

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film animasi atau kartun merupakan salah satu jenis film yang secara teknis sedikit berbeda dalam proses pembuatannya dengan film-film pada umumnya. Menurut Jill Nelmes bahwa animasi merupakan suatu proses dalam seni dimana material-material perfilman profesional (gambar, boneka tali / *puppet* *wih malleable limbs*, tanah liat, pasir, atau tinta dalam kaca) di filmkan secara “*frame ke frame*”, dan diantara frame itu ada perubahan gerakan atau bentuk yang sengaja dibuat untuk menghasilkan ilusi gerakan (Nelmes, 1996.231). Sedangkan menurut Norman Mc Laren dalam Jill Nelmes menjelaskan bahwa animasi atau kartun bukanlah seni gambar yang bergerak, melainkan seni gerakan yang digambar pada setiap *frame* (Solomon dalam Nelmes, 1996.231)

Salah satu negara industri film animasi besar adalah Jepang. Jepang merupakan negara kawasan Asia Timur yang terkenal dengan budayanya yang unik, baik dalam *fashion*, pekerjaan, maupun animasinya yang berbeda dengan negara-negara yang berada dikawasan Asia Timur. Setelah peristiwa pemboman di Kota Hiroshima pada 6 Agustus 1945 dan Nagasaki pada 9 Agustus 1945 yang berujung pada kekalahan Jepang dan penyerahannya tanpa syarat kepada Sekutu, Jepang mengalami masa-masa sulitnya untuk memperbaiki kerusakan negaranya akibat bom atom yang dijatuhkan pada 6 Agustus 1945. Setelah peristiwa tersebut, Jepang

menduduki peringkat kedua sebagai negara terproduksi didunia dan salah satunya dalam bidang film *anime* atau animasi.

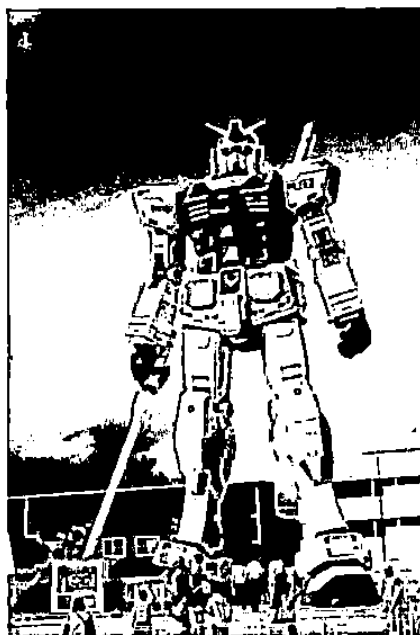
Anime atau アニメ merupakan sebutan orang-orang Jepang untuk film animasi dan kartun apapun *style* dan *genre* nya dan darimanapun asalnya. Namun di luar Jepang kata itu menjadi sebutan untuk film-film animasi dan kartun yang berasal atau ber-*style* Jepang. *Anime* banyak ditunjukkan untuk kalangan anak-anak karena gaya penggambaran yang *fun* dan *colorfull*, namun seperti dijelaskan di atas, *anime* atau animasi juga termasuk film karena mengandung cerita dengan proses produksi yang sedikit berbeda.

Sejarah *anime* seperti dikutip dari Bendazzi dimulai pada tahun 1958 saat *anime* pertama rilis yaitu *White Snake* buatan Taiji Yabushita. Bercerita tentang cinta seorang laki-laki kepada seorang wanita yang tak berbalas karena wanita itu adalah siluman ular putih, dan TOEI sebagai perusahaan produksi animasinya membanjiri pasar dengan film *feature* (minimal 1 tahun dengan 1 film) dengan tema legenda dari Asia Timur, cerita internasional dan *science fiction* (Bendazzi 1994:411). Awal 1960 menjadi faktor penentu kesuksesan *anime* Jepang, Osamu Tezuka memulai kesuksesan dengan film *Tetsuwan Atom (Astro Boy, 1963)* sebuah film dengan tema *Science Fiction (Sci-fi)* dan ruang angkasa. Sejak itu banyak yang mengikuti jejak kesuksesannya dengan ikut membuat film bertema serupa, seperti *Uchu Ace (Ace the Space Boy)* buatan Tatsuo Yoshida, *Tetsujin 28-go (Steelman Number 28)* buatan Mitsuteru Yokoyama, dan salah satunya juga *Mobile Suit Gundam (1979-1980)* karya Yoshiuki Tomino, Hajime Yatate dan

Y. Kikano. Yabushita. Keberhasilan cerita di atas adalah bertema *Sci fi* perang seri

fiksi ilmiah ini menampilkan karakter dipercaya dengan reaksi psikologis yang realistis, mewakili suatu peninggalan terhadap stereotip produksi masa lalu (Bendazzi 1994:412), *anime-anime* ini masuk dalam kategori *Sci-Fi* bila memakai standar dari barat. Namun Jepang memiliki beberapa kategori sendiri dalam *genre* film animasi mereka seperti *Bishounen* yang berisi cowok-cowok berwajah cantik dan target audience mereka adalah para remaja wanita, adapula *Bishoujo* yang berarti kebalikan dari *Bishounen*. Sedangkan *Gundam* masuk pada kategori *Mecha* yakni singkatan orang Jepang dari kata bahasa Inggris *mechanic* yang berarti segala sesuatu tentang mekanik dan mesin. *Genre mecha* berisi tentang robot atau mesin-mesin futuristik yang menjadi fokus *anime* mereka.

Salah satu film yang melegenda adalah seperti kutipan di atas adalah *Mobile Suit Gundam* atau 機動戦士ガンダム “*Kidou Senshi Gandamu*” (1979-1980) adalah film animasi/kartun buatan Yoshiuki Tomino, Hajime Yatate dan Yoshikazu Yasuhiko di bawah naungan industri hiburan *Sunrise*. Disiarkan pada April 1979 di stasiun televisi ANN di Jepang. (<http://www.Gundam.jp/movie/index.html>) *Anime* (kartun animasi) ini merupakan seri pertama dari

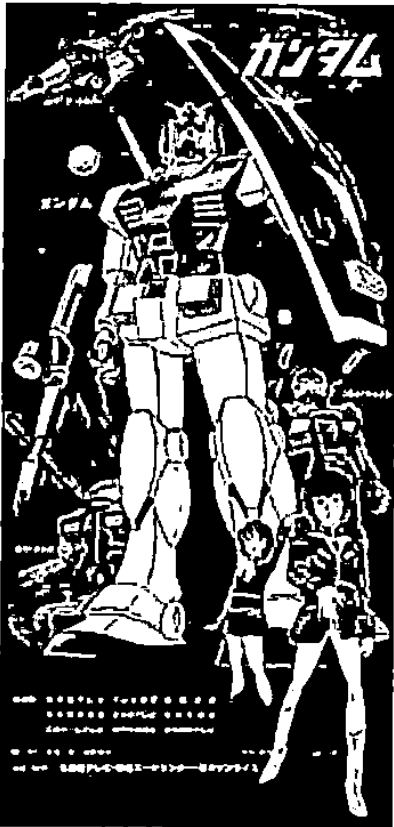


Gambar 1.1. *Life-Size Gundam* di Prefektur Odaiba Jepang.

Sumber:
http://farm5.static.flickr.com/4125/5019337817_03cb80eb5f_b.jpg
(diakses pada 9/25/2014 21:38)

rangkaian *metaseries Gundam* yang masih berlanjut hingga saat ini. *Gundam*

Jepang dan *Gundam Front Tokyo*. Lalu kepopulerannya semakin menyebar keseluruh dunia dengan dijualnya *pla-model* tentang robot-robot dalam *anime*-nya



Gambar 1.2 Poster Film *Mobile Suit Gundam*
Sumber: <http://www.sunrise-inc.co.jp/international/works/detail.php?cid=20>

dan biasa disebut Gunpla. Pla-model atau Plastic model adalah istilah produk hobi untuk Scale model atau model miniatur yang diharuskan untuk dirakit terlebih dahulu sebelum di-*display*.

Cerita ini mengambil era fiksi (*fictional universe*) di tahun 0079 *Universal Century* (UC) dimana dunia saat itu terbagi pada dua kubu yaitu *Earth Federation* atau Federasi Dunia, yang merupakan persatuan dari Negara-negara seluruh dunia, dan *Principality of Zeon* mewakili manusia yang tinggal di luar angkasa dengan membangun koloni-koloni mewakili orang-orang yang tidak setuju dengan pemerintahan federasi. *Principality of*

Zeon mencetus perang yang dikenal sebagai *One Year War* atau perang satu tahun.

Principality of Zeon lebih unggul karena mereka menggunakan senjata baru disebut *Mobile Suit* yang merupakan senjata yang dikendalikan seorang pilot berbentuk robot manusia raksasa dan dilengkapi berbagai persenjataan. Federasi pun tidak tinggal diam, mereka diam-diam merancang *Mobile Suit* juga yang dinamakan *Mobile Suit Gundam*. Pada akhirnya tidak semua dikendalikan oleh

anak remaja bernama *Amuro Ray*. Sejak itu *Amuro* menjadi pilot resmi *Gundam RX 78-2* dan berperang melawan serangan dari Zeon.

Zeon merupakan perwakilan dari orang-orang miskin yang dipindah dari bumi ke koloni di luar angkasa karena populasi manusia sudah terlalu banyak saat itu. Namun mereka tetap digambarkan di film bahwa sebenarnya mereka membela kebenaran dan membela orang-orang yang lemah yang seharusnya tugas dari federasi dunia. Lalu pertempuran *one year war* di menangkan oleh federasi dengan terbunuhnya Char Aznabel dan hancurnya barisan pertahanan terakhir Zeon di *Space Battle Fortress A Baoa Qu*.

Lalu kisah berlanjut ke dalam OVA¹ (*Original Video Animation*) series *Mobile Suit Gundam Unicorn* yang mengambil latar 3 tahun setelah *One year war*. Dimana zeon yang telah dibubarkan kembali muncul dengan nama *neo zeon* dengan pemimpinnya yang baru. Mereka berusaha memperebutkan *Laplace Box*. Sebuah kotak yang konon isinya dapat menghancurkan federasi maupun zeon. Baik zeon maupun federasi berusaha mencari letak disembunyikannya “kotak” tersebut dengan bantuan koordinat yang ditunjukkan oleh sebuah *Gundam* yang baru diluncurkan oleh *Industrial Seven Megalonica*, sebuah koloni industri di luar angkasa yang diam-diam membuat *Gundam* ini dengan harapan dapat menghapus dan mengakhiri perang yang telah lama terjadi (<http://www.sunrise->

¹ Original Video Animaton atau OVA adalah istilah yang digunakan di Jepang untuk menyebut animasi *single* atau *series* yang di luncurkan secara langsung ke pasar tanpa melalui bioskop atau siaran di televisi (<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35> (diakses

inc.co.jp/international/works/detail.php?cid=284 diakses pada 19/04/2014, 16.00

).

Mobile Suit Gundam Unicorn merupakan film baru garapan *Sunrise* yang masih berlanjut hingga saat ini. Episode terakhirnya yang keluar bulan Mei 2014 dan itu menentukan *ending* dari metaseries *Gundam UC* (Gundam.info/index/ di akses pada 19/04/2014, 16:04) di dalam film ini yang menarik adalah pengemasan konflik antara 2 bangsa yang mempengaruhi dunia. “*Gundam*” menjadi sosok pahlawan penyelamat umat manusia. *Gundam* sendiri adalah robot *Mobile Suit* yang dikendalikan seorang pilot dari dalam badannya dengan memiliki anatomi seperti manusia dan bentuknya mengambil *base* dari *armor* atau pakaian perang pasukan perang Jepang pada abad ke 4.

Tayangan ini menarik untuk diteliti dikarenakan seperti yang dijelaskan sebelumnya, Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu setelah dua kotanya diluluh-lantakan oleh sekutu. Lalu ada dugaan indikasi akan propaganda yang dilakukan Jepang akan kealahannya pada perang dunia kedua. Perang dunia ke 2 menyisakan banyak kematian dan kerugian. Terutama bagi pihak Jepang yang kalah oleh sekutu. Itu juga merupakan pembalasan pasukan sekutu terhadap Jepang yang telah membombardir pangkalan angkatan laut Belanda dan Amerika, *Pearl Harbour*. Banyak film-film yang dibuat tentang cerita perang ini, terutama dari Hollywood, namun kebanyakan dari mereka berusaha “membenarkan” pihaknya, seperti *Pearl Harbour* (2001) yang menceritakan kisah 2 bersaudara yang berusaha menyelamatkan nyawa mereka dari serangan membahibuta Jepang

Jepang pernah membuat film kartun animasi untuk propaganda yang berjudul *Momotaro: Ume no Shinpei* atau 桃太郎 海の神兵 (1943) yang berkisah tentang pertempuran Jepang dengan pasukan Sekutu (Belanda) yang terjadi di Laut Sulawesi, dengan tokohnya seekor beruang, burung pegar, anjing dan monyet yang ikut bertempur melawan pasukan Belanda. Film ini dibuat oleh *Mitsuyo Seo* dibawah naungan perusahaan industri hiburan *Shociku* dan atas perintah menteri kelautan Jepang untuk membuat film propaganda.

Film *Momotaros: Ume no Shinpei* bercerita tentang satu daerah jajahan jepng yang terletak di Pulau Sulawesi dimana tempat itu merupakan tempat yang damai, dan penduduknya sangat bersahabat dengan orang-orang Jepang dan secara sukarela ikut membangun pangkalan udara di daerah itu. Mereka (para pasukan Jepang) diperlihatkan akrab dengan masyarakat dan masyarakat diperlihatkan senang dengan adanya mereka.

Film memiliki dualisme, sebagai refleksi atau representasi masyarakat. Memang sebuah film bisa merupakan refleksi atau representasi kenyataan. Sebagai refleksi kenyataan, sebuah film hanya memindahkan kenyataan ke layar tanpa mengubah kenyataan tersebut, misalnya film dokumenter. Sedangkan sebagai representasi kenyataan, berarti film tersebut membentuk dan menghadirkan kembali kenyataan berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi kebudayaan (Sobur, 2003:138).

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, film juga merupakan representasi

benar. Jepang sendiri seperti yang disebut Iwabuchi bahwa respon *audience* Jepang berdasarkan bahwa mereka (Jepang) menolak untuk disamakan dengan bangsa Asia yang lain (Iwabuchi dalam Huat 2012:11). Ideologi kuat dan ego yang tinggi menjadi pegangan masyarakat Jepang sehingga pertanyaan besar juga timbul, dengan ego yang tinggi, setelah kejadian pemboman Kota Hiroshima dan Nagasaki, apakah mereka hanya diam malu dan mengakui kekalahan tanpa syarat pada sekutu atau menutupi kekalahan mereka dengan cara lain. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anggoro Adisujiwo mahasiswa Universitas Gajah Mada Yogyakarta pada tahun 2013 yang berjudul Representasi Pasifisme dalam Film Animasi Jepang. Latar belakang penelitian tersebut adalah paham pasifisme atau paham anti perang dan anti kekerasan yang dianut oleh Negara Jepang. Paham ini dianut oleh Jepang setelah kejadian pemboman 2 kotanya yaitu Hiroshima dan Nagasaki. Hal ini menjadi pelajaran bagi Jepang dan membawa perubahan besar bagi bangsa Jepang. Dari negara imperialistik dan militeristik menjadi negara demokrasi yang cinta damai. Paham Pasifisme dituangkan pada salah satu pasal yang dikenal sebagai *Article No. 9 of Japanese Constitution* yang berisi bahwa Jepang menyatakan menolak penggunaan kekuatan militer untuk perang dan menyatakan tidak akan membangun angkatan perang baik darat, laut maupun udara, untuk menghindari peristiwa Hiroshima dan Nagasaki terulang kembali. Konstitusi ini diberlakukan sejak 3 Mei 1947. Sejak itu Jepang hanya memiliki pasukan pertahanan negara atau *Japan Self-Defence Forces (JSDF)* dan paham itu dituangkan dalam salah satu film animasi series *Gundam* yaitu *Kidou*

Senshi *Gundam 00* yang ditayangkan pada tahun 2007, Disutradai oleh Seiji Mizushima dan ditulis oleh Yosuke Kuroda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, ditarik rumusan masalah yaitu bagaimana film animasi Jepang *Mobile Suit Gundam 00* merepresentasikan paham pasifisme. Pada akhir penelitian, peneliti mengungkapkan kesimpulan bahwa *Mobile Suit Gundam 00* sarat dengan paham pasifisme dengan merepresentasikan profil tokoh-tokoh, nama negara, serta konflik-konflik internasional dunia nyata ke dalam jalan ceritanya. Paham pasifisme digambarkan juga sebagai sikap yang baik untuk mendapatkan situasi perdamaian dan persatuan yang mana Jepang menganut paham tersebut.

Pembahasan pertama dalam penelitian tersebut adalah tentang merepresentasikan dunia nyata ke dalam jalan ceritanya. Representasi ini termasuk pada tokoh-tokoh, konflik, gedung pemerintahan, dan nama negaranya. Salah satu contohnya adalah para kepala negaranya yang gambarnya dimiripkan dengan kepala negara pada kenyataannya. Konflik-konflik didalam filmnya juga diangkat dari konflik sebenarnya seperti konflik Macan Tamil di Pulau Ceylon, Srilangka. Semua sejarahnya digambarkan seperti apa yang terjadi sebenarnya didunia nyata dengan ditambahkan dengan keterlibatan *Gundam* dan *Mobile Suit* yang lain.

Pembahasan selanjutnya adalah dengan penggambaran yang dimiripkan dengan dunia nyata, di *anime* ini Jepang tetap dengan paham pasifismenya.

Namun, latar belakang tidak ikut andil dalam perang dengan *Gundam*, namun mereka

hanya berperan sebagai media massa *Japan News Network (JNN)*, sebagai penyebar berita-berita perkembangan konflik yang terjadi layaknya sebagai pusat kantor berita karena Jepang benar-benar menjalankan paham mereka sebagai negara yang menolak kekerasan dan perang.

Penelitian lain adalah seperti yang dilakukan oleh Agung Fauzi Hanifuddin, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada tahun 2011 penelitian ini berjudul *Representasi Hero dalam Film Rambo IV*. Latar belakang penelitian tersebut adalah film barat yang mengambil latar belakang perang Vietnam yang mana sejarah perang Vietnam adalah dimana Amerika turut campur dalam masalah kedua negara Vietnam dan menginvasi secara massal dengan membumihanguskan negara Vietnam utara. Namun pada akhirnya Amerikalah yang mengalami kekalahan hebat dan merasa sangat malu atas apa yang telah mereka lakukan. Film Rambo ini dibuat dengan menyulap fenomena tersebut dengan penggambaran Vietnam melalui sosok pahlawan Amerika yang bertempur melawan pihak komunis yakni negara Myanmar. Pada akhir penelitian ini, peneliti mengungkapkan dua kesimpulan yaitu pembahasan Hero yang direpresentasikan sebagai penyelamat dan Hero yang direpresentasikan sebagai sosok *SuperSelf*.

Seperti yang dikatakan juga oleh Barak Kushner dalam *The Thought War*

“Japanese wartime propaganda consisted of 2 subsets –official and unofficial. Official propaganda emanated from government channel and related agencies. Unofficial propaganda developed within non-governmental institution, such as private companies that cut records, producing advertising etc. both propaganda thrived attracted audience” (Kushner, 2006:19)

Artinya adalah: “propaganda perang Jepang terbagi dalam dua bagian. Resmi dan tidak resmi. Propaganda resmi adalah propaganda yang

diproduksi dan muncul melalui jalur pemerintahan dan agen-agen yang terkait dengannya. Sedangkan propaganda yang tidak resmi diproduksi oleh institusi non-pemerintah seperti perusahaan perekaman pribadi, perusahaan iklan, dan sebagainya. Semua macam propaganda adalah ditunjukkan untuk menarik *audience* atau masyarakat”.

Propaganda bisa menjadi salah satu cara mereka untuk menutupi kekalahan mereka pada perang dunia ke-2 dan tetap menjaga nasionalitas pada masyarakatnya dengan memasukkannya dalam karya-karya media massa salah satunya adalah melalui film kartun atau animasi. Peneliti tertarik untuk menelusuri apakah benar adanya indikasi film ini merupakan salah satu bentuk propaganda terselubung pemerintahan Jepang untuk menyulap kealahannya pada perang dunia kedua melalui media dengan sosok “*hero*” yang ditanamkan pada film *Mobile Suit Gundam* karena peneliti melihat *scene-scene* yang menyerupai kejadian pada Perang Dunia ke-2.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana representasi “*Hero*” Jepang dalam film *Anime Mobile Suit Gundam*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui film *anime Mobile Suit*

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk penelitian karya-karya ilmiah dan memberikan sumbangan terhadap perkembangan studi Ilmu Komunikasi, terutama menerapkan teori-teori representasi 'Hero' Jepang pada film *Mobile Suit Gundam* dan pemaknaan tanda-tanda yang terdapat di film itu menggunakan analisis semiotika.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengkaji film dalam konteks semiotika film dan meningkatkan gairah diskusi tentang filmologi dan semiotika serta sinema animasi di kalangan mahasiswa.

E. Kerangka Teori

1. Representasi

Definisi sederhana representasi menurut Graeme Burton merujuk pada deskripsi terhadap orang-orang yang membantu mendefinisikan ke'khas'an kelompok-kelompok tertentu. Tetapi kata tersebut juga merujuk pada penggambaran (yaitu representasi) berbagai institusi, kata tersebut tidak hanya penampilan dipermukaan. Kata tersebut juga menyangkut makna-makna yang dikaitkan dengan penampilan yang dikonstruksi (Burton, 1999:27)

Kata di dalam penjelasan Burton bukan sebuah kata yang terdiri dari beberapa huruf, namun segala sesuatu yang dikeluarkan media untuk kita terima dan kita cerna seperti gambar-gambar, simbol, musik dsb. Media mengeluarkan kata-kata yang memiliki makna tentang dunia, cara memahami dunia, sebagai

representasi juga menyangkut tentang pembuatan makna, dan apa yang direpresentasikan media kepada *audience* nya.

Menurut Stuart Hall, representasi berarti bagian paling penting dari proses yang meliputi produksi dan pertukaran diantara anggota budaya, dan itu melibatkan penggunaan bahasa, *sign*, dan gambar yang bisa merepresentasikan berbagai hal (Hall, 1997:15). Ada tiga pendekatan menurut Hall yaitu :

- Reflektif yang berkaitan dengan pandangan atau makna tentang representasi yang entah dimana 'diluar sana' dalam masyarakat sosial kita
- *Intentional* yang menaruh perhatian terhadap pandangan *creator/produser* terhadap representasi tersebut
- Konstruksionis yang menaruh perhatian terhadap bagaimana representasi dibuat melalui bahasa termasuk kode-kode visual.

Bahasa menjadi alat penting dalam produksi makna. Konsep yang kita punya diterjemahkan dalam bahasa yang umum, dengan demikian kita bisa menghubungkan konsep dan ide kita dengan kata atau tulisan tertentu, suara, dan visual. Didalam bahasa yang ditulis maupun lewat lisan terdapat kata-kata yang bermakna. Kata-kata tersebut disebut simbol. Simbol-simbol itu digunakan untuk merepresentasikan konsep, hubungan konseptual antara simbol-simbol yang kita nahami membuat system pemaknaan dalam kultur kita

Dalam konteks film “*Mobile Suit Gundam*”, representasi berguna sebagai konstruksi realitas, makna yang di tampilkan melalui simbol simbol dalam film tersebut merupakan rekonstruksi *filmmaker* terhadap realitas Perang Dunia Kedua yang dikemas dalam film animasi. Pekerjaan media massa adalah menceritakan peristiwa-peristiwa, maka kesibukan utama media massa adalah mengkonstruksi berbagai realitas yang akan disiarkan. Media massa, khususnya film dalam konteks ini membentuk realitas baru dengan menyusun realitas dari berbagai peristiwa yang terjadi hingga menjadi cerita atau wacana yang bermakna. Dengan demikian isi seluruh media tiada lain adalah realitas yang telah dikonstruksikan dalam bentuk wacana yang bermakna (Hamad, 2004:11-12).

Hal ini dikuatkan dengan perkataan Michel Foucault yang dikutip dari John Storey:

“We must cease once and for all to describe the effects of power in negative terms: it ‘excludes’, it ‘represses’, it ‘censors’, it ‘abstracts’, it ‘masks’, it ‘conceals’. In fact, power produces; it produces reality; it produces domains of objects and rituals of truth” (Storey, 2011:173).

Bila diartikan adalah: “kita harus berhenti sesekali untuk menggambarkan efek dari kekuasaan itu dalam hal negatif: kekuasaan itu bisa mengecualikan, menindas, *men-sensor*, abstrak, menutupi, dan menyembunyikan. Bahkan faktanya kekuasaan itu memproduksi sesuatu. Kekuasaan memproduksi kenyataan, dia menghasilkan *domain* objek dan ritual kebenaran”.

Perlu digarisbawahi adalah kata “*in fact, power produces; it produces reality*”. Berarti kekuasaan yang disini adalah media dan orang-orang yang berkuasa dibalikny menghasilkan realitas baru dan secara kritis, kekuasaan dapat

realitas yang baru demi kepentingan dan keuntungan pengguna kekuasaan tersebut.

Seperti dijelaskan oleh Alex Sobur sebelumnya, sebagai representasi dari realitas, film tersebut membentuk dan menghadirkan kembali kenyataan berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi kebudayaannya. Karenanya, film bergerak dalam sistem makna budaya masyarakatnya, memperbaharainya, dan mereproduksi atau mengulasnya. Dengan kata lain bahwa film menjadi media representasi yang merekonstruksi cara hidup suatu masyarakat atau menceritakan ulang suatu peristiwa yang dikemas sedemikian rupa sehingga mampu untuk menimbulkan bias pemahaman pada penonton, dan tidak menutup kemungkinan melenceng dari realitas sebenarnya yang bisa dimanfaatkan sebagai keuntungan masyarakat, pemerintah, atau industri itu sendiri.

2. 'Hero' dalam Budaya Pop

Budaya adalah gabungan antara nilai-nilai dan kepercayaan yang mendasari suatu masyarakat atau kelompok orang. Budaya juga merupakan praktek atau pedoman hidup dari kelompok itu. Yang paling penting, budaya adalah cara untuk nilai-nilai kehidupan, kepercayaan dan praktek kehidupan saling berhubungan dan saling terjalin (Miller, 2005, 77).

Budaya dalam kehidupan modern merujuk pada bentuk yang didistribusikan secara luas seperti musik, periklanan, seni, desain, dan literatur, atau kegiatan waktu luang, dan hiburan yang mana semua itu mengisi kehidupan

pop atau *popular culture* menurut Sturges diarahkan pada lingkungan budaya yang lebih besar yang meliputi kehidupan sehari-hari yang terkontradiksi dan berlawanan dengan budaya-budaya elite. *Popular culture* juga mengacu pada 'produk komersial' yang didorong oleh keuntungan media hiburan massa (Hall, 1997:2).

Mengacu pada John Storey bahwa budaya populer selalu didefinisikan secara *implisit* atau *eksplisit* berbeda dengan kategori konseptual lainnya yaitu: budaya rakyat (*folk culture*), budaya massa (*mass culture*), budaya yang dominan (*dominant culture*), budaya pekerja (*working-class culture*) dan sebagainya. Definisi budaya populer atau *pop culture* harus mempertimbangkan hal ini. Dan harus dilihat juga, mana kategori konseptual yang digunakan untuk mengartikannya, karena akan kuat mempengaruhi konotasi yang dibawa ketika kita menggunakan istilah '*popular culture*'. (Storey, 2011:1). Storey juga melibatkan ideologi dalam pemaknaan budaya populer. Menurutnya ideologi erat kaitannya dengan budaya populer karena *pop culture* banyak dipengaruhi ideologi-ideologi yang bermain didalamnya. Ideologi menurut Storey merujuk pada ide sistematis yang diartikulasikan oleh kelompok tertentu. Seperti contoh kita bisa berbicara tentang 'ideologi profesional' untuk merujuk pada ide-ide yang menginformasikan praktek pemikiran kelompok profesional tertentu. Definisi lainnya menurut John Storey adalah ideologi berarti menunjukkan penyamaran, distorsi, atau penyembunyian tertentu. Ideologi digunakan di sini untuk

menunjukkan bagaimana teks dan praktik menajutkan gambar-gambar terdistorsi

dari realitas. Mereka menghasilkan apa yang kadang-kadang disebut 'kesadaran palsu'.

Distorsi semacam itu dikatakan bekerja di balik kepentingan mereka yang *powerfull* atau 'yang mempunyai kekuatan' terhadap kepentingan mereka yang *powerless* atau 'yang tidak mempunyai kekuatan'. Bila menggunakan definisi ini, kita mungkin berbicara tentang ideologi kapitalis yang mengisyaratkan penggunaannya ideologi untuk menyembunyikan realitas dominansi dari mereka yang berkuasa yang mana kelas dominan tidak melihat diri mereka sebagai pemeras atau penindas. Lebih penting lagi adalah cara dimana ideologi menyembunyikan realitas subordinasi dari mereka yang tidak berdaya, kelas bawahan tidak melihat diri mereka tertindas atau dieksploitasi. Definisi kedua ini berasal dari asumsi tertentu tentang keadaan produksi teks dan praktek. Dikatakan bahwa mereka adalah suprastruktur 'refleksi' atau 'ekspresi' dari hubungan kekuatan ekonomi dasar masyarakat. Ini adalah salah satu asumsi dasar klasik Marxisme (Storey, 2011: 3).

Penjelasan di atas membuktikan bahwa budaya pop secara langsung atau tidak terkait dengan ideologi yang bermain dibelakangnya. Sedangkan menentukan definisi budaya pop atau *popular culture* sendiri menurut beberapa ahli adalah salah satunya dengan menentukan apa yang menjadi '*high culture*' yang akhirnya menjadi populer dan budaya di bawahnya hanya berupa *culture*. Atau setelah menentukan *high culture* dan *culture*, maka sisa residu budayanya menjadi *popular culture* atau *inferior culture*. Namun menurut definisi ketiga

Storey menyebutkan bahwa budaya populer adalah budaya massa atau mass

culture. Poin dimana mereka menyebut budaya populer sebagai budaya massa adalah ingin membangun pemahaman bahwa budaya populer tiada lain adalah budaya komersial. Hal ini diproduksi secara massal untuk konsumsi massa. Penonton adalah massa non-diskriminatif (Storey, 2011:8) hal ini terkait dengan penelitian ini yang mana *Mobile Suit Gundam* adalah salah satu produk media massa untuk konsumsi massa.

Hero berasal dari kata Bahasa Inggris. Menurut kamus Oxford berarti *a person who is admired for their courage, outstanding achievement, or noble qualities*. Yang berarti seseorang yang di kagumi karena keberaniannya, prestasi yang luar biasa atau kualitasnya yang mulia. Atau bila diartikan ke Bahasa Indonesia berarti pahlawan. Pahlawan di konstruksikan sebagai pembela kebenaran, mereka yang memiliki sifat-sifat baik, rela untuk berkorban demi kebaikan orang lain, dan biasanya memiliki kemampuan yang lebih yang tidak orang biasa punya. Terkadang pahlawan di media itu merepresentasikan nilai-nilai baik yang harusnya dimiliki oleh suatu masyarakat tertentu. Pahlawan biasa diangkat dari cerita-cerita dan legenda rakyat setempat yang di tujukan untuk mendidik anak-anak atau untuk semakin menumbuhkan rasa nasionalisme seperti di Indonesia ada cerita 'Si Pitung' yang berani melawan Kompeni, atau seperti di Inggris ada cerita 'Robin Hood' yang berjuang demi rakyat kecil dari jahatnya para bangsawan dan sebagainya.

Penggambaran sifat-sifat diatas memberi pandangan tentang penggambaran karakter pahlawan di sekitar kita. Selain itu penggambaran

komersial sebuah media massa, baik itu film, komik, dan novel. Lawan dari pahlawan atau hero biasa disebut penjahat (*villain*), yaitu karakter utama yang buruk secara moral dan bertanggung jawab sebagai penyebab kerusakan, kekacauan, dan masalah demi kepentingannya atau kepuasannya sendiri. Bila disamakan di dunia nyata mereka diibaratkan seperti pencuri, teroris, dan koruptor.

Di media massa, 'hero' tidak hanya membawakan sifat-sifat baik seperti yang di atas, namun sudah direkonstruksi sedemikian rupa untuk juga bisa merepresentasikan ideologi-ideologi yang dibawakan oleh media tersebut. Budaya populer ikut andil dalam menciptakan perubahan tersebut, yang sebelumnya mereka hanya sekedar cerita rakyat, seperti penjelasan Stuart Hall sebelumnya, hal ini didorong oleh keuntungan akan produk komersial dan tidak sedikit ideologi yang bermain di dalamnya agar terciptanya masyarakat yang dieksploitasi oleh ideologi itu tanpa sadar dan bisa dimanfaatkan oleh perusahaan atau sumber dari ideologi itu sendiri.

3. Film sebagai Konstruksi Pesan

Film memiliki dualisme, sebagai refleksi atau representasi masyarakat. Memang sebuah film bisa merupakan refleksi atau representasi kenyataan. Sebagai refleksi kenyataan, sebuah film hanya memindahkan kenyataan ke layar tanpa mengubah kenyataan tersebut, misalnya film dokumenter. Sedangkan sebagai representasi kenyataan, berarti film tersebut membentuk dan menghadirkan kembali kenyataan berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan

ideologi kebudayaan (Sobur, 2003:138), namun tidak menutup kemungkinan ideologi tersebut berasal dari pembuat film yang dipengaruhi kebudayaan dan lain-lainnya.

Sebagai salah satu alat komunikasi massa yang paling menarik, film dapat membangun pemahaman masyarakat melalui bahasa representasi yang muncul dalam bentuk hasil reproduksi dari ide-ide. Film memiliki kelebihan yang tidak dimiliki media lainnya. Karena film dapat dinikmati melalui audio dan visual secara bersama-sama. Tidak seperti radio yang hanya bisa dinikmati dari audionya saja atau koran yang hanya bisa dilihat secara visual. Hanya dengan sedikit *effort* kita dapat menikmati keduanya dalam televisi. Hal ini menjadikan televisi sebagai media komunikasi massa yang sangat strategis, dimana penontonnya biasanya hanya bersifat pasif saat menikmatinya.

Film adalah media komunikasi massa yang memproduksi pesan, film tergantung kepada *audience* yang menyaksikannya. Pesan yang diproduksi diapresiasi oleh masing-masing individu sesuai dengan kemampuan berfikirnya yang bisa dipengaruhi oleh faktor pendidikan, pengetahuan, dan pengalaman yang dimiliki sehingga film berpotensi menghasilkan bias pemahaman. Pesan sendiri merupakan konstruksi dari beberapa simbol yang mana melalui interaksi dengan penerima akan menghasilkan makna. Pengirim didefinisikan sebagai pentransfer pesan. Proses interaksi inilah yang mempunyai kedudukan sebagai faktor dimana penonton membawa aspek kultural mereka dalam merespon simbol yang ada pada

perbedaan kultural akan menentukan perbedaan dalam pemahaman terhadap teks yang sama.

Pada masyarakat, film dapat berpengaruh dalam segi positif maupun negatif. Film mempengaruhi masyarakat sedemikian rupa sehingga dapat membentuk pola pikir masyarakat sesuai dengan pesan yang disampaikan dalam film. Sadar atau tidak, akan ada pesan yang tertanam dalam ingatan orang tersebut dan kesan tersebut akan terus mengendap didalam dirinya sampai akhirnya akan memberi pengaruh pada pola pikir, sikap atau tindakan mereka.

Dengan film yang sangat menarik, isi ceritanya juga harus menarik. Ini menimbulkan kesan membujuk untuk tetap menonton sehingga dapat mempengaruhi pola pikir mereka. Seperti yang dijelaskan Sumarno bahwa cerita yang ada dalam film merupakan bungkus atau kemasan yang memungkinkan pembuat film melahirkan realitas rekaan yang merupakan suatu alternatif dari realitas nyata bagi penikmatnya. Dari segi komunikasi, ide atau pesan yang dibungkus dalam cerita itu merupakan pendekatan yang bersifat membujuk (persuasif) (Sumarno, 1996:13).

Dengan gambaran-gambaran diatas dan didukung oleh televisi yang selalu menarik dan penontonnya yang pasif, televisi menjadi *mountain of gold* bagi mereka yang ingin menyebarkan ideologi dan kepentingan mereka kepada masyarakat luas. Dalam hal ini *Mobile Suit Gundam* dapat menjadi sarana

4. Semiotika

Semiotika adalah ilmu tentang tanda (*the science of sign*) yang mempunyai prinsip, sistem, aturan, dan prosedur keilmuan khusus. Namun tidak bisa disamakan dengan 'ilmu alam' (*natural science*) atau ilmu pasti yang menuntut ukuran-ukuran matematis mempunyai prosedur khusus dan baku. Yasraf A. Pilliang menjelaskan bahwa semiotika dibangun oleh 'pengetahuan' yang lebih terbuka bagi aneka interpretasi Prinsip dasar semiotika adalah mengajarkan tentang makna jamak (*polysemy*). Berkaitan dengan doktrin tanda (*doctrine of sign*), misalnya di dalam semotika tidak hanya berkembang satu doktrin tanda yang tunggal, melainkan pelbagai doktrin tanda, yang satu sama lainnya bisa sangat berbeda bahkan bertentangan, akan tetapi, tetap diakui sebagai doktrin tanda didalam komunitas semiotika (Pilliang dalam Tinarbuko, 2009:ix-x).

Ada dua tokoh yang berpengaruh dalam perkembangan ilmu semiotika. Yaitu Charles Sanders Peirce (1839-1914) seorang ahli filsafat yang mengembangkan ilmu semotika di Amerika Serikat dan Ferdinand de Saussure (1857-1913) seorang ahli linguistik berkebangsaan Eropa yang mengembangkan ilmu semiotikanya disana.

Semiotika atau *Semiosis* menurut Charles Sanders Peirce menggambarkan sebaga proses dari pencerapan (penerimaan) sesuatu dengan indra kita yang kemudian diolah oleh kognisi kita (Peirce dalam Hoed 2014:4) *semiosis* menurut Peirce adalah proses pemberian makna. Karena tanda bersanding dengan makna,

dilanjutkan dengan pengolahan dalam kognisi secara instan yang hasilnya disebut *Object*. Kemudian tahap selanjutnya adalah penafsiran obyek dan menghasilkan yang disebut *Interpretant*.

Menurut ahli linguistik Ferdinand de Saussure yang lebih tertarik pada bahasa, dia lebih memperhatikan cara tanda-tanda lain dan bukannya cara tanda-tanda terkait dengan “Objek”-nya Peirce. Saussure mengatakan seperti yang dikutip dari John Storey :

“Language is a system of signs that express ideas, and is therefore comparable to a system of writing, the alphabet of deaf mutes, symbolic rites, polite formulas, military signals, etc. . . . A science that studies the life of signs within society is conceivable . . . I shall call it semiology” (Storey, 2011:118).

Artinya adalah “Bahasa adalah sistem tanda yang mengekspresikan ide-ide. Oleh karena itu sebanding dengan sistem penulisannya, abjad bisu tuli, upacara simbolik, rumus kesopanan, sinyal militer, dan lain lain.... Sebuah ilmu yang mempelajari kehidupan tanda-tanda dalam masyarakat adalah masuk akal... Aku akan menyebutnya semiologi”.

Model dasar Saussure lebih memfokuskan perhatiannya langsung pada tanda itu sendiri. Bagi Saussure, tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna; atau, untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri atas *penanda* dan *petanda*. Penanda adalah citra tanda seperti yang kita persepsi –tulisan di atas kertas atau suara di udara; petanda adalah konsep mental yang diacuhkan petanda. Konsep mental ini secara luas sama pada semua anggota kebudayaan yang sama yang menggunakan bahasa yang sama (Fiske, 2004:65).

Menurut ahli linguistik Ferdinand de Saussure yang lebih tertarik pada bahasa, dia lebih memperhatikan cara tanda-tanda lain dan bukannya cara tanda-

memfokuskan perhatiannya langsung pada tanda itu sendiri. Bagi Ferdinand de Saussure, tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna; atau, untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri atas *penanda* dan *petanda*. Penanda adalah citra tanda seperti yang kita persepsi –tulisan di atas kertas atau suara di udara; petanda adalah konsep mental yang diacuhkan petanda. Konsep mental ini secara luas sama pada semua anggota kebudayaan yang sama yang menggunakan bahasa yang sama (Fiske, 2004:65).

Sumbo Tinarbuko menguatkan penjelasan ini didalam bukunya bahwa menurut Ferdinand de Saussure seperti dikutip Pradopo, tanda adalah kesatuan dari dua bidang yang tidak dapat dipisahkan, seperti halnya selembar kertas. Di mana ada tanda, di sana ada sistem. Artinya, sebuah tanda (berwujud kata atau gambar) mempunyai dua aspek yang disebut dengan *signifier*, bidang penanda atau bentuk dan *signified*, bidang petanda atau konsep atau makna. Aspek kedua terkandung dalam aspek pertama yang berarti petanda merupakan konsep dari apa yang direpresentasikan oleh aspek pertama (Pradopo dalam Tinarbuko 2009:12-13).

Ferdinand de Saussure menyebutkan 5 hal penting mengenai semiotikanya, yakni (1) tanda terdiri dari penanda (*signifiant*) dan petanda (*signified*) yang hubungan pemaknaannya didasari oleh konvensi sosial; (2) karena itu, bahasa merupakan gejala sosial yang bersifat arbitrer (sewenang-wenang) serta konvensional dan terdiri dari perangkat kaidah sosial yang disadari bersama (*langue*) dan praktik sosial (*parole*); (3) hubungan antartanda bersifat

didekati secara akronis (perkembangannya) atau sinkronis (sistemnya pada kurun waktu tertentu); (5) sebagai gejala sosial, bahasa terdiri dari dua tataran yakni kaidah sistem internal (*langue*) dan praktik sosial (*parole*) (Hoed. 2014:6)

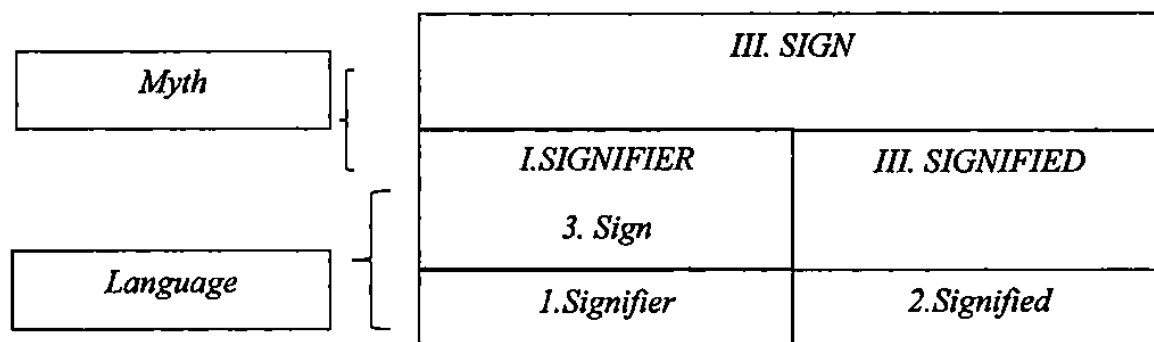
Semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiology Roland Barthes (gagasan signifikansi 2 tahap). Roland Barthes merupakan pengikut Ferdinand de Saussure yang memiliki minat utama pada sistem linguistik. Roland Barthes merupakan salah satu pengembang utama konsep semiologi Ferdinand de Saussure dengan memperkenalkan cara signifikansi tanda dua tahap (*order of signification*). Pada tataran tanda pertama, Roland Barthes membagi penggunaan makna *denotasi* dan *konotasi*, James Spardley menjabarkan makna denotatif meliputi hal-hal yang ditunjuk kata-kata (makna referensial). Yasraf A. Pilliang mengartikan makna denotatif hubungan eksplisit antara tanda dengan referensi atau realitas dalam penandaan tahap denotatif (Spardley dan Pilliang dalam Tinarbuko, 2009:19-20). Sedangkan makna konotatif meliputi aspek yang berkaitan dengan persamaan dan emosi serta nilai-nilai budaya yang ada. Contoh adalah gambar orang tertawa dapat diartikan suatu kebahagiaan yang meluap, namun bisa saja tertawa itu diartikan sebagai ekspresi depresi, atau penghinaan terhadap seseorang. Untuk memahami makna konotatif, maka unsur-unsur lain harus dipahami juga.

Perbedaan makna juga bisa dilihat dari film. Reproduksi mekanis yang dilakukan oleh kamera tentang objek yang ditangkap oleh lensa disebut makna denotatif (apa yang ditangkap kamera). Sedangkan hal-hal yang mencakup

sudut pengambilan *angle* kamera, frame yang dipakai, fokus gambar, kualitas film, dan sebagainya disebut makna konotatif (bagaimana cara menangkap gambar) dan pengambilan gambar tersebut dipengaruhi mitos yang ada di masyarakat. Berikut ini adalah bagan yang menjelaskan tentang makna denotatif dan konotatif yang digunakan oleh Roland Barthes:

Tabel 1.1

Peta Tanda Roland Barthes

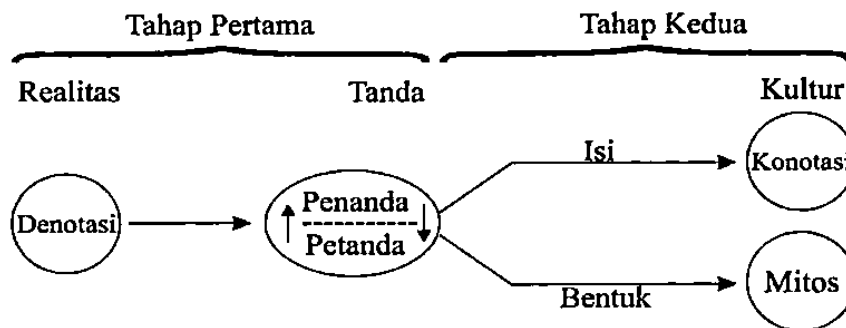


Sumber : Klaus Bruhn Jensen. *A handbook of Media and Communication Research*, 2002: 26

tanda adalah melalui mitos. Mitos yang dimaksud adalah bukan penggunaan kata-kata orang yang tidak percaya. Barthes menggunakan mitos sebagai orang yang percaya, dalam artiannya yang orisinal, mitos adalah cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas atau alam. Mitos primitive berkenaan dengan hidup dan mati, manusia dan dewa, baik dan buruk. Mitos menurut Barthes adalah tentang maskulinitas dan feminitas, tentang keluarga, keberhasilan, atau tentang ilmu. Bagi Barthes, mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu. Barthes memikirkan mitos

Tahapan signifikansi Barthes selanjutnya dengan cara sistem tanda dari tatanan pertama disisipkan kedalam sistem kultur atau budaya. Bagi Barthes, mitos adalah cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu dan cara mengkonseptualisasikan sesuatu. Apabila konotasi merupakan makna tataran kedua dari penanda, maka mitos adalah makna kedua dari tatanan petanda. Dua tahapan signifikansi Barthes dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 1
Tahapan Signifikansi Roland Barthes



Sumber: John Fiske, *Cultural and Communication Studies*, 2004:66

Pemilihan semiotika Roland Barthes dalam penelitian ini mengacu pada penegasan Barthes bahwa cara kerja pokok mitos adalah untuk menaturalisasikan sejarah. Ini menunjukkan kenyataan bahwa mitos sebenarnya merupakan produk kelas sosial yang mencapai dominasi melalui sejarah tertentu: maknanya, peredaran mitos tersebut mesti dengan membawa sejarahnya, namun operasinya sebagai mitos mencoba menyangkal hal tersebut dan menunjukkan maknanya secara alami, dan bukan bersifat historis atau sosial. Mitos memistifikasi atau mengaburkan asal-usulnya sehingga memiliki dimensi sosial atau politik (Fiske, 2004:122). Metode ini memiliki kelemahan dalam hal analisisnya terhadap mitos

yang berkembang juga dimasyarakat dan menjadi aspek utama bagaimana makna, ide, dan nilai-nilai tertentu yang disosialisasikan lewat film series *Mobile Suit Gundam*.

F. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, dimana jenis penelitian yang hasilnya tidak akan diperoleh melalui prosedur statistik atau dalam bentuk hitungan. Jenis penelitian kualitatif juga berguna sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh).

2. Obyek Penelitian

Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah membedah film series *Mobile Suit Gundam* yang berjumlah 49 seri dan difokuskan kepada bagaimana Hero di Jepang direpresentasikan dan fokus kepada adegan-adegan yang menggambarkan hero dan kesamaan adegan pada perang dunia kedua yang ditunjukkan melalui notanot, notanot, scene dan dialog yang terdapat dalam

3. Teknik Pengumpulan Data

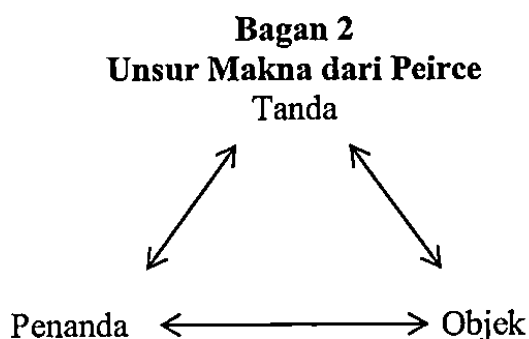
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Dokumentasi, untuk memepremudah penelitian dan memperjelas objek penelitian, maka peneliti akan mengumpulkan data-data dari film tersebut, berupa *capture* dari *scene* yang ada.
2. Studi pustaka, maksudnya adalah mengumpulkan bahan-bahan yang berupa data tertulis berupa buku, karya ilmiah, maupun jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan metode analisis semiotika, peneliti akan mempelajari tanda-tanda yang terdapat dalam film series *Mobile Suit Gundam* terhadap representasi Hero Jepang yang dikonstruksikan dalam film tersebut.

Semiosis seperti yang dijelaskan sebelumnya adalah proses pemberian makna. Karena tanda bersanding dengan makna, maka tanda yang diterima manusia merupakan tahap awal dari semiosis. Lalu dilanjutkan dengan pengolahan dalam kognisi secara instan yang hasilnya disebut *Object*. Kemudian tahap selanjutnya adalah penafsiran obyek dan menghasilkan yang disebut *Interpretant*. Ketiga istilah Peirce dapat dimodelkan seperti dibawah ini :

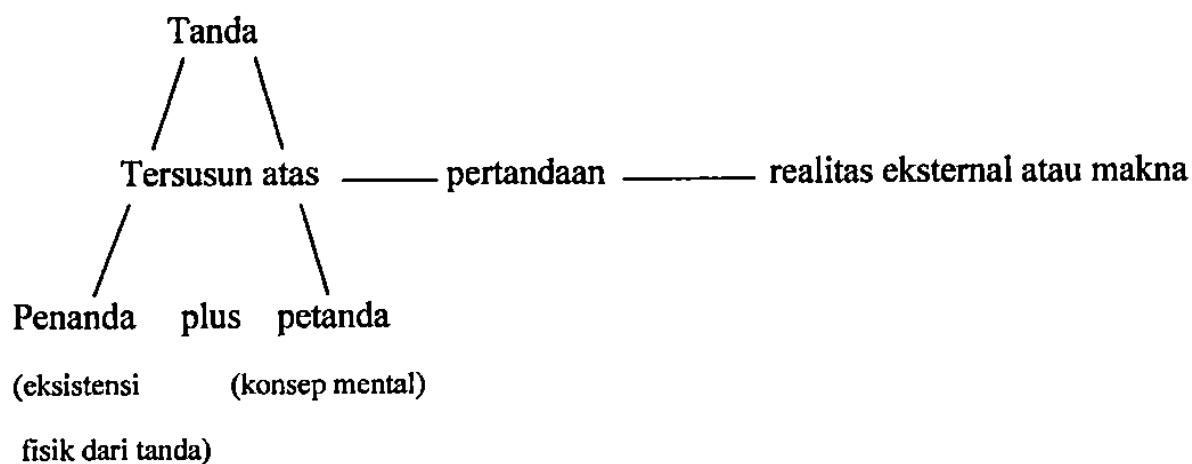


Panah dua arah menekankan bahwa masing-masing istilah dapat dipahami hanya dalam relasinya dengan yang lain. Sebuah *tanda* mengacu pada sesuatu di luar dirinya sendiri atau yang disebut *Objek*, dan ini dapat dipahami oleh seseorang: dan ini memiliki efek dibenak penggunanya atau yang disebut *Interpretant*. Kita mesti menyadari bahwa Interpretant bukanlah pengguna tanda, namun Charles Sanders Peirce menyebutnya dimana-mana sebagai “efek penggunaan yang tepat”: yaitu konsep mental yang dihasilkan baik oleh tanda maupun pengalaman penggunaan terhadap objek (Fiske, 2004: 63).

Berbeda dengan Charles Sanders Peirce, model dasarnya Ferdinand de Saussure lebih memperhatikan kepada tanda itu sendiri. Dapat dilihat dari bagan berikut ini:

Bagan 3

Unsur makna dari Saussure



Sumber: John Fiske, *Cultural and Communication Studies*, 2004:66

Tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna; atau, untuk

adalah citra tanda seperti yang kita persepsi –tulisan di atas kertas atau suara di udara; petanda adalah konsep mental yang diacuhkan petanda.

Dari gambaran sebelumnya, penelitian ini menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Metode ini dinilai relevan untuk mengetahui makna yang terdapat dalam teks (film) guna menganalisis representasi “Hero” Jepang dalam film series *anime Mobile Suit Gundam* dengan tahapan-tahapan yaitu dengan menonton filmnya, lalu akan dipilih gambar-gambar serta dialog yang sesuai dengan rumusan masalah untuk di-*capture* dalam bentuk *screenshot*. Peneliti akan menganalisis data *screenshot* dengan menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes. Peneliti akan menganalisis makna-makna yang tersirat dari komunikasi yang disampaikan oleh film *Mobile Suit Gundam* yang berbentuk adegan, simbol, lambang, dan tanda baik secara verbal maupun nonverbal.

Dalam semiotika Barthes, Barthes juga mempunyai tabel tanda sebagai pedoman dalam menentukan tanda, seperti berikut ini:

Tabel 1.2

***Frame Size* atau Ukuran Gambar**

Penanda (<i>Frame Size</i>)	Definisi	Penanda (Makna)
<i>Close Up</i> (C.U)	Hanya wajah (keseluruhan bagian wajah masuk dalam frame)	Keintiman
<i>Medium Shot</i> (M.S)	Setengah Badan	Hubungan Personal
<i>Long Shot</i> (M.L)	Setting dan Karakter	Konteks, skope, dan jarak

		publik
<i>Full Shot (F.S)</i>	Seluruh tubuh	Hubungan sosial

Sumber: Arthur Asa Berger, *Teknik-Teknik Analisis Media*, 2000:33.

Tabel 1.3

Teknik Editing dan Gerakan Kamera

Penanda	Definisi	Petanda
<i>Pan Down (High Angle)</i>	Kamera mengarah ke bawah	Kelemahan atau pengecilan
<i>Pan Up (Low Angle)</i>	Kamera mengarah ke atas	Kekuasaan, kewenangan, atau kebesaran
<i>Dolly In</i>	Kamera bergerak ke dalam	Observasi dan fokus
<i>Fade In</i>	Gambar muncul dari gelap ke terang	Permulaan
<i>Fade Out</i>	Gambar muncul dari terang ke gelap	Penutupan
<i>Cut</i>	Perpindahan dari gambar satu ke gambar yang lain	Kesinambungan menarik
<i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar	Kesimpulan (penutupan)

Selanjutnya pembahasan penelitian film animasi *Mobile Suit Gundam* ini akan dianalisis berdasarkan potongan gambar berupa adegan-adegan (*scene*) yang dapat dianggap tanda (*sign*) yang merepresentasikan *Hero* atau pahlawan yang terdapat dalam film tersebut. Dalam penelitian film ini diperlihatkan bagaimana *Gundam* dan pilotnya sebagai penanda (*signifier*), sedangkan simbol-simbol yang menggambarkan kepahlawanan yang menjadi petanda (*signified*) yang dianalisis melalui interkstualitas teks yang merepresentasikan Hero Jepang dalam film tersebut.

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam alur penelitian tentang film *Mobile Suit Gundam* yang dianalisis menggunakan metode semiotika Barthes adalah sebagai berikut:

1. Membuat proposal penelitian.
2. Mengambil data film dengan mengunduh film tersebut di internet
3. Menonton film secara keseluruhan
4. Memilih gambar adegan dan dialog yang sesuai dengan rumusan masalah dengan meng-*capture* gambar dalam film untuk dijadikan *screenshot* penelitian.
5. Kemudian *screenshot-screenshot* itu dianalisis dengan menggunakan semiotika Roland Barthes dan teori-teori yang ada pada kerangka teori pada bab 1 dengan fokus menjawab rumusan masalah.
6. Terakhir, membuat kesimpulan dan saran untuk penulisan selanjutnya

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini digunakan sistematika penulisan yang terdiri dari 4 bab, yaitu:

Bab I yang berisikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang penelitian terdahulu tentang hal serupa dan gambaran cerita dan profil dari film animasi *Mobile Suit Gundam*. Berisi mengenai

1. Sinopsis film animasi *Mobile Suit Gundam*
2. Profil film animasi *Mobile Suit Gundam*
3. Konstruksi Hero dalam film animasi Jepang

Bab III berisi gambaran umum penelitian, dan analisa peneliti yang diperoleh dari temuan data yang didapat oleh peneliti

Bab IV berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi bab-bab sebelumnya