Kyouko Hori



Gambar 20. Ending Cerita Hori

Level Realitas	Penampilan	Hori berpenampilan rapi dengan seragam kelulusan SMA.
	Perilaku	Setelah sekian lama mengenal Miyamura, Hori dapat membuka hatinya dan tidak merasa kesepian lagi karena sering ditinggal orang tuanya bekerja.
	Lingkungan	Pada adegan tersebut adalah perjalanan pulang Miyamura dengan Hori setelah hari kelulusannya di SMA.
Level Representasi	<i>Editing</i>	Pada visualisasinya <i>angle wide shot</i> digunakan ketika memperlihatkan Hori dan Miyamura yang sedang bergandeng tangan dan berbincang. Pada pencahayaan menggunakan <i>tone</i> warna biru cerah merepresentasikan adegan bahagia pada Miyamura dan Hori serta menunjukkan di siang hari. Dan pada adegan kilas balik tersebut menggunakan <i>tone</i> warna gelap merepresentasikan hal yang telah dilaluinya bersama Miyamura
	Dialog	Hori: “jarak kami sudah makin dekat padahal awalnya masih malu-malu bahkan tidak berani saling memandang, sekarang kita sudah bisa tertawa bersama seperti ini juga saling menyentuh tanpa alasan, meski melalui sentuhan fisik aku tetap tidak tahu apa yang kau pikirkan di hatimu sampai sekarang juga masih tidak mengerti, kalau membicarakan seumur hidup rasanya masih terlalu

		<p>jauh akankah kau tertawa jika mendengarnya? namun seandainya kelak masih bisa berjalan beriringan denganmu dan melewati jalan yang sama maka itu akan sangat indah, saat kau menunduk dan melihat bayanganmu sendiri jangan pernah melupakan bahwa aku ada di sisimu, jangan melupakan bahwa di sini ada cahaya yang menyinarimu. Lalu saat aku sedang putus asa, kuharap kau juga mengingatkanku dan memberitahuku secara langsung bahwa aku tidak sendirian, lihat Miyamura langit hari ini begitu cerah seolah-olah kita berdua bisa berjalan tanpa akhir, aku tidak pernah tahu kalau masih ada dunia seperti ini, dahulu aku tidak tahu bahwa di hatiku ada sesuatu yang tidak tergoyahkan. Cepatlah kemari Miyamura, coba lihat bunga Sakura sungguh cantik Miyamura, anginnya juga sangat lembut terima kasih kau telah membawakan banyak penemuan baru untukku, aku sangat bahagia, begitu menjadi kata-kata malahan terlalu lembut dan terbang bersama angin, lebih baik menjadi seperti kelopak bunga yang melayang ini menyampaikan kepadamu sedikit demi sedikit.</p>
Level Ideologi	<p>Hori sangat berperan juga pada perubahan sikap Miyamura begitu pun sebaliknya, Hori yang perhatian kepada Miyamura menjadikan sebagai orang yang memiliki empati dan konsisten berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Empati membuat manusia tergerak hatinya untuk bertindak dan melakukan sesuatu (Yonatan, 2022).</p>	

Pembahasan ini merupakan tahap penyelesaian konflik yang terjadi kepada Hori, pada adegan ini merupakan akhir dari *series anime* Horimiya *Season 2*, Hori dan Miyamura telah lulus dari Sekolah Menengah Atas.

Pada level realitas kode penampilan Hori berpenampilan rapi dengan seragam kelulusan SMA ditunjukkan dengan gambar, pada kode perilaku Hori yang menggandeng tangan Miyamura mengungkapkan isi hatinya bagaimana kehidupannya berubah setelah bertemu dengan Miyamura yang kesepian karena orang tuanya sibuk bekerja kini kehidupannya tak lagi terasa sendirian ditunjukkan pada level representasi kode dialog “Lalu saat aku sedang putus asa, kuharap kau juga mengingatkanku dan memberitahuku secara langsung bahwa aku tidak sendirian”

Dapat disimpulkan bahwa kepribadian Hori pada adegan ini adalah sebagai orang yang empati di mana Hori juga membantu Miyamura keluar dari kehidupan masa lalunya yang suram menjadi lebih cerah, begitu pula dengan Hori yang bertemu dengan Miyamura yang pada awalnya Hori merasa kesepian karena pekerjaan orang tua kini Hori tidak merasakan kesepian lagi semenjak kedatangan Miyamura di kehidupannya.

#### **4. Pembahasan Kepribadian Karakter**

Dalam penyajian data, peneliti mengungkapkan kode level realitas, level representasi, dan juga level ideologi melalui model analisis semiotika John Fiske. Peneliti berfokus pada bagaimana representasi kepribadian yang dapat dilihat dalam beberapa adegan pada *series anime Horimiya season 1 dan 2*. Sesuai data yang dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, tepatnya pada penyajian data, maka dapat diketahui bahwa dalam *series anime Horimiya season 1 dan 2* terdapat representasi kepribadian karakter Izumi Miyamura dan Kyouko Hori

melalui level realitas, representasi dan juga ideologi, yang diantara lain sebagai berikut:

a) Karakter Izumi Miyamura

Pada babak awal dari adegan yang sudah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa kepribadian karakter Izumi Miyamura pada awal pengenalan situasi dan karakter di episode 1 *season 1*, Izumi Miyamura merupakan karakter yang pendiam dan penyendiri, dengan sikapnya tersebut membuat Miyamura dikatakan seperti *otaku* oleh teman kelasnya, kemudian menuju pengungkapan peristiwa episode 1 *season 1* Miyamura yang tampil berbeda saat di luar sekolah dan berani berbincang dengan Hori menunjukkan kepribadian plegmatis sebagai orang yang tenang dan tertutup. Pada episode 1 *season 2* tahap pengenalan cerita, Miyamura yang sudah mentato tubuhnya kini harus berusaha sekuat tenaga menutupinya dari teman sekolahnya, hanya Hori dan Ishikawa yang tahu tato pada tubuh Miyamura.

Menuju babak tengah pada adanya konflik yang di terima Miyamura pada episode 3 *season 1* karena kepribadiannya yang menunjukkan seorang *intover*, Miyamura dianggap aneh oleh teman kelasnya hal tersebut memicu perilaku impulsifnya dengan menindik dan mentato tubuhnya, kemudian pada puncak konfliknya pada episode 8 *season 1*, Miyamura adalah siswa yang menjadi korban *ijime* dengan bermimpi bertemu dengan dirinya sendiri dengan versi anak SMP dimana ia mengatakan ingin bunuh diri dan benci kepada pembuat kelompok pertemanan. Pada episode 3 *season 2* pada kemunculan konflik, Miyamura yang teringat kegiatan festival olahraga



sebelumnya kurang percaya diri menjadi termotivasi karena semangat yang telah diberikan kepadanya.

Pada babak akhir dalam penyelesaian konflik pada episode 7 *season 2*, Miyamura menunjukkan kepribadian yang empati melihat Sawada yang ditindas oleh teman kelasnya mengingatkan pada keadaan masa lalu Miyamura dan merasakan hal yang sama dengan yang dialami oleh Sawada. Kemudian episode 13 *season 1* setelah pada tahap bertemu dengan Hori kepribadiannya perlahan berubah hingga akhirnya Miyamura menemukan jati dirinya dan menghapus jarak dengan orang lain ketika Miyamura mengungkapkan isi hatinya ke Hori.

b) Karakter Kyouko Hori

Pada babak awal dari adegan yang sudah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa kepribadian karakter Kyouko Hori pada awal pengenalan karakter episode 1 *season 1*, Hori adalah siswi yang populer karena kecantikan dan kepintarannya di sekolah membuatnya memiliki banyak teman, hal tersebut menunjukkan Hori memiliki kepribadian sanguinis karena populer membuatnya mudah diterima dalam pergaulan, kemudian pada episode 2 *season 2*, Hori adalah orang yang koleris dengan semangat dan berusaha mencoba mengikuti lomba pada festival olahraga SMA serta memberikan dukungan kepada Miyamura agar ikut serta juga dalam lomba pada festival olahraga. Kemudian tahap pengenalan cerita pada tahap pengungkapan peristiwa episode 1 *season 1*, Hori menunjukkan kepribadian yang individualis yang memiliki karakteristik yang kuat dan tegas, karena

tugasnya sejak kecil hingga dewasa yang menggantikan peran orang tua yang sering bekerja meninggalkan Hori.

Pada babak tengah, menuju adanya konflik pada episode 4 *season 1* Hori memiliki sifat individualis harus sabar dan mengerti karena keadaan dimana Hori ketika kecil dan sedang sakit selalu ditinggal oleh ibunya bekerja. pada puncak konflik episode 5 *season 1* Hori memiliki kepribadian gemar dengan kekerasan ditunjukkan dengan ia menendang ayahnya yang baru pulang ke rumah secara tiba-tiba karena budaya gila kerja di Jepang. Kemudian pada tahap resolusi episode 9 *season 1* dan tahap kemunculan konflik episode 10 *season 2* memperjelas ketika bersama Miyamura, Hori memiliki kepribadian masokis yang menginginkan Miyamura bersikap kasar sebagai cara untuk memuaskan pribadinya dengan disakiti atau dikendalikan oleh orang lain.

Pada babak akhir tahap penyelesaian konflik episode 13 *season 2* Hori adalah orang yang empati di mana Hori juga membantu Miyamura keluar dari kehidupan masa lalunya yang suram menjadi lebih cerah, Hori yang menggandeng tangan Miyamura mengungkapkan isi hatinya bagaimana kehidupannya berubah setelah bertemu dengan Miyamura yang pada awalnya Hori merasa kesepian karena pekerjaan orang tua kini Hori tidak merasakan kesepian lagi semenjak kedatangan Miyamura di kehidupannya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika oleh John Fiske, peneliti menemukan bentuk representasi kepribadian karakter pada *series anime* Horimiya. Penulis menemukan beberapa adegan yang mengandung unsur kepribadian karakter pada *series anime* Horimiya sebanyak 10 adegan pada *season 1*, dan 6 adegan pada *season 2*.

Melalui alur yang ditentukan dalam menganalisis suatu adegan, dalam *series anime* Horimiya ini perubahan kepribadian kedua karakter baik Izumi Miyamura dan Kyouko Hori memiliki konflik psikologis yang di terima tokoh yang disebabkan oleh faktor sosial budaya dan lingkungan. Karakter Izumi Miyamura yang pada masa lalunya mengalami *ijime* atau perundungan semasa sekolah SD hingga SMP membuat dirinya menjadi pendiam sehingga menjadi terlihat sebagai pemurung. Hal tersebut yang memicu perilaku impulsif Miyamura dengan menindik telinganya dengan peniti semasa duduk di bangku SMP atas dasar rasa kekecewaan yang dialami oleh karakter Miyamura.

Dibalik kepopuleran Kyouko Hori dan banyak teman yang mendekatinya, Karakter Hori adalah seseorang yang individualis karena budaya gila kerja di Jepang membuat Hori jarang memiliki waktu dengan orang tuanya yang selalu bekerja meski hari libur terutama ketika Hori sedang jatuh sakit hal tersebut membuat Hori merasa kesepian karena harus memahami keadaan. Karena sikap

individualisnya, Hori menjadi lebih tegas dan kasar terkadang berbuat kasar kepada Miyamura maupun Kyouzuke ayahnya, hal tersebut memicu timbulnya kepribadian masokisnya yang ingin diperlakukan secara kasar maupun melakukan kekerasan.

Hubungan asmara antara kedua karakter Izumi Miyamura dan Kyouko Hori telah mengubah kepribadian satu sama lain, Miyamura yang kerap murung karena masa lalunya kini menjadi lebih ceria dan belajar menerima masa lalu, Hori yang merasa kesepian karena semenjak kecil hingga dewasa selalu ditinggal oleh orang tuanya bekerja sehingga menjadikan Hori sebagai wanita yang harus bertanggung jawab atas pekerjaan rumah menggantikan peran orang tuanya yang selalu sibuk.

## B. Saran

Kemudian adapun beberapa saran yang ingin penulis sampaikan kepada beberapa pihak yang ditujukan, yaitu :

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan menambah pengetahuan bagi mahasiswa terutama di bidang semiotika Ilmu Komunikasi.
2. Kepada penggemar *anime* sebaiknya tidak hanya sekedar menonton namun juga dengan sikap yang kritis agar juga harus aktif menggali informasi yang disampaikan sehingga lebih mendapatkan wawasan yang lebih luas lagi.
3. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi mahasiswa untuk mengembangkan penelitian terkait kepribadian karakter yang ada dalam film terutama *anime*, sehingga menambah referensi di bidang semiotika dan juga film.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, J. (2014). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Alwisol. (2018). *Psikologi kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Bastin, N. (2022). *Apakah Itu Anime? Panduan Praktis*. Indonesia: Nahason Bastin Publishing.
- Fiske, J. (2012). *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar paling Komprehensi. terj. Yosol Iriantara MS dan Idi Subandy Ibrahim*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hall, S. (2009). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: SAGE.
- Herman, A. M., H. D., & Duka, T. (2018). Risk-Taking and Impulsivity: The Role of Mood States and Interoception. *Frontiers in Pshychology*, hal. 1.
- Honesty, C., Asrori, M., & Purwanti. (2019). Hubungan Tipe Kepribadian Dengan Gaya Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 16 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 8, no. 1, 1-10.
- Madhona, R. H., & Yenny. (2022). Representasi Emosional Joker Sebagai Korban kekerasan Dalam Film Joker 2019 (AnalisisSemiotika Ferdinand De Saussure). *Soetomo Communication And Humanities*, Vol. 3(1), 4-5.
- Minderop, A. (2016). *Psikologi sastra: karya sastra, metode, teori, dan contoh kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.
- Moeloeng, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sjarkawi. (2014). *Pembentukan Kepribadian Anak*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: edited by Sunarto Alfabeta.
- Suherli. (2017). *Bahasa Indonesia Studi dan Pengajaran SMA/MA/SMK/MAK/XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan.
- Suryabrata. (2015). *Psikologi Kepribadian Edisi Ke-1*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryabrata. (2016). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutedja, G. F. (2016). Sebuah Karya Komposisi Karawitan. *JURNAL WANG-SEN*, Hal. 2.
- Tiyarestu, A. C., & Rudi, C. (2015). Perbedaan Communication Privacy Management di Media Sosial Twitter pada Remaja dengan Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, Vol. 04, No.1, 65-70.
- Ulya, N. M. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada MAN 1 Semarang). *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10 No. 01, 1-25.
- Vera, N. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Vera, N. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan *Anime* Jepang Di Indonesia. *Ayumi: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra* 7, No. 1, 68-82.

- Yazid, T. P. (2014). Representasi Perempuan Minangkabau. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 28–44.
- Yulian, S. B., & Sugandi, M. S. (2019). Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung). *Jurnal komunikasi*, Volume 13, Nomor 2, April 2019, Hal 191-200.

### Website

- Eva, A. (2022). *5 Hal yang Bikin Seseorang Makin Termotivasi*. idntimes.com. <https://www.idntimes.com/life/inspiration/eva-yuniarti/bikin-makin-termotivasi-c1c2> (Diakses pada 17 November 2024)
- Hout, N. v. (2023). *Are Tattoos Illegal In Japan? Everything You Need To Know Before Visiting*. thenavigatio.com. <https://thenavigatio.com/are-tattoos-illegal-in-japan/> (Diakses pada 19 November 2024)
- Khalila, M. (2022). *Apakah Salah Menjadi Individualis?* kumparan.com. <https://kumparan.com/mahdzal-khalila/apakah-salah-menjadi-individualis-1zCx2uRTdTM> (Diakses pada 14 November 2024)
- Mughni, N. A. (2024). *Mengenal Pendidikan Karakter di Jepang: Menanamkan Nilai Moral Sejak Dini*. zcampus.indozone.id. <https://zcampus.indozone.id/news/2485186052/mengenal-pendidikan-karakter-di-jepang-menanamkan-nilai-moral-sejak-dini> (Diakses pada 19 November 2024)
- Noice. (2023). *Kepribadian Introvert: Kenali Tipe, Arti, Penyebab, hingga Ciri Kepribadiannya!* noice.id. <https://www.noice.id/info-terbaru/kepribadian-introvert/#:~:text=Introvert%20jenis%20ini%20merupakan%20seorang,de ngan%20kreativitasnya%20yang%20tanpa%20batas> (Diakses pada 12 November 2024)
- Nugroho, F. T. (2023). *Jenis-Jenis Animasi, Lengkap beserta Penjelasannya*. bola.com. <https://www.bola.com/ragam/read/5377963/jenis-jenis-animasi-lengkap-beserta-penjasannya> (Diakses pada 16 Agustus 2024)
- Pratama, P. D. (2023). *Dari Gila Kerja hingga Individualis, Inilah 5 Sisi Gelap Negara Jepang*. jogja.disway.id. <https://jogja.disway.id/read/657578/dari-gila-kerja-hingga-individualis-inilah-5-sisi-gelap-negara-jepang> (Diakses pada 19 November 2024)
- Prayitno, P. (2024). *Mengenal Kepribadian Seseorang dengan Tipe Koleris*. liputan6.com. <https://www.liputan6.com/regional/read/5714500/mengenal-kepribadian-seseorang-dengan-tipe-koleris?page=2> (Diakses pada 17 November 2024)
- Putri, A. R. (2024). *Mengenal Masokis, Termasuk dalam Salah Satu Kelainan Seksual*. orami.co.id. <https://www.orami.co.id/magazine/masokis> (Diakses pada 14 November 2014)

- Putri, T. (2023). *5 Fakta Horimiya, Anime Romantis yang Bikin Kamu Geregetan!* duniagames.co.id.  
<https://duniagames.co.id/discover/article/fakta-horimiya> (Diakses pada 14 Agustus 2024)
- Siswoko, B. W. (2023). *Ijime/いじめ, Perundungan di Jepang*. kumparan.com.  
<https://kumparan.com/bhismara-wira/ijime-izime-perundungan-di-jepang-206o6nYpN9h> (Diakses pada 13 November 2024)
- Sukma, N. (2020). *Mengulik Makna Wibu dan Otaku yang Sering Disalah Artikan*. mediapijar.com.  
<https://mediapijar.com/2020/12/mengulik-makna-wibu-dan-otaku-yang-sering-disalah-artikan/> (Diakses pada 23 November 2024)
- Yonatan, A. Z. (2022). *Empati Adalah: Pengertian, Manfaat, Ciri, dan Contoh Perilakunya*. detik.com.  
<https://www.detik.com/bali/berita/d-6423902/empati-adalah-pengertian-manfaat-ciri-dan-contoh-perilakunya> (Diakses pada 17 November 2024)

