

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia selalu terikat dengan kehidupan yang melibatkan eksistensi organisasi atau kelompok-kelompok sosial. Eksistensi kehidupan bersama sebagai suatu kelompok, maka setiap manusia memiliki peranan untuk terlibat mengambil suatu bagian dari kelompok tersebut. Manusia selalu memasuki perkumpulan yang kompleks, misalnya menjadi bagian dari kelompok olahraga, kelompok diskusi, sekolah, dunia pekerjaan, dan sebagainya. Setiap kelompok yang menjadi bagian dari manusia memberikan tugas masing-masing baik sebagai pemimpin maupun sebagai anggota kelompok. Sebagai makhluk sosial manusia akan selalu terlibat dalam organisasi atau kelompok yang mengindikasikan adanya interaksi dengan manusia lainnya. Keberadaan organisasi dan kelompok ini sebenarnya adalah untuk memenuhi kepentingan manusia sendiri.¹

Organisasi dan kelompok-kelompok yang terdiri dari banyak individu ini akan menjadi wadah untuk mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, harus ada keteraturan dan pola yang terstruktur serta pengaturan yang baik. Dalam upaya menciptakan organisasi yang baik,

¹ Muhammad Syukuran, Andi Agustang dkk, "Konsep Organisasi dan Pengeorganisasian Dalam Perwujudan Kepentingan Manusia" *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi dan Pelayanan Publik*, 9 no.1 (April 2022): 96.

maka harus ada seorang yang berperan sebagai pusat komando yang mengarahkan tujuan organisasi atau kelompok. Bukan hanya pemimpin yang dibutuhkan, tetapi kepemimpinan menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari seorang pemimpin.² Hal ini dikarenakan kepemimpinan merupakan suatu proses yang dikerjakan oleh pemimpin dalam upaya melakukan pengaturan organisasi demi mencapai tujuan bersama.

Secara umum pemimpin merupakan orang, tokoh, atau elit dalam suatu sistem sosial, organisasi, kelompok dan lingkungan yang dikenal dan berupaya untuk mempengaruhi para pengikut-pengikutnya baik langsung maupun tidak langsung. Pemimpin merupakan seorang yang mampu mengarahkan dan membimbing anggota atau bawahannya dalam upaya untuk mewujudkan tujuan bersama. Pemimpin juga dikenal sebagai seorang yang memiliki pengetahuan (*knowledge*) dan kualitas diri yang lebih dari pada bawahan-bawahannya.³

Sementara itu yang dimaksud dengan kepemimpinan adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat mempengaruhi dan memotivasi orang lain (pengikut, bawahan, atau anggota), sehingga mereka tergerak dan mau bekerja guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara bersama-sama. Oleh karena itu, kepemimpinan dapat meliputi suatu proses untuk mempengaruhi, penentuan tujuan bersama

² Usep Deden Suherman, "Pentingnya Kepemimpinan dalam Organisasi," *Jurnal Ilmu Akuntansi dan Bisnis Syariah* 1, no. 2 (Juli 2019): 260.

³ Wirawan, *Kepemimpinan: Teori, Psikologi, Perilaku Organisasi, Aplikasi dan Penelitian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 9.

atau organisasi, memotivasi para pengikut dan anggota untuk memiliki keinginan dan mau bekerja demi pencapaian tujuan serta proses evaluasi dalam suatu kelompok.⁴ Lebih jauh kepemimpinan dapat pula dipahami sebagai suatu yang tidak dapat dipisahkan dari pemimpin itu sendiri sebagaimana kepemimpinan dan pemimpin merupakan kesatuan yang utuh. Seorang pemimpin harus memiliki jiwa kepemimpinan, tentu hal ini dikarenakan pemimpin adalah seorang yang akan menggerakkan sumber daya dalam suatu organisasi atau kelompok, mengatur, dan membentuk kerja sama agar tujuan dapat tercapai.

Dunia kepemimpinan mengenal berbagai tipe dan gaya kepemimpinan salah satunya ialah tipe kepemimpinan karismatik (*charismatic leadership*). Menurut Max Weber, kepemimpinan karismatik merupakan kepemimpinan yang memiliki kapasitas untuk dapat mengubah suatu sistem sosial yang terjadi pada suatu kondisi dengan kemampuan istimewa yang dimiliki seorang pemimpin. Kepemimpinan karismatik tidak didasarkan pada suatu otoritas yang bersifat formal maupun posisional, tetapi berdasar pada kekuasaan personal pemimpin tersebut.⁵ Gaya kepemimpinan karismatik mampu menanamkan nilai-nilai ideologis dengan mengartikulasikan dengan baik visi organisasi. Nilai-nilai yang telah ditanamkan tersebut dapat mempengaruhi emosi dan

⁴ Asep Solikin dan H.M Fathurahman dkk, "Pemimpin yang Melayani dalam Membangun Bangsa yang Mandiri," *Anterior Jurnal* 16, no. 2 (Juni 2017): 4.

⁵ Wirawan, *Kepemimpinan: Teori, Psikologi, Perilaku Organisasi, Aplikasi dan Penelitian*, 164.

keinginan para anggota untuk bersama-sama mewujudkan visi.⁶ Pemimpin karismatik dapat menciptakan hubungan personal yang cukup baik dengan semua pengikut dan bawahannya, sehingga hal ini mengesankan bahwa para pengikut memiliki ketergantungan terhadap keberadaan pemimpin tersebut.

Sebagai upaya untuk mengubah para pengikut-pengikutnya seorang pemimpin karismatik melakukannya dengan cara menciptakan perubahan tujuan, kepercayaan, serta mampu menciptakan harapan terhadap setiap pengikut. Pemimpin karismatik ini dapat mengubahkannya dengan karisma dan kemampuan yang dimiliki sebagai keistimewaan yang ada pada dirinya sendiri. Oleh karena keistimewaan yang dimiliki seorang pemimpin karismatik, hal ini menyebabkan pemimpin-pemimpin karismatik begitu dihormati dan dihargai sebagai seorang pemimpin. Para pemimpin karismatik cenderung memiliki kemampuan, kepribadian, sifat, dan perilaku yang tidak dimiliki oleh orang lain atau pengikut pada umumnya.⁷

Selain kepemimpinan yang menarik banyak perhatian, maka tidak asing lagi kata anime yang kini sudah menjadi cukup populer di berbagai kalangan. Sudah sejak lama anime masuk dalam pertelevisian secara

⁶ Ria Marginingsih, "Kepemimpinan Karismatik Sebagai *Employer Branding*," *Jurnal Bisnis Darmajay* 2, no. 2 (Juli 2016): 5.

⁷ Nur Amaliyah Hanum dan Anisah Fitriyah dkk, "*Pandangan Konsep Kepemimpinan Kharismatik*," (Seminar Nasional, Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2 Mei 2019).

khusus di Indonesia yang ditayangkan oleh berbagai stasiun televisi dengan jumlah sudah cukup banyak. Salah satu contohnya adalah anime *Naruto Shippuden* yang telah memenangkan *Indonesian Kids Choice Awards* pada tahun 2015 yang masuk dalam nominasi anime terfavorit.⁸ Anime sudah ada dan mulai ditayangkan di stasiun televisi Indonesia sejak akhir tahun 1980-an yang pada waktu itu sudah ditayangkan dengan versi bahasa Indonesia.⁹ Menurut survei dari Platform Statista (platform data dan statistik yang beroperasi di seluruh dunia), rentan usia yang menyukai dan gemar menonton anime berada pada rentan usia 18-65 tahun dan persentase yang menyukai anime terbanyak berada pada rentan usia antara 18-29 tahun.¹⁰ Anime telah dikembangkan dengan cukup baik mulai dari visual, pengaplikasian teknologi, versi, dan bahkan perluasan tema-tema anime yang semakin menarik dan membuat banyak orang memiliki ketertarikan untuk menonton.

Salah satu anime yang cukup terkenal di Indonesia bahkan dalam skala internasional, yaitu *Kimetsu No Yaiba* karya Koyoharu Gotouge yang pertama kali rilis di Indonesia pada tahun 2019 dan dalam waktu yang

⁸ Prista Ardi Nugroho dan Grendi Hendrastomo, "Anime Sebagai Budaya Populer (Studi pada Komunitas Anime di Yogyakarta), *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 1, no.1 (Oktober 2017): 7.

⁹ Lufi Wahidati, "Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang," *Jurnal Izumi* 7, no. 1 (April 2018): 36.

¹⁰ Putu Yonata Idawanda, Ni Luh Ramaswati dkk, "Persepsi Penonton Terhadap *Product Placement Honda Super Cub pada Serial Anime Super Cub*," <https://ojs.unud.ac.id> (diakses 25 Februari 2024).

singkat menjadi salah satu anime dengan penggemar yang cukup banyak.¹¹ Pada debut pertama dan terakhir anime ini menjadi salah satu anime yang paling memuaskan penonton tidak terkecuali di kalangan penonton Jepang. Dari data survei yang dirilis oleh *KADOKAWA Game Linkage* tahun 2020, ditemukan bahwa *Kimetsu no Yaiba* mendapati jumlah penonton sebanyak 1,4 juta jiwa sejak debutnya dimulai. Sementara itu, survei di kalangan penonton Jepang juga ditemukan data bahwa anime ini merupakan salah satu anime paling memuaskan sejak dirilis tahun 2019 dengan menempati peringkat pertama dari sepuluh anime paling memuaskan lainnya.¹²

Adapun survei yang dilakukan oleh *Monitors Co LTD* dengan layanan *form* pada tahun 2021 dengan total responden sebanyak 527.627 jiwa memberikan hasil survei bahwa anime ini meraih posisi teratas dengan jumlah penanggap sebanyak 49.000 jiwa. Survei ini memberikan hasil bahwa anime *Kimetsu no Yaiba* menjadi anime dengan penggemar terbanyak mengalahkan anime *Detective Conan* pada posisi kedua, *One Piece* pada posisi ketiga, dan seterusnya.¹³

¹¹ Hanna Yasmin Khoirunnisa, "Strategi Penerjemahan Nama Jurus Dalam Anime *Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba*," (Skripsi, Universitas Indonesia, 2021), 96.

¹² Anime News Network, "Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Mendapatkan 1,4 Juta Penonton Selama Penayangan Anime," <https://www.animenewsnetwork.com> (diakses 27 Maret 2024).

¹³ Prisma, "Survey Monitors: Penggemar Kimetsu no Yaiba," <https://areaoptik.com> (diakses 27 Maret 2024).

Anime *Kimetsu no Yaiba* merupakan anime bergenre *shounen*, *action*, dan *supranatural*. Genre *shounen* atau *shonen* dalam bahasa Jepang dapat berarti “anak muda.” Kategori anime ini termasuk salah satu yang paling populer di Indonesia karena ceritanya berpusat pada cerita kehidupan anak muda, persahabatan, penemuan jati diri, cita-cita dan impian, maupun cinta anak muda. Anime ini juga dipenuhi dengan unsur-unsur aksi yang menantang dan penuh dengan komedi, sehingga anime jenis ini lebih sering diangkat dalam cerita pertempuran, olahraga, dan sejenisnya.¹⁴

Peneliti telah mengambil sikap untuk melakukan eksplorasi sebelumnya terhadap anime *Kimetsu no Yaiba* secara khusus dalam kalangan penggemar anime. Penulis melihat bahwa anime ini memiliki nilai yang lain selain untuk hiburan, yakni dapat menjadi representasi hubungan sosial, menumbuhkan motivasi, inspirasi dan bahkan tidak kalah penting kepemimpinan dalam cerita serial anime tersebut. Penulis berpendapat bahwa dapat saja pemimpin pasukan pemburu iblis dalam serial anime tersebut menerapkan kepemimpinan karismatik seperti yang dikemukakan oleh Max Weber. Kepemimpinan pemimpin pasukan pemburu iblis, yakni Kagaya Ubuyashiki dalam serial anime ini menjadi cukup menarik untuk dikaji dan dieksplorasi secara mendalam. Penulis melihat hal yang membuatnya menarik untuk dikaji, yakni kepemimpinan

¹⁴ Switzy Sabandar, “Shounen, Shoujo, Seinen, Josei, Ini Perbedaan Kategori Anime Manga,” <https://www.asia.sega.com> (diakses 5 November 2023).

oleh pemimpin para pemburu iblis dalam mengkombinasikan karakter dan kepribadian yang menarik, kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki, dan visi yang kuat untuk menginspirasi dan menumbuhkan motivasi setiap anggota untuk berupaya mewujudkan apa yang menjadi tujuan bersama.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis kemudian tertarik untuk melakukan suatu analisis terhadap kepemimpinan Kagaya Ubuyashiki sebagai pemimpin pasukan pemburu iblis yang diceritakan dalam anime *Kimetsu no Yaiba* dan mengaitkannya dengan kepemimpinan karismatik sesuai perspektif Max Weber. Penulis memusatkan penelitian ini pada topik kepemimpinan dalam konteks serial anime tersebut. Penulis berpendapat bahwa serial anime ini menceritakan suatu tipe kepemimpinan yang menunjukkan kepemimpinan karismatik sesuai perspektif Max Weber dari pemimpin pasukan pemburu iblis, yakni Kagaya Ubuyashiki.

Keunikan dari penelitian ini adalah dalam penelitian-penelitian sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian terhadap anime *Kimetsu no Yaiba*, namun belum ada penelitian tentang kepemimpinan yang pernah dilakukan dari serial anime tersebut. Peneliti akan melakukan penelitian terhadap gaya atau tipe kepemimpinan yang diceritakan dalam serial anime *Kimetsu no Yaiba* yang belum pernah diteliti oleh peneliti yang lain. Banyak penelitian tentang kepemimpinan yang telah dilakukan oleh

banyak peneliti, namun sangat jarang bahkan hampir belum ada peneliti yang mencoba melakukan penelitian terhadap kepemimpinan yang diceritakan dalam suatu serial anime. Dengan demikian, penelitian ini akan menjadi penelitian yang akan menganalisis suatu gaya kepemimpinan dalam cerita salah satu serial anime, yakni anime *Kimetsu no Yaiba*.

B. Fokus Masalah

Latar belakang penelitian ini menyajikan kajian-kajian literatur yang membantu untuk menentukan ruang lingkup topik atau masalah yang akan diteliti oleh peneliti, namun demikian perlu adanya fokus masalah untuk memperjelas fokus dari penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan fokus masalahnya pada topik kepemimpinan secara khusus dari tokoh Kagaya Ubuyashiki seorang tokoh yang menjalankan peran sebagai seorang pemimpin pasukan yang diceritakan dalam serial anime *Kimetsu no Yaiba* karya Koyoharu Gotouge pada season 1, season 2, season 3, dan season 4.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis merumuskan rumusan masalah pada penelitian ini dengan mengajukan pertanyaan: Bagaimana kepemimpinan Kagaya

Ubuyashiki dalam serial anime *Kimetsu no Yaiba* ditinjau dari perspektif Max Weber?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat oleh peneliti pada penelitian ini, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kepemimpinan tokoh Kagaya Ubuyashiki sebagai pemimpin pasukan pembasmi iblis dalam serial anime *Kimetsu no Yaiba* yang menerapkan kepemimpinan karismatik yang ditinjau dari perspektif Max Weber.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dan/atau sumbangsih terhadap pengembangan keilmuan khususnya ilmu kepemimpinan. Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan perkembangan ilmu yang baik dan berguna untuk lembaga atau perguruan tinggi dan juga bagi program studi secara khusus pada mata kuliah Pengantar Teori Kepemimpinan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman, pengetahuan, dan wawasan tentang kepemimpinan dan nuansa kepemimpinan lainnya. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap

perkembangan mata kuliah tersebut dengan membantu melihat penerapan dan mempelajari suatu teori kepemimpinan dari berbagai bidang dan objek yang menarik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca atau pembelajar yang gemar mempelajari ilmu kepemimpinan (*leadership*) agar dapat membantu menemukan objek penelitian kepemimpinan sekaligus menambah wawasan. Dengan adanya penelitian ini, maka diharapkan para pembaca dapat memperoleh referensi bacaan baru dalam mempelajari topik-topik tentang kepemimpinan dan nuansa-nuansanya. Penelitian ini diharapkan pula dapat menambah kompetensi penulis dalam bidang kepemimpinan sesuai dengan kajiannya.

F. Sistematika Penulisan

Bab I berisi beberapa bagian yang terdiri dari latar belakang, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi kajian Pustaka dalam penelitian. Bagian ini berisi tentang penelitian relevan dan penjelasan teori yang

berkaitan dengan penelitian terutama fokus teori yang digunakan, yakni teori kepemimpinan.

Bab III berisi tentang metode penelitian, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data penelitian.

Bab IV berisi hasil penelitian yang memuat tentang deskripsi dari hasil penelitian yang telah dikaji berdasarkan teori yang dikaji dan dijelaskan pada bab II.

Bab V bagian penutup meliputi kesimpulan dan saran.