

**ETIKA BERKELUARGA DALAM ANIME MUSHOKU TENSEI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1



Oleh

**Dicka Praja Pangestu**

**20201810002**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KUNINGAN**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

Etika Berkeluarga dalam Anime Mushoku Tensei

Disusun Oleh

**Dicka Praja Pangestu**

**20201810002**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1**

Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

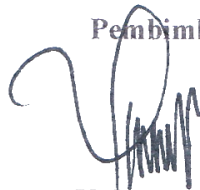
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal Bulan Tahun : 20 Juni 2024

### DOSEN PEMBIMBING :

Pembimbing 1



Yulyanto, M.T.I.  
NIK. 410 106 830 231

Pembimbing 2



Rika Nugraha, M.Sn.  
NIK. 410 110 730 227

Mengetahui / Mengesahkan :

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.  
NIK. 410 107 740 228

## LEMBAR PENGUJIAN

Etika Berkeluarga dalam Anime Mushoku Tensei

Disusun Oleh

**Dicka Praja Pangestu**

20201810002

**Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1**

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

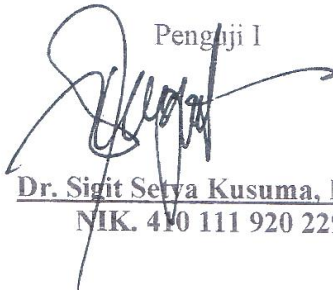
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juni 2024

### DOSEN PENGUJI :

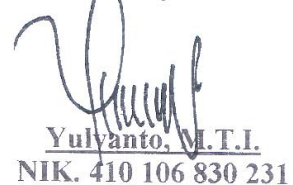
Penguji I

  
**Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn.**  
NIK. 410 111 920 229

Penguji II

  
**Rika Nugraha, M.Sn.**  
NIK. 410 110 730 227

Penguji III

  
**Yulyanto, M.T.I.**  
NIK. 410 106 830 231

### Mengetahui/Mengesahkan

Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer

  
  
**Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng**  
NIK. 410 381 013 48

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual S1

  
**Jerry Donald Rahajaan, M.Sn**  
NIK. 410 107 740 228

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dicka Praja Pangestu  
NIM : 20201810002  
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 20 Januari 2003  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : ETIKA BERKELUARGA DALAM ANIME MUSHOKU  
TENSEI

Dosen Pembimbing 1 : Yulyanto, M.TI

Dosen Pembimbing 2 : Rika Nugraha, M.Sn

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 1 Agustus 2024  
Yang menyatakan,

  
SEPUILUH RIBU RUPIAH  
1000  
10. 20  
METRAL  
TEMPEL  
90755ALX304724024  
**Dicka Praja Pangestu**

## PERNYATAAN ORIGINALITAS

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ETIKA BERKELUARGA DALAM ANIME MUSHOKU TENSEI” beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 1 Agustus 2024  
Yang membuat pernyataan,



Dicka Praja Pangestu

## **MOTTO dan PERSEMBAHAN**

Bergantung pada orang lain membantu semua orang dan saling mendukung, itu adalah hal yang paling benar untuk dilakukan tetapi itu hanya idealistis, nyatanya orang-orang tidaklah seperti itu.

Dunia akan berubah jika kamu merubah dirimu sendiri, tapi itu tidak benar. Setiap orang menilai orang lain berdasarkan klise dan kesan, penyendiri akan dinilai menjadi penyendiri, meskipun kamu berjuang itu hanya akan menjadi bahan kritikan semua orang saja.

Masalahnya, dunia tidak akan berubah tetapi kamu bisa merubah dirimu sendiri.

Sekarang, bagaimana cara merubahnya?

Dengan usaha dan tekad yang kuat, aku akan terus berusaha menjadi lebih baik, bukan untuk mengubah dunia, tapi untuk mengubah pandangan tentang diriku sendiri.

Terima kasih telah mengajarkan nilai-nilai perjuangan dan kemandirian, semua ini aku persembahkan untuk kalian, yang selalu ada di setiap langkah perjuanganku.

# ETIKA BERKELUARGA DALAM ANIME MUSHOKU TENSEI

**Dicka Praja Pangestu, Yulyanto, M.TI, Rika Nugraha, M.Sn**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan  
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa  
Barat 45512

[20201810002@uniku.ac.id](mailto:20201810002@uniku.ac.id), [yulyanto@uniku.ac.id](mailto:yulyanto@uniku.ac.id),  
[rika.nugraha@uniku.ac.id](mailto:rika.nugraha@uniku.ac.id)

## Abstrak

Keluarga adalah elemen penting dalam memahami dinamika sosial, ekonomi, dan budaya yang membentuk individu dan komunitas. Dalam poin ini, menjelaskan latar belakang keluarga sebagai konteks utama dalam memahami Etika Berkeluarga dalam Anime Mushoku Tensei. Memahami peran keluarga dan nilai-nilai yang mereka anut membantu kita mengidentifikasi solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan anak-anak dari latar belakang serupa.

Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif kualitatif karena penjabaran mengenai film tersebut menggunakan analisis Strukturalisme. Pada kajian ini akan menggunakan metode analisis Strukturalisme, metode ini memungkinkan untuk melibatkan observasi dan analisis langsung tentang bagaimana penonton menanggapi dan membuat makna dari film dalam konteks budaya mereka. Metode Ini dapat melibatkan wawancara, pengamatan lapangan, dan analisis interaksi sosial.

Anime dengan tema keluarga dapat memberikan inspirasi bagi mahasiswa DKV dalam mengembangkan kreativitas visual. Melalui analisis anime, mahasiswa dapat memahami bagaimana karakter-karakter dalam keluarga direpresentasikan secara visual, termasuk ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan dialog. Penelitian ini menyoroti peran penting keluarga, terutama ayah, dalam pembentukan karakter dan etika anak. Studi kasus melalui anime Mushoku Tensei memberikan ilustrasi konkret tentang bagaimana interaksi antara ayah dan anak dapat berdampak signifikan terhadap perkembangan kepribadian anak. Pendekatan yang seimbang antara ketegasan dan kasih sayang oleh ayah berkontribusi pada pembentukan nilai-nilai moral dan etika yang kuat pada anak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa representasi visual dan naratif dalam anime dapat menjadi sumber inspirasi dan pembelajaran yang berharga dalam pengembangan karakter dan nilai-nilai etika. Ayah berperan sebagai teladan bagi anak-anaknya. Anak-anak sering meniru perilaku orang tua mereka, jadi ayah harus menunjukkan perilaku yang baik, seperti kejujuran, kerja keras, disiplin, dan empati.

**Kata Kunci :** *Memahami peran keluarga dalam film animasi Mushoku Tensei.*



# FAMILY ETHICS IN MUSHOKU TENSEI ANIME

**Dicka Praja Pangestu, Yulyanto, M.TI, Rika Nugraha, M.Sn**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan  
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa  
Barat 45512

[20201810002@uniku.ac.id](mailto:20201810002@uniku.ac.id), [yulyanto@uniku.ac.id](mailto:yulyanto@uniku.ac.id),  
[rika.nugraha@uniku.ac.id](mailto:rika.nugraha@uniku.ac.id)

## Abstract

*The family is an essential element in understanding the social, economic, and cultural dynamics that shape individuals and communities. In this point, explaining the family background as the main context in understanding Family Ethics in the Mushoku Tensei Anime. Understanding the role of families and the values they embrace helps us identify more effective solutions to improve the access and quality of education for children from similar backgrounds.*

*In this study, a qualitative descriptive method is used because the description of the film uses Structuralism analysis. This study will use the Structuralism analysis method, which allows to involve direct observation and analysis of how the audience responds to and makes meaning from the film in their cultural context. This method can involve interviews, field observations, and analysis of social interactions.*

*Anime with a family theme can provide inspiration for DKV students in developing visual creativity. Through anime analysis, students can understand how the characters in the family are represented visually, including facial expressions, body language, and dialogue. This research highlights the important role of the family, especially fathers, in the formation of children's character and ethics. The case study through the anime Mushoku Tensei provides a concrete illustration of how the interaction between father and child can have a significant impact on the development of a child's personality. A balanced approach between assertiveness and affection by fathers contributes to the formation of strong moral and ethical values in children.*

*This research shows that visual and narrative representations in anime can be a valuable source of inspiration and learning in character development and ethical values. Fathers serve as role models for their children. Children often imitate their parents' behavior, so fathers must show good behavior, such as honesty, hard work, discipline, and empathy.*

**Keywords :** *Understanding the role of family in the animated film Mushoku Tensei.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan hasil penelitian skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul proposal skripsi yang peneliti ambil adalah **“ETIKA BERKELUARGA DALAM ANIME MUSHOKU TENSEI”**


Dalam proses penyelesaian hasil penelitian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan serta tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Jerry Dounald Raharjaan, M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Yulyanto, S.Kom, M.TI. selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Ibu Rika Nugraha, M.Sn. selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Bapak Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn. , selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.

7. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari adanya kekurangan dalam pembuatan hasil penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, Juni 2024



Dicka Praja Pangestu

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PENGUJIAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS</b>	
<b>MOTTO dan PERSEMBAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<i>ABSTRACT</i> .....	<i>iii</i>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Batasan Lingkup Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Metodologi Penelitian .....	6
1.7.1 Metode Penelitian .....	7
1.7.2 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.7.3 Metode Analisis Data .....	7
1.7.4 Metode Penyelesaian Masalah.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur .....	10
2.1.1 Representasi .....	10
2.2 Keluarga di Indonesia.....	12

2.3 Keluarga di Jepang .....	14
2.4 Anime .....	15
2.5 Mushoku Tensei.....	18
2.6 Tinjauan Perancangan Terdahulu.....	20
2.7 Kerangka Teoretis.....	22
<b>BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	23
3.3.1 Teori Pendekatan Pada Film .....	23
3.2 Sumber Data .....	29
3.3 Metode Pengumpulan Data .....	31
3.4 Metode Analisis Data .....	33
3.5 Kerangka Penelitian .....	35
3.6 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	36
3.7 Objek Penelitian .....	37
3.7.1 Mushoku Tensei.....	37
3.7.2 Audiens .....	39
<b>BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>43</b>
4.1 Film Animasi Mushoku Tensei.....	43
4.1.1 Dampak Sosial dan Budaya dari Mushoku Tensei .....	47
4.2 Analisis Film dan Karakter.....	47
4.2.1 Visualisasi Penokohan dan Adegan.....	47
4.2.2 Analisis Adegan.....	50
4.2.3 Hubungan Sosial dan Budaya antar Karakter .....	71
4.2.4 Ketimpangan Kekuasaan dan Pengaruh Patriarkal .....	72
4.3 Studi Visual .....	73
4.4 Gambaran Keluarga Indonesia dan Jepang .....	74
4.4.1 Indonesia.....	75
4.2.1 Jepang .....	76
4.5 Karya Utama.....	78
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>80</b>
5.1 Simpulan.....	80
5.2 Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>
<b>RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE).....</b>	<b>86</b>

**LAMPIRAN (*APPENDICES*)..... 87**

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Ilustrasi Mushoku Tensei .....	19
3.1 Ilustrasi Metode Strukturalisme .....	23
3.2 Vector Logo .....	29
3.3 Logo Crunchyroll .....	30
3.4 Logo Bstation .....	30
3.5 Logo MyAnimeList .....	30
3.6 Dokumentasi Wawancara .....	32
3.7 Ilustrasi Mushoku Tensei .....	38
3.8 Logo Crunchyroll .....	40
3.9 Screenshot Beranda Crunchyroll .....	40
3.10 Logo Bstation .....	40
3.11 Beranda MyAnimeList .....	42
4.1 Rudeus Family .....	51
4.2 Rudeus, Paul, dan Zenith .....	52
4.3 Rudeus dan Paul .....	53
4.4 Rudeus dan Sylphiette .....	54
4.5 Rudeus dan Paul .....	55
4.6 Rudeus dan Paul .....	56
4.7 Paul, Rudeus, dan Sylphiette .....	57
4.8 Paul, Zenith, dan Rudeus .....	61
4.9 Rudeus dan Sylphiette .....	61
4.10 Paul dan Rudeus .....	62
4.11 Paul dan Rudeus .....	63
4.12 Paul dan Rudeus .....	63
4.13 Paul dan Rudeus .....	71
4.14 Paul .....	74
4.14 Karya Poster .....	79

## DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu .....	21
2.2 Tabel Kerangka Penggunaan Teori.....	22
3.1 Bagan Kerangka Teori.....	35
3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	36
4.1 Pengenalan Mushoku Tensei .....	34
4.2 Storyboard Mushoku Tensei.....	48



## DAFTAR GRAFIK

2.1 Penayangan Bstation .....	20
-------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. PERTANYAAN WAWANCARA.....	88
LAMPIRAN 2. JAWABAN WAWANCARA .....	88
LAMPIRAN 3. DOKUMENTASI FOTO WAWANCARA .....	93
LAMPIRAN 4. REFERENSI TAMBAHAN.....	94