

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manga adalah salah satu bentuk budaya populer yang berasal dari Jepang dan telah mendunia, terkenal karena kemampuannya mengangkat cerita-cerita yang *relate* dengan kehidupan sehari-hari. Budaya populer ini mampu menyajikan kisah-kisah yang dekat dengan pengalaman sehari-hari kita, menciptakan keterhubungan emosional dengan para pembacanya. Manga di Jepang dilindungi oleh konstitusi tentang kebebasan berekspresi [1], sehingga melahirkan berbagai macam genre. Dengan adanya konstitusi tersebut berbagai macam genre dalam manga mulai bermunculan, salah satu genre yang mengangkat tema atau topik kehidupan sehari-hari adalah *slice of life*, yang dimana artinya adalah penggalan kehidupan sehari-hari [2]. Dengan adanya genre tersebut manga menjadi salah satu budaya populer yang dapat *relate* dengan kehidupan nyata.

Salah satu manga yang sangat populer dari genre ini adalah "Yotsuba&!", yang ditulis dan digambar oleh Kiyohiko Azuma di tahun 2003. Manga ini menceritakan kisah sehari-hari seorang gadis kecil bernama Yotsuba. Namun, apa yang menarik perhatian adalah bagaimana manga ini mengangkat topik tentang kehidupan Yotsuba dengan seorang ayah tunggal yang mana bukan anak kandungnya sendiri dan interaksi Yotsuba dengan dunia dan teman-teman sekitar. Manga ini juga telah mendapatkan beberapa penghargaan dan berbagai nominasi, seperti pada tahun 2006 yang lalu manga ini mendapatkan penghargaan *Excellence Award* dari Japan Media Arts Festival dalam kategori divisi manga [3], dan juga menjadi nominasi untuk Osamu Tezuka Culture Award [4], dan Eisner Award [5] pada tahun 2008. Manga Yotsuba sendiri sampai sekarang masih berjalan dengan volume yang mencapai 15 volume dan dirilis tiap bulan lewat majalah *Dengeki Daioh* di Jepang. Tetapi manga ini sudah tersebar di berbagai negara dengan terjemahan dari masing-masing penerbit lokal. Di Indonesia, manga "Yotsuba&!" diterbitkan secara fisik oleh Elex Media

Komputindo [6], manga ini tersedia di berbagai pengecer toko buku di Indonesia.

Manga "Yotsuba&!" dirilis setahun setelah "Azumanga Daioh" karya Kiyohiko Azuma dan segera populer karena tokoh utamanya, Yotsuba, seorang anak kecil yang periang. Manga ini direkomendasikan untuk belajar bahasa Jepang karena ceritanya mudah diikuti dan menggunakan kosakata sehari-hari. Dilengkapi dengan Furigana, "Yotsuba&!" memudahkan pembaca memahami Kanji [7]. Karakter Danbo, robot kardus dari manga ini, juga menjadi ikon populer [8][9]. Dirilis pada 2003, "Yotsuba&!" tetap populer selama bertahun-tahun dan Yotsuba pernah menjadi maskot situs 4chan [10], hal ini membuat karakter Yotsuba sendiri dikenal meluas lewat internet.

Manga "Yotsuba&!" menampilkan kehidupan sehari-hari melalui perspektif seorang anak periang, Yotsuba, yang tinggal bersama ayahnya, Koiwai. Yotsuba juga mendapat dukungan dari keluarga dan teman-teman sekitarnya. Karakter pendukung yang menonjol termasuk Jumbo, teman dekat Koiwai yang berperan sebagai figur paman santai; Fuuka, kakak Ena yang berperan sebagai figur ibu; Ena, teman dekat Yotsuba yang memberikan dukungan emosional dan intelektual; dan Asagi, kakak tertua yang menjadi teman bermain Yotsuba. Ayah angkat Yotsuba, Koiwai, adalah sosok penyayang dan mendidik, selalu ada untuk Yotsuba, mengajarnya tentang dunia dengan cara yang menyenangkan dan penuh kasih.

Narasi dalam manga Yotsuba menonjolkan kejadian-kejadian kecil sehari-hari dari sudut pandang anak-anak, memberikan pandangan yang menghibur dan mendalam. Cerita ini menekankan pentingnya hubungan sosial dan pola asuh dalam membentuk pengalaman dan pertumbuhan seorang anak, khususnya dalam konteks keluarga tunggal. Melalui karakter Yotsuba dan ayahnya, manga ini menggambarkan dinamika interaksi sosial dan tantangan pola asuh yang dihadapi oleh orang tua tunggal.

Narasi dalam manga *Yotsuba* sangat relevan untuk diteliti karena mencerminkan dinamika kehidupan keluarga tunggal, sebuah fenomena yang sering terjadi di Indonesia. Data terbaru menunjukkan bahwa pada tahun 2023, angka perceraian di Indonesia mencapai 463.654 kasus, meskipun angka ini menurun dari 516.344 kasus pada tahun 2022 [11]. Namun, fenomena menarik terjadi pada tahun 2024, dengan peningkatan signifikan dalam kasus perceraian pasca Idul Fitri di Palembang, yang menunjukkan tren yang mengkhawatirkan [12]. Peningkatan ini didorong oleh berbagai faktor, mulai dari masalah ekonomi hingga pertengkaran rumah tangga.

Penelitian terhadap narasi dalam manga *Yotsuba* menjadi penting karena dapat memberikan wawasan mengenai pola asuh anak yang direpresentasikan dalam bentuk keluarga tunggal. Narasi yang berfokus pada kejadian sehari-hari memberikan gambaran yang mendalam tentang hubungan sosial dan pola asuh yang membentuk pengalaman dan pertumbuhan seorang anak dalam keluarga tunggal. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami representasi pola asuh anak oleh orang tua tunggal dalam manga *Yotsuba*, serta bagaimana dinamika interaksi sosial tersebut yang mungkin terjadi di Indonesia.

Narasi yang terdapat dalam manga ini dapat dilihat kontras dengan dunia nyata, dimana dalam manga ini memperlihatkan bagaimana ayah *Yotsuba* seorang pekerja yang bekerja dalam rumah mengasuh *Yotsuba*. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui versi pola asuh apa yang direpresentasikan dalam manga “*Yotsuba!*”? Orang tua tunggal seperti apa yang ditawarkan melalui manga ini? Mengapa karakter *Yotsuba* direpresentasikan sebagai anak yang periang mengingat dia anak adopsi, dan ayahnya yang sedikit lambat dan santai?

Untuk menganalisis narasi dalam manga *Yotsuba*, penelitian ini akan menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure. Saussure mendefinisikan semiotika sebagai tanda-tanda sebagai bagian dari sistem bahasa [13]. Saussure memperkenalkan konsep *Signifier* (Penanda) adalah

Bunyi atau gambar yang berfungsi sebagai tanda. Sedangkan *Signified* (Petanda) adalah Konsep atau makna yang diwakili oleh penanda.

Dalam proses penelitian penanda akan digunakan untuk menganalisis isi bagian dalam komik seperti ilustrasi visual, bahasa, adegan, panel, dan penokohan karakter guna melihat representasi kehidupan keluarga tunggal dalam manga “Yotsuba&!”. Sedangkan petanda akan digunakan untuk meninjau atau menganalisis pola representasi yang ada dalam manga “Yotsuba&!”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana Gambaran pola asuh apa yang dihadirkan dalam manga “Yotsuba&!” dilihat dengan teori semiotika *Saussure signifier* dan *signified*?
- 1.2.2 Bagaimana representasi pola asuh anak dalam manga “Yotsuba&!”?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan pemaparan diatas, penelitian ini memiliki tujuan dengan beberapa pembahasan yang berbeda, diantaranya:

- 1.3.1 Meneliti pola asuh anak yang seperti apa yang dihadirkan lewat pengertian semiotika.
- 1.3.2 Menampilkan representasi pola asuh anak dalam manga Yotsuba&!

## 1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini dibuat untuk menentukan batas ruang lingkup penelitian, sehingga batasan pada penelitian ini diantaranya :

- 1.4.1 Penelitian ini hanya berfokus Penelitian ini hanya berfokus pada manga Yotsuba sebagai objek analisis, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi untuk manga lainnya atau media lainnya.
- 1.4.2 Penelitian ini hanya akan menganalisis beberapa tokoh karakter yang ada, beberapa karakter yang akan dianalisis yaitu: Yotsuba,

Yousuke ayah Yotsuba, dan masyarakat sekitar dalam manga Yotsuba.

1.4.3 Penelitian ini hanya akan menggunakan data yang sudah dipublikasikan sebelumnya secara fisik.

1.4.4 Penelitian ini tidak akan menganalisis secara keseluruhan volume manga, volume yang akan diambil adalah volume 6 dan dari keseluruhan chapter 35-41, chapter yang akan diambil adalah chapter 37, 40, dan 41 dalam bentuk fisik yang menceritakan keseharian Yotsuba.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, diantaranya :

### **1.5.1 Manfaat bagi keilmuan DKV**

Dapat menjadi referensi kajian dalam menganalisis media populer khususnya dalam manga melalui pendekatan semiotika Saussure.

### **1.5.2 Bagi Institusi**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan rekomendasi dalam merancang dan mengembangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang berkaitan dengan manga atau media lainnya, serta dalam meningkatkan kualitas dan kompetensi lulusan yang mampu menganalisis karya visual dan naratif.

### **1.5.3 Manfaat bagi Masyarakat**

Diharapkan penelitian ini memberikan gambaran atau informasi terkait pola mengasuh anak dalam keluarga tunggal melalui kajian semiotika Saussure.