

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era modern ini, banyak munculnya pandangan filsafat yang kembali ramai dalam kehidupan. Seiring perkembangan sosial masyarakat, banyak timbul masalah-masalah baik itu internal maupun eksternal. Masyarakat dihadapkan dengan tekanan sosial maupun pekerjaan yang sehingga membuat mental seseorang rusak. Maka itulah masyarakat mempelajari beragam filsafat-filsafat dengan tujuan untuk memperbaiki mental dalam menghadapi dunia luar yang memiliki tekanan berlebihan.

Bahasa-bahasa yang rumit dalam filsafat terkadang membuat pandangan orang awam bahwa filsafat merupakan ilmu yang sulit untuk dipahami. Alasan tersebutlah mengapa sebagian besar orang tidak terlalu tertarik dengan filsafat, tetapi sebatas untuk dilihat saja. Padahal, filsafat dapat membantu memecahkan berbagai masalah yang timbul di dunia melalui proses yang disebut abstraksi. Penalaran sebagai kegiatan mendasar dalam filsafat mengajak kita untuk terus belajar bukan terpaku pada bentuk-bentuk mutlak yang sudah ada untuk memudahkan pemecahan masalah. Inilah yang membuat filsafat begitu penting untuk dipelajari orang-orang saat ini.

Stoikisme adalah aliran filsafat yang berasal dari zaman Yunani Kuno yang didirikan oleh Zeno dari Citium pada awal abad 3-SM. Stoikisme merupakan salah

satu ilmu filsafat pertama yang bersifat universal, karena para filsuf selalu menganggap Yunani sebagai bangsa dengan peradaban tertinggi. Menurut filosofi stoikisme, segala sesuatu dalam hidup ini sifatnya netral, tidak ada yang baik dan tidak ada yang buruk. Hal-hal yang membuat baik atau buruk adalah interpretasi kita terhadapnya. Para filsuf stoikisme percaya bahwa kebahagiaan tidak harus dikejar, dan lebih difokuskan pada pengurangan emosi negatif sehingga perilaku dapat dikendalikan dalam menghadapi emosi tersebut. Menurut konsep stoikisme, mencapai hidup bahagia didasarkan pada beberapa prinsip, yaitu memiliki kemampuan untuk melihat diri sendiri dan orang lain secara objektif, mencegah diri sendiri agar tidak dikendalikan oleh rasa ingin bahagia atau takut terhadap rasa sakit dan penderitaan, serta membuat perbedaan antara kekuatan yang ada dan tidak ada (Manampiring, 2019, 22-28).

Stoikisme berusaha membuat kebahagiaan dalam hidupnya dengan selalu bersyukur dengan apa yang dimiliki saat ini. Akan tetapi, kebahagiaan tidak akan datang dengan sendirinya dan tidak dapat dikendalikan, maka dari itu kita harus tahu bagaimana cara menciptakan kebahagiaan. Karena konsep ini, kita tidak dapat mengontrol segala sesuatu yang terjadi di luar diri kita, sebaliknya, kita fokus untuk mengontrol apa yang dapat kita kontrol.

Fenomena stoikisme ini bisa kita lihat dalam kehidupan sekitar kita seperti contoh di lingkungan pertemanan, penulis memiliki seorang teman yang mudah menganggap dirinya selalu kurang dalam berbagai hal. Dia ketika membuka sosial media dan melihat teman-teman dia di umur sebaya nya telah meraih hal-hal yang menurut diri dia pencapaian sukses seperti ada yang sudah memiliki barang bagus,

ada juga yang sudah mempunyai penghasilan tetap, bahkan ada yang telah menikah di usia sebayanya. Hal-hal tersebut membuat teman penulis ini menjadikan orang yang mudah *overthinking* dalam menjalani setiap aktivitasnya.

Filosofi stoikisme ini merujuk pada sebuah keadaan mental dimana individu merasa hidupnya harus lebih berharga dan juga berbahagia atas segala pencapaian maupun apapun yang dimiliki saat ini. Kita bisa belajar dari stoikisme ini bahwa kita sebagai manusia dilatih untuk dapat merespon segala sesuatu secara rasional yang tidak bisa mengubah atas keadaan yang telah diberikan, maupun mengubah apapun yang kita bisa ubah. Hal tersebut selaras dengan tujuan utama stoikisme yaitu *self mastering* (penguasaan diri) seseorang yang bisa menguasai diri dengan baik, tenang, tahan mental, emosi yang seimbang.

Ketika kita membahas stoikisme hidup ini didefinisikan menjadi dua bagian yaitu dimensi internal dan dimensi eksternal atau yang dikenal sebagai dikotomi kendali. Dimensi internal adalah segala sesuatu yang berada dalam kendali penuh dalam diri individu. Sedangkan dimensi eksternal adalah sebagai sesuatu yang berada di luar kontrol diri kita sendiri seperti respon orang lain, tanggapan orang lain, dan apa yang orang lain pikirkan. Dengan cara menerapkan stoikisme dalam kehidupan menjadi berguna untuk menjaga kesehatan fisik maupun mental seseorang karena prinsip ini yaitu bagaimana kita mengendalikan hal-hal negatif dalam kehidupan ini.

Dalam kehidupan masyarakat sosial Jepang banyak kesenjangan sosial yang terjadi terutama pada kalangan muda yang membuat timbulnya rasa iri dengan

pencapaian orang lain. Juga dalam hal pencapaian pendidikan yang membuat anak-anak muda di Jepang *overthinking* terhadap masa depan nya. Banyak masyarakat Jepang yang juga dalam bekerja mengalami iri terhadap performa kerja mereka yang bisa berkembang lebih jauh daripada diri mereka sendiri. Dikutip dalam portal berita *courrier japan news* pada artikel tersebut salah satu orang Jepang memberikan sebuah alasan mengapa dirinya menerapkan filosofi stoikisme dalam hidupnya. Dalam filosofi stoa bagi dirinya tampak sebagai filosofi yang rasional, sehat secara ilmiah, mengandung metafisika dengan aspek spiritual, terbuka untuk modifikasi, dan sangat praktis. Dan menerima kausalitas bahwa segala sesuatu memiliki sebab dan bahwa segala sesuatu mengikuti proses alami. Sepanjang hidup yang dijalani tidak bisa sesuai dengan apa yang dipikirkan. Masa depan yang terjadi hanya bisa mengalir dengan sendirinya sesuai apa yang dilakukan pada saat ini. (<https://courrier.jp/news/archives/159446/> (di akses pada tanggal 7 April 2023))

Penelitian ini berupaya untuk mengkaji representasi stoikisme dalam karya sastra anime dengan pendekatan semiotika. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika menurut Peirce dalam Ambarini & Umayana, (2018, 73) merupakan suatu tindakan (*action*), pengaruh, (*influence*), atau kerjasama dari tiga subjek, antara lain tanda (*sign*), objek dan interpretant. Adapun yang dimaksud subjek adalah entitas semiotika yang sifatnya abstrak, tidak dipengaruhi oleh kebiasaan berkomunikasi secara konkret. Tanda merupakan penghubung antara sesuatu dengan hasil tafsiran (*intepretant*) yang menyatakan

sesuatu yang lain dalam beberapa hal. Hasil tafsiran tersebut merupakan peristiwa psikologis dalam pikiran si penafsir (interpreter). Menggunakan semiotika Peirce dalam mengklasifikasikan objek ke dalam tiga bentuk yakni *Icon* (ikon), *Index* (indeks) dan *Symbol* (symbol). Selain melihat makna dari sebuah tanda, Peirce juga menemukan apa yang disebut *Interpretant* (penafsir). Peirce menggunakan *Interpretant* selain sebagai penafsir juga dijadikan sebagai unsur pengantar. Dalam teori segitiga makna Peirce, yaitu *sign* (tanda), *object* (objek), dan *interpretant* (penafsir), *Interpretant* terlibat sebagai proses dalam pembuatan makna. Penelitian ini memilih menggunakan Peirce karena dalam proses menginterpretasikan objek penelitian ini melibatkan analisis objek dari penafsir.

Pembahasan fenomena stoikisme pada sebuah sastra, selain karena menarik dan mempunyai karakternya tersendiri. Stoikisme dianggap memberi cerita baru ke dalam sebuah sastra khususnya dalam penerapan kehidupan. Karena hal itu stoikisme juga banyak diangkat menjadi sebuah sastra seperti novel, *manga*, film, dan *anime* karena dianggap sebuah tema sastra yang sesuai dengan kehidupan. *Anime* juga menjadi salah satu karya sastra yang mengangkat fenomena stoikisme sebagai salah satu temanya.

Anime bukan hanya bertujuan untuk hiburan semata, namun juga memuat berbagai pengetahuan dan pesan yang bisa dipetik bagi para penikmatnya. Ide-ide kreatif yang terkandung dalam *anime* dapat berguna bagi kehidupan. *Anime* termasuk budaya Jepang yang populer dan sudah dikenal di kalangan masyarakat seluruh dunia. *Anime* juga memiliki konsep yang menarik, tema dan genre yang

bervariasi baik itu yang memuat budaya, cerita fantasi maupun kehidupan sehari-hari.

Pada saat ini *anime* yang paling sering diproduksi yaitu animasi komputer dengan teknik animasi dua dimensi (2D *animation*) dan animasi tiga dimensi (3D *animation*). *Anime* memiliki desain yang menarik dan juga memiliki plot cerita yang luas sehingga bisa dinikmati oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, hingga dewasa. *Anime* tidak hanya memiliki desain yang bagus dan menarik, juga diperkuat cerita yang kreatif dan juga kompleks sehingga membuat penonton terbawa suasana dalam cerita tersebut. Psikologi penonton juga terbawa dalam suasana tokoh-tokoh dalam *anime* itu sendiri seperti perasaan sedih, marah, senang. Dari banyaknya judul *anime*, *Mushishi* menjadi salah satu *anime* yang mengangkat fenomena representasi stoikisme.

Mushishi adalah adaptasi dari *manga* Jepang yang diciptakan oleh Yuki Urushibara dengan judul yang sama. *Mushishi* menceritakan bagaimana *Mushi* dianggap sebagai bentuk kehidupan paling dasar dalam dunia ini. Keberadaannya tidak memiliki tujuan apapun selain menjadi dirinya sendiri. Kehidupan mereka bergantung pada konsep moralitas yaitu tidak mengenal sifat yang baik maupun jahat. Mereka hanya sekedar kebutuhan dasar kehidupan, *Mushi* juga memiliki berbagai bentuk. Mereka memiliki kemampuan untuk meniru berbagai bentuk seperti penyakit, tumbuhan, dan bahkan pelangi. Namun, ini masih belum menjadi definisi entitas yang tinggal di dunia *Mushishi*. Menurut para *Mushishi*, sebutan "kehidupan sederhana" itu terlalu berlebihan. Ini juga karena fakta bahwa orang

tidak terlalu memedulikan keberadaan *Mushi*, sehingga tidak banyak informasi tentang mereka.

Ginko, seorang *Mushishi*, selalu bertanya-tanya dalam dirinya apa definisi *Mushi* dan mengapa mereka ada dalam kehidupan ini. Oleh karena itu Ginko menjadi *mushishi* dan melakukan perjalanan ke berbagai tempat *Mushi* berada untuk memahami tempat mereka sehingga bisa mencari tahu.

Berdasarkan uraian latar belakang yang disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang representasi stoikisme yang tumbuh dalam *Mushishi* melalui tindakan, ekspresi yang dilakukan tokoh Ginko. Peneliti akan meneliti cerminan kehidupan yang menerapkan faham stoikisme dalam *anime Mushishi* melalui pendekatan semiotika Charles Sander Peirce dan metode penelitian deskriptif kualitatif dalam mendeskripsikan dan menginterpretasikan semiotika yang ada. Metode ini digunakan agar menghasilkan data deskriptif yang terbangun atas pandangan dan pemaknaan peneliti akan representasi stoikisme dalam *Anime Mushishi* Karya Yuki Urushibara.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari pembahasan uraian mengenai konsep stoikisme pada latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud untuk mengungkap suatu permasalahan yang akan menjadi rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu, Bagaimana representasi stoikisme pada *anime Mushishi*?

2. Fokus Masalah

Dalam penelitian ini agar tidak keluar dari pembahasannya, penulis hanya memfokuskan kajian pada pembahasan stoikisme dalam *anime Mushishi* dari episode 1-13.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu, untuk merepresentasikan stoikisme bagi kehidupan dalam *anime Mushishi*.

2. Manfaat Penelitian

Secara umum sebuah penelitian harus memberikan manfaat baik itu secara teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan wawasan dan pemikiran mengenai representasi stoikisme. Juga sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan representasi serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat diharapkan dapat menjelaskan bagi pembaca agar bisa memahami nilai-nilai kehidupan dari konsep stoikisme yang digambarkan melalui *anime Mushishi*. Serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin meneliti berkaitan dengan representasi sebuah filsafat dalam kehidupan lebih lanjut.

D. Definisi Operasional

Dengan tujuan membuat persamaan pandangan arti dalam istilah-istilah yang akan digunakan, maka peneliti mengurai istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Filsafat: Menurut Aristoteles dalam Wahyudin, (2022, 22) ilmu pengetahuan yang meliputi kebenaran. Dimana ilmu pengetahuan tersebut berisi banyak hal, mulai dari ilmu retorika, ilmu etika, ilmu metafisika, ilmu logika, ilmu logika dan ilmu keindahan.
2. Stoikisme: Menurut Seneca dalam Manampiring, (2019, 26) Seorang penganut stoikisme seharusnya selalu merasakan kebahagiaan dan sukacita mendalam, karena ia mampu menemukan kebahagiaan dalam dirinya sendiri dan tidak berharap pada kebahagiaan yang melebihi kebahagiaan yang timbul dari batinnya atau disebut kegembiraan dalam diri.
3. Representasi: Menurut Hoed dalam Fatimah, (2020, 35), tanda yang ada dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakilli oleh tanda tersebut, proses inilah yang disebut proses semiosis.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah bagi pembaca untuk memahami seluruh isi dalam penelitian ini, sebagai peneliti membuat urutan yang jelas sebagai berikut: BAB I berisikan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. BAB II berisikan landasan teori yang digunakan dalam penelitian sebagai dasar untuk menganalisa masalah, dan bahan perbandingan untuk

menguatkan penelitian. BAB III berisikan metode penelitian yang berisi tentang jenis penelitian yang digunakan. BAB IV berisikan detail pembahasan mengenai analisa dan pembahasan yang meliputi hasil analisa dan menjawab semua masalah yang ada dalam penelitian ini. BAB V berisikan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran

