IDENTITAS GENDER TOKOH KYUBEI YAGYU DALAM FILM ANIMASI GINTAMA EPISODE 80-81

(Analisis Semiotika Model Roland Barthes)

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I. Kom)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi

Oleh

Anis Prabowo
NIM. B76215037

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

JURUSAN KOMUNIKASI

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2019

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA
PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Anis Prabowo

NIM : B76215037

Prodi : Ilmu Komunikasi

Alamat : Jl. Montong Gamang – Ganti Km. 9, Desa Janapria, Kec. Janapria, Kab. Lombok Tengah, NTB

Judul : IDENTITAS GENDER TOKOH KYUBEI YAGYU DALAM FILM ANIMASI GINTAMA EPISODE 80 – 81 (Analisis Semiotika Model Roland Barthes)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada Lembaga Pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2) Skripsi ini benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain
3) Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 2 April 2019

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
ABC0EAFF104282797
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Anis Prabowo
B76215037

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama	: Anis Prabowo
NIM	: B76215037
Fakultas	: Dakwah dan Komunikasi
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul	: IDENTITAS GENDER TOKOH KYUBEI YAGYU DALAM ANIMASI GINTAMA EPISODE 80-81 (Analisis Semiotika Model Roland Barthes)

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan

Surabaya, 19 juni 2018

Dosen Pembimbing

Dr. Lilik Hamidah, S, Ag, M.Si.

NIP.197312171998032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Anis Prabowo ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 16 Juli 2019

Mengesahkan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan,

Dr. H. Abd. Halim, M.Ag
NIP. 196307251991031003

Penguji I,

Dr. Lilik Hamidah, S, Ag, M, Si
NIP. 197312171998032002

Penguji II

Drs. H. Yoyon Mudjiono, M.Si
NIP. 195409071982031003

Penguji III

Dr. Moch. Choirul Arif S,Ag. M, Si.
NIP. 197110171998031001

Penguji IV

Dr. Ali Nurdin, S.Ag, M.Si.
NIP. 19710602 1998031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anis Prabowo
NIM : B76215037
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Ilmu Komunikasi
E-mail address : aprabowo301@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :
IDENTITAS GENDER TOKOH KYUBEI YAGYU DALAM FILM ANIMASI GINTAMA EPISODE 80-81 (Analisis Semiotika Model Roland Barthes)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Agustus 2019

Penulis

(Anis Prabowo)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Anis Prabowo, B76215037, 2019, Identitas Gender Tokoh Kyubei Yagyu Dalam Film Serial Animasi Gintama Episode 80 – 81 (Analisis Semiotika Model Roland Barthes). Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci: Identitas Gender, Film Serial Animasi, Semiotika Roland Barthes.

Identitas gender merupakan suatu sikap atau perilaku yang melekat pada pria dan wanita yang terbentuk karena konstruksi sosial dan kultural dengan proses yang panjang. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dalam serial animasi gintama episode 80-81 direpresetasikan?

Adapun dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang berdasar kepada analisis berbentuk deskriptif dengan pendekatan semiotika model Roland Barthes dengan teori queer.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti pada bab sebelumnya, peneliti mendapat beberapa kesimpulan terkait identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dalam serial animasi Gintama, antara lain: (1). Identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dibentuk berdasarkan sikap maskulin akibat paksaan keluarga. (2). Identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dapat dilihat berdasarkan konteks situasi tempat dan waktu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ..... **i**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **iii**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Konteks Penelitian 1
B. Fokus Penelitian 9
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 10
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 10
F. Definisi Konsep 13
G. Kerangka Pikir Penelitian 23
H. Metode Penelitian 25
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 25
2. Unit Analisis 26
3. Jenis dan Sumber Data 27
4. Tahap Penelitian 28
5. Teknik Pengumpulan Data 29
6. Teknik Analisis Data 30
I. Sistematika Pembahasan 31
BAB II KAJIAN TEORITIS **34**
A. Kajian Pustaka 34
1. Film 34
a. Pegertiann Film 34
b. Sejarah Film 35
c. Jenis-jenis Film 36
d. Unsur-unsur Film 38
e. Apresiasi Film 41
2. Animasi 42
a. Pengertian Animasi 42
b. Sejarah Animasi 43
c. Jenis dan Genre Animasi 48
d. Prinsip Animasi 54
3. Konsep Gender 57
a. Pengertian Konsep Gender 57

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kebergamanan Identitas Gender 60
B. Kajian Teori 64
1. Semiotika 64
a. Pengertian Analisis Semiotika 64
b. Macam-macam Semiotika 66
c. Semiotika Model Roland Barthes 68
2. Teori Performativitas Gender (Queer Theory) 70
BAB III PENYAJIAN DATA 71
A. Deskripsi Subjek, Obyek penelitian 71
1. Profil pembuat film 71
2. Penokohan 73
3. Sinopsis 76
4. Produksi Serial Animasi Gintama 77
B. Deskripsi Data Penelitian 78
1. Episode 80 ..... **78**
a. Tabel Data Scene 2 78
b. Tabel Data Scene 8 79
c. Tabel Data Scene 9 82
d. Tabel Data Scene 10 84
e. Tabel Data Scene 11 87
2. Episode 81 89
f. Tabel Data Scene 5 89
g. Tabel Data Scene 6 91
h. Tabel Data Scene 7 93
BAB IV ANALISIS DATA 97
A. Temuan Penelitian 97
1. Subordinasi Gender Perempuan di Lingkungan Keluarga Samurai 97
2. Transgender dan budaya nanshoku masyarakat Jepang zaman edo 99
3. Identitas Gender Queer 100
B. Konfirmasi Temuan dengan Teori 101
Bab V PENUTUP 104
A. Simpulan 104
B. Rekomendasi 105
DAFTAR PUSTAKA 107
BIODATA PENULIS 110

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2, Signifikasi Semiotika Roland Barthes 30
Tabel 3.1 Penyajian Data Scene 2, Episode 80..... 76
Tabel 3.2 Penyajian Data Scene 8, Episode 80..... 77
Tabel 3.3 Penyajian Data Scene 9, Episode 80..... 79
Tabel 3.4 Penyajian Data Scene 10, Episode 80..... 80
Tabel 3.5 **P**enyajian Data Scene 11, Episode 80..... 87
Tabel 3.6 Penyajian Data Scene 5, Episode 81..... 89
Tabel 3.7 Penyajian Data Scene 6, Episode 81..... 91
Tabel 3.8 Penyajian Data Scene 7, Episode 81..... 93

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1, Kerangka Pikir Penelitian 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1, Poster Film Serial Animasi Gintama..... 72
Gambar 3.1.1, Shoot Adegan Data Scene 2 77
Gambar 3.1.2, Shoot Adegan Data Scene 2 78
Gambar 3.1.3, Shoot Adegan Data Scene 2 78
Gambar 3.2.1, Shoot Adegan Data Scene 8 79
Gambar 3.2.2, Shoot Adegan Data Scene 8 80
Gambar 3.2.3, Shoot Adegan Data Scene 8 80
Gambar 3.2.4, Shoot Adegan Data Scene 8 80
Gambar 3.2.5, Shoot Adegan Data Scene 8 80
Gambar 3.3.1, Shoot Adegan Data Scene 9 82
Gambar 3.3.2, Shoot Adegan Data Scene 9 82
Gambar 3.4.1, Shoot Adegan Data Scene 10 84
Gambar 3.4.2, Shoot Adegan Data Scene 10 84
Gambar 3.5.1, Shoot Adegan Data Scene 11 87
Gambar 3.5.2, Shoot Adegan Data Scene 11 87
Gambar 3.5.3, Shoot Adegan Data Scene 11 87
Gambar 3.5.4, Shoot Adegan Data Scene 11 88
Gambar 3.6.1, Shoot Adegan Data Scene 5 89
Gambar 3.6.2, Shoot Adegan Data Scene 5 89
Gambar 3.6.3, Shoot Adegan Data Scene 5 90
Gambar 3.7.1, Shoot Adegan Data Scene 6 91
Gambar 3.7.2, Shoot Adegan Data Scene 6 91
Gambar 3.7.3, Shoot Adegan Data Scene 6 92
Gambar 3.8.1, Shoot Adegan Data Scene 6 93
Gambar 3.8.2, Shoot Adegan Data Scene 6 93
Gambar 3.8.3, Shoot Adegan Data Scene 6 94
Gambar 3.8.4, Shoot Adegan Data Scene 6 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Film telah lama menjadi media ekspresi seni, budaya dan hiburan masyarakat. Tak heran bahwa terkadang melalui media film kehidupan sosial dan budaya-budaya modern menjadi menyebar dan dijadikan gaya hidup oleh sebagian masyarakat di dunia, utamanya saat era film memasuki ranah televisi semenjak munculnya televisi pada tahun 1951 di Amerika yang menggeser posisi bioskop sebagai satu-satunya saluran masyarakat untuk menikmati film.

Dari berbagai macam jenis media hiburan yang ada, film adalah sarana hiburan yang paling komplek dalam menyajikan suatu cerita yang menghibur, hal ini karena film menyajikan gambaran visual diiringi efek audio yang langsung dapat ditangkap oleh penonton daripada mendengarkan cerita melalui bentuk audio maupun tulisan.

Dalam karya seni film memiliki beragam cerita berdasarkan jenis atau genrenya dan terdapat pesan-pesan tertentu yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Fungsi televisi dan film adalah sebagai sarana pendidikan dan penerangan yang memiliki pengaruh besar di masyarakat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

serta sebagai alat persatuan dan pembentuk karakter bangsa. Selain itu film juga memiliki fungsi sebagai saran hiburan dan transformasi kebudayaan.[1]

Fungsi dan pengaruh film sepanjang sejarah dan perkembangannya telah banyak mengalami perubahan. Marselli Sumarno menyebutkan fungsi film adalah memiliki nilai pendidikan. Nilai-nilai pendidikan dalam sebuah film mempunyai makna sebagai pesan-pesan moral yang semakin halus pembuatanya maka semakin baik.[2]

Perkembangan film beberapa dekade mengalami banyak kemajuan dari segi Teknik dan peralatan yang semakin modern dan canggih, bahkan saat ini pengambilan adegan dapat dilakukan di satu tempat dengan background berbeda-beda dengan bantuan editing komputer yang disebut teknologi *CGI (Computer Generate Imagery).*

Berdasarkan perkembangannya jenis-jenis film terbagi menjadi dua jenis, yaitu; film teaterikal dan film non teaterikal. Film teaterikal merupakan film yang banyak memiliki unsur dramatis dan memiliki unsur yang kuat terhadap emosi penonton, beberapa genre film yang tegolong film teaterikal adalah; Film aksi yang menunjukan pertarungan-pertarungan fisik, seperti film superhero, polisi, gangster dll. Film psikodrama, yaitu film yang dapat menampilkan konflik-konflik kejiwaan, seperti film horor, Film komedi yaitu film yang menampilkan adegan-adegan lucu yang dihasilkan dari gerak fisik ataupun ucapan dalam adegan, Dan film musik yaitu film

[1] Ekky Imanjaya, *A To Z Indonesian Film*, (Bandung; DAR! Mizan, 2006), hlm. 28
[2] Yoyon Mudjiono, "Kajian Semiotika dalam Film", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.1, No. 1, April 2011, hlm. 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sebagian besar internal ceritanya menggunakan musik atau yang sering kita kenal dengan film atau drama musikal.

Sedangkan film non teaterikal merupakan film yang memanfaatkan realitas, tidak bersifat fiktif, bukan ditujukan untuk hiburan dan cenderung menjadi alat penyampaian informasi ataupun pendidikan. Beberapa jenis film yang termasuk film non teaterikal adalah; film dokumenter, film pendidikan dan film animasi.[3]

Banyak yang menganggap bahwa film animasi atau yang sering disebut sebagai film kartun oleh masyarakat dianggap hanya sebagai tontonan untuk anak-anak, padahal segmentasi dari film animasi sendiri luas mulai dari tema persahabatan dan keluarga yang cocok ditonton anak-anak hingga menyajikan cerita yang syarat dengan konflik dan mengarah kepada adegan yang diperuntukan bagi kalangan dewasa, seperti halnya dalam film jenis lainnya.

Film animasi dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan antara seni dengan teknologi. Animasi juga merupakan cabang dari ilmu perfilman yaitu sinematografi karena animasi itu sendiri tidak terlepas dari aturan-aturan filmis seperti, satuan hitungan *cut*, *sequence*, *frame*, *continuity*, satuan sudut pandang, atau *angle* seperti *close up*, *medium shot*, *long shot*, transisi gambar (*dissolve*, *wipe*, *cut to*, *iris*, dan sebagainya), *scenario*, *blocking*, dan lain-lain. [4] Animasi saat ini bukan hanya sebatas seperti yang ditayangkan dalam film-film kartun saja, tapi juga digunakan

[3] *Ibid,* Hal. 11
[4] Partono Soenyoto, *Animasi 2D*, (Jakarta; PT. Elex Media komputindo, 2017) hlm. 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk menciptakan efek-efek visual tertentu yang tidak bisa dilakukan karena keterbatasan kemampuan penggambilan gambar dengan kamera pada film teaterikal. Hal ini biasanya dilakukan untuk menciptakan adegan-adegan yang dahsyat seperti efek visual ledakan, angin badai, tsunami dll.

Definisi animasi sendiri secara bahasa berasal dari bahasa yunani kuno yaitu animo yang memiliki arti hasrat, keinginan atau minat. Lebih dalam lagi memiliki arti roh, jiwa atau hidup.pada prinsipnya animasi bukan hanya tentang bagaimana menggerakan objek saja tetapi juga bagaimana membuat objek terkesan hidup atau bernyawa.[5] Selain harus menguasai prinsip-prinsip animasi budaya bertutur baik sangat perlu dikembangkan untuk menghasilkan sebuah cerita animasi yang baik. Dalam perkembanganya saat ini kualitas sebuah film animasi bukan hanya dilihat dari pergerakan karakter saja, namun juga saat ini menggunakan berbagai macam teknologi komputerisasi digital dalam produksinya.

Perkembangan teknologi visual peran komputer dalam industri animasi menjadi sangat penting. Melalui komputer sebuah film animasi yang terdiri dari beberapa sekuen disatukan dalam sebuah data dan digerakan dengan durasi tertentu. Dengan beragamnya proses produksi dalam industri animasi pengkategorian karya animasi dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain; berdasarkan cara atau teknik proses produksinya (animasi tradisional dan digital), ada yang berdasarkan dimensi hasil karya (2D dan 3D) dan ada juga yang mengategorikan berdasarkan medianya.

[5] *Ibid.* Hlm. 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan cara atau teknik produksinya, terdapat beberapa kategori animasi antara lain adalah; Pertama, animasi tradisonal yaitu animasi yang pembuatanya dengan cara menggambar manual dengan tangan dan kemudian digerakan dengan cara menyalin gambar ke lembaran transparan yang disebut film seluloid dan difoto satu persatu dan dijadikan gambar bergerak. Kedua, Animasi stop motion yaitu animanisa yang dibuat dengan memanipulasi objek nyata yang terbaut dari tanah liat, clay, plastik atau material lainnya kemudian di foto tiap frame dan digabungkan sehingga menjadi gambar bergerak. Ketiga, animasi komputer yaitu semua animasi yang proses penggunaannya menggunakan bantuan komputer, pada saat ini animasi 2D dan 3D menngunakan komputer dalam proses produksinya.

Berdasarkan dimensinya terdapat beberapa jenis kategori animasi yaitu; Pertama, animasi dua dimensi yang menggunakan kemampuan menggambar manual dan direkam kembali sehingga mengahsilkan gambar bergerak. Tapi pada saat ini pembuatan animasi ini dapat menggunakan pen tablet dan komputer walaupun masih menggunakan kemampuan untuk menggambar manual. Kedua, animasi tiga dimensi, dalam teknik ini menggunakan komputer untuk membangun dunia maya tempat karakter dan benda-benda didalamnya berinteraksi. dan Ketiga animasi stop motion, yaitu jenis animasi yang menggunakan teknologi fotografi sehingga terlihat nyata karena objek yang difoto biasanya adalah objek nyata yang difoto sedikit demi sedikit dan digabungkan sehingga menimbulkan pergerakan, animasi ini adalah animasi yang pembauatanya sangat murah karena tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membutuhkan manipulasi komputer yang banyak dibandingkan jenis animasi lainnya. Sedangkan berdasarkan medianya terdapat beberapa jenis film animasi yaitu, animasi layar lebar, animasi web, animasi iklan, serial televisi, dan animasi game.[6]

Animasi pada saat ini bukan hanya sebagai film kartun saja tetapi juga digunakan untuk membuat efek-efek khusus tertentu dalam film sehingga terlihat nyata. Saat ini target film animasi bukan hanya untuk anak-anak, tetapi juga menarget untuk segmen keluarga, remaja bahkan dewasa karena segmentasi target yang beragam genre yang dibuat pun semakin beragam sesuai dengan usia penonton dan tujuan pembuatan animasi.

cerita yang menarik telah membuat munculnya kelompok-kelompok penggemar diseluruh dunia Akibat mendunianya film-film animasi jepang yang memiliki beragam genre dengan latar beragam usia yang berbeda sering disebut dengan istilah otaku, bahkan para penggemar animasi jepang bukan hanya menggemari cerita dalam film tetapi juga mengadopsi gaya hidup dalam film animasi yang bukan lagi dapat dikatakan dalam taraf wajar. Begitu besarnya dampak yang dihasilkan dari sebuah kultur pop dapat menjadi sesuatu hal yang menarik untuk diteliti dalam kajian budaya dan media.

Media massa sebagai lembaga kunci dalam masyarakat modern, mempresentasikan diri sebagai ruang publik yang utama dan turut ikut menentukan dinamika sosial, politik, dan budaya baik secara lokal maupun

[6] Partono Soenyoto, *Animasi 2D,*……., Hlm, 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

global.[7] Selain itu konstruksi sosial tentang gender turut disumbang oleh media yang tersosialisasi kepada lingkungan dalam memandang perbedaan laki-laki dan perempuan. Konsep gender secara sederhana diartikan sebagai peran dan tanggung jawab antara laki-laki dengan perempuan yang dibentuk berdasarkan nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang.[8]

Lebih lanjut konsep gender dijelaskan sebagai konsep yang membedakan ciri laki-laki dengan perempuan. Pesan-pesan gender yang menantang budaya patriarki, seperti tokoh Kyube Yagyu dalam animasi serial Gintama, dimana tokoh ini merepresentasikan diri sebagai laki-laki karena terbentuk oleh lingkungan keluarga namun disisi lain merasakan diri memiliki kodrat sebagai wanita.

Konsep gender sendiri memiliki arti, konstruksi sosiokultural yang membedakan karakteristik maskulin yang identik dengan pria dan feminis yang mewakili sikap dari wanita. Gender berbeda dengan seks, yang melihat perbedaan wanita dengan pria melalui kodrat biologisnya. Gender lebih kepada sikap atau nilai yang muncul untuk membedakan antara pria dan wanita secara sosial.[9]

Telah dijelaskan diawal bahwa film animasi selain menjadi sarana hiburan untuk keluarga ataupun anak-anak ternyata membawa pesan tertentu kepada penonton. Seperti halnya pada animasi produksi jepang yang sering juga disebut anime oleh penggemarnya, Gintama menjadi salah

---

[7] Kun Waziz, *Media Massa dan Konstruksi Realitas,* (Yogyakarta: Aditya Media Publishing, 2012), hlm. 112

[8] Nurul Ramadhani Makaro. *Gender dalam Bidang Kesehatan.* (Bandung: Alfabeta, 2009) hlm. 14

[9] Sisca yulidica, "Konstruksi Gender pada Tokoh Minnions dalam Film Despicable Me 2". *jurnal E-Komunikasi.* Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014. Hal. 5,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

satu anime yang sukses dan memiliki penggemar yang banyak di seluruh dunia bahkan di Indonesia pun anime ini pernah tayang beberapa episode disalah satu stasiun televisi swasta nasional yaitu Indosiar.

Animasi gintama menceritakan tentang kota Edo yang di invasi oleh alien yang disebut *Amanto* berdasarkan setting tersebut sebenarnya merupakan representasi jepang pada jaman *bakufu* dimana westrenisasi mulai datang ke jepang karena pemaksaan pembukaan gerbang oleh para pelaut amerika yang dipimpin oleh Komodor Perry. Dalam animasi ini menceritakan kisah hidup mantan samurai yaitu Sakata Gintoki dan dua temannya Shinpaci dan Kagura yang bekerja serabutan untuk memenuhi kebutuhannya.[10]

Ketertarikan peneliti mengangkat tema ini sebagai penelitian karena dalam serial animasi bergenre komedi aksi ini menyajikan banyak tanda berkaitan dengan gender melalui simbol-simbol atau tanda yang disajikan dengan kreatif secara audio visual sehingga untuk mengerti makna apa yang berada dibalik tanda tersebut perlu untuk diteliti, dalam penelitian ini akan mencoba berfokus kepada identitas gender tokoh Kyubei Yagyu yang disampaikan dalam konflik yang diceritakan pada serial animasi Gintama menggunakan kajian semiotika model Roland Barthes.

Karena alasan tersebut dalam penelitian ini mencoba untuk mencari tau pesan gender dalam serial anime gintama dengan menggunakan metode analisis semiotika model Roland Bartes menggunakan teori performativitas

[10] Hideaki Sorachi, "GIN TAMA It's samurai vs aliens in Shonen Jump's wackiest adventure!", dalam: *https://www.viz.com/gin-tama*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gender atau yang sering disebut juga dengan queer theory yang dikemukakan oleh Judith P. Butler.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian konteks penelitian diatas dalam penelitian ini, fokus penelitian yang dibahas adalah: Bagaimana identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dalam serial animasi gintama episode 80-81 direpresentasikan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks dan fokus penelitian diatas maka terdapat beberapa tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dalam serial animasi gintama episode 80-81 direpresentasikan?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang penulis harapkan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Adapun manfaat teoritis yang ingin didapatkan dalam penelitian ini adalah diharapkan dapat digunakan sebagai literatur tambahan kajian ilmu komunikasi utamanya dalam kajian gender dan semiotika pada sebuah film animasi.
2. Manfaat Praktis: Manfaat praktis yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah diharapkan dapat dijadikan pengetahuan tambahan bagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masyarakat tentang memaknai budaya tertentu dengan wawasan gender dalam kehidupan sehari-hari.

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun dalam penelitian ini menjadikan kajian penelitian terdahulu sebagai salah satu acuan dan pembanding dalam proses menangkap representasi gender dalam animasi serial gintama. Adapun beberapa penelitian yang menjadi pembanding tersebut adalah penelitian yang dirasa penulis memiliki beberapa kemiripan baik secara metodologi maupun kesamaan dari segi permasalahan dari jurnal, skripsi ataupun thesis, sebagai berikut:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Sisca Yulidiya dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra dalam jurnal E-Komunikasi Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014 dengan judul,"Konstruksi Gender pada Tokoh Minnions dalam Film Despicable Me 2." Dalam penelitian tersebut meneliti tentang konstruksi gender pada toko h minion dalam film despicable me 2 yang di produksi oleh iluminati entertainment dan universal studio.

Lebih lanjut dalam penelitian tersebut Sisca Yulidiya menganalisa gender pada tokoh minnion menggunakan queer theory yang memiliki asumsi bahwa jenis kelamin tidak sebagai acuan dalam menentukan gender. Teori ini memandang gender berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh individu pada waktu tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian tersebut Sisca Yulidiya menyimpulkan bahwa, Konstruksi gender pada tokoh minnions sengaja ditiadakan oleh animator sehingga identitas gendernya menjadi buram selain itu karakter tokoh minnions yang digambarkan sebagai anak yang jujur, polos, dan apa adanya menunjukan bahwa mereka memiliki kebebasan dalam melakukan segala hal.

Munculnya sikap gender tokoh minnions berdasarkan aktivitas yang dilakukan atau gender hanyalah sebagai atribut berdasarkan kondisi yang ada bukan menjadi sebuah identitas seperti yang dijelaskan dalam asumsi teori queer. Dalam penelitian ini, memiliki persamaan permasalahan yang diteliti, yaitu mengenai komunikasi gender dengan pendekatan semiotika, perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada objek yang diteliti, jika penelitian tersebut menggunakan objek tokoh minnions dengan semiotika model John Fiske sebagai alat analisis. sedangkan pada penelitian ini berfokus pada represetansi identitas gender tokoh Kyube Yagyu dalam serial animasi Gintama dengan model semiotika Roland Bartes.

Ketiga, penelitian berupa master thesis oleh Shunyao Yu dari Fakultas Humaniora Jurusan Komunikasi Universitas Jyväskylä Finlandia dengan judul, “Japanese anime and women Gender-Role Changing.” Dalam penelitian ini membahas tentang perubahan peran gender wanita dalam anime jepang menggunakan pendekatan kualitatif dengan pisau analisis teori kultivasi. Lebih lanjut dalam penelitian ini sebenarnya ingin mencari tahu bagaimana pergantian peran gender wanita dalam animasi jepang terhadap wanita di cina. Adapun dalam penilitian ini memiliki banyak kesamaan dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

segi objek yang diteliti yakni mengenai gender dalam animasi jepang sehingga dapat dijadikan salah satu acuan bagi penulis untuk dapat menyusun penelitian.

Keempat, penelitian thesis yang dilakukan oleh Linda Houwers dengan judul, "The Representation Gender in Disney's Cinderella and Beauty and The Beast: A Comparative Analysis of Animation and Live Action Disney's Film" yang dilakukan pada tahun 2017. Dalam penelitian ini merupakan study komparatif tentang representasi gender pada animasi dan film live action disney yaitu cenderella dan beauty and the beast.

Kelima, penelitian Yurika Nishiyama dengan judul, "But I am still a girl after all " A Discourse Analysis of Feminities in Popular Japanese Manga Comics. Penelitian ini adalah berupa thesis yang diajukan untuk gelar master di bidang psikologi di Victoria Univesity of Welington pada tahun 2016. Pada penelitian ini meneliti tentang feminitas pada beberapa komik populer jepang, salah satu komik yang dibahas adalah gintama yang memiliki kesamaan objek dengan penelitian ini. Adapun yang menjadi pembeda dalam penelitian ini adalah objek nya berupa video yang otomatis akan memunculkan banyak tanda atau simbol untuk dianalisa, sedangkan dalam thesis tersebut objeknya berupa dialog antar tokoh dalam komik.

F. Definisi Konsep

Untuk membantu peneliti dalam memahami permasalahan yang diteliti, maka konsep penelitian perlu didefinisikan. Hal ini bertujuan agar peneliti memahami batasan-batasan permasalahan yang diteliti. Adapun konsep penelitian akan dijelaskan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Identitas Gender

Berbicara mengenai kata identitas yang terlintas dalam benak kita adalah bagaimana padangan kita terhadap diri sendiri dan bagaimana tanggapan orang lain melihat diri kita. Tanpa adanya identitas yang jelas pada seorang individu, berdampak terhadap bagaimana cara ia memandang apa atau siapa dirinya pada masa sekarang dan masa depan. Sehingga seorang individu dapat memiliki jati diri dan jelas sesuai dengan peran yang ada di masyarakat.

Konsep identitas bukan hanya masalah jati diri personal seorang individu tetapi juga berkembang menjadi identitas kelompok etnis dan lebih besar lagi berkembang menjadi bangsa yang meliputi aspek-aspek umum seperti nasionalitas, gender, sosial-ekonomi, keluarga, agama, etnis dan budaya.[11] Salah satu identitas personal yang menyangkut seorang individu adalah identitas gender. Terbentuknya identitas gender seseorang berdasarkan interaksi sosial dari saat lahir dengan lingkungan dan budaya disekitar.

Masyarakat sering mengaitkan gender dengan perbedaan fisik dan jenis kelamin (seks) antara pria dan wanita, padahal arti konsep gender sendiri adalah suatu sikap atau perilaku yang melekat pada pria dan wanita yang terbentuk karena konstruksi sosial dan

[11] Moch. Choirul Arif, *Dasar-Dasar Kajian Budaya dan Media,* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), hlm. 83

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kultural dengan proses yang panjang. Sedangkan identitas gender memilki pengertian suatu konsep tentang diri seseorang yang meyakini sebagai laki-laki atau perempuan ataupun bukan keduanya dan tercermin dari perilaku dan sikap yang ditunjukan bagaimana harusnya individu tersebut berpenampilan sesuai pria atau wanita.[12]

Identitas gender dipandang oleh masyarakat melalui jenis kelamin sehingga menimbulkan bias gender dan merugikan individu dalam pembagian posisi dan peran antara pria dan wanita. Dalam budaya patriarki pemimpin keluarga sepenuhnya dipegang oleh laki-laki, sedangkan wanita dianggap sebagai pengasuh rumah tangga dan tidak pantas menjadi kepala keluarga menurut hirearki.

Karena konsep gender merupakan produk kultural budaya tertentu, gender menimbulkan dikotomi antara pria dan wanita dalam bersikap, peran gender, dan dominasi. Hal ini dapat dilihat dari sikap maskulin untuk pria sedangkan wanita harus memiliki sikap feminim, peran gender domestik untuk wanita sedangkan pria bekerja di sektor publik, dan sikap subordinasi sering dialami wanita sedangkan pria selalu dianggap mendominasi.

Dalam serial animasi gintama identitas gender terbentuk karena adanya bias gender dalam lingkungan keluarga, simbol-simbol budaya feodal dan patriarki Jepang dimunculkan dengan kreatif melalui adegan-adegan aksi dan komedi. Oleh karena itu

[12] Alfian Rokhmansyah, *Pengantar Gender & Feminisme; Pemahaman Awal Kritik Sastra Feminis,* (Yogyakarta: Garudawachana, 2010) Hal. 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam penelitian ini berupaya untuk menjawab identitas gender dalam serial animasi dengan menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes.

2. Karakter Tokoh

Tokoh merupakan salah satu unsur yang penting dalam sebuah film, hal ini dikarenakan tidak mungkin sebuah film dapat menyajikan sebuah cerita yang baik tanpa adanya tokoh. Tokoh adalah pelaku atau pemeran cerita berbeda dengan karakter yang merujuk pada sikap mental atau watak dari seorang tokoh.[13]

Kedudukan sebuah tokoh dalam cerita film begitu penting dalam membawa pesan tertentu yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Karakter seorang tokoh dapat kita ketahui melalui interaksi antar sesama tokoh baik berupa dialog ataupun perilaku yang ditunjukan dalam cerita yang dibawakan mulai dari awal film, klimaks, hingga resolusi akhir cerita yang disajikan.

Sebuah karakter dalam cerita skenario film membawa cerminan sebuah emosi yang menggerakan jalan cerita sesuai dengan motivasi dan gerak dari karakter. Berdasarkan porsi kemunculan dalam penceritaan suatu film, terdapat dua jenis tokoh antara lain:

[13] Andi Fachrudin, *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi,* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2012) hlm. 240 - 242

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Tokoh Utama, yaitu tokoh yang diutamakan dalam sebuah cerita skenario film, tokoh ini adalah yang paling sering muncul sebagai pelaku kejadian ataupun sebagai yang dikenai kejadian.
b. Tokoh Pembantu, yaitu tokoh yang memiliki sedikit tampil dalam sebuah cerita film, biasanya tokoh ini hanya sebagai latar belakang cerita dan tidak terlalu dipentingkan. Tokoh ini kemunculannya hanya saat adegan yang memiliki hubungan dengan tokoh utama.

Sedangkan penokohan dalam cerita film berdasarkan siakp mental atau wataknya adalah sebagai berikut:

a. Protagonis, yaitu peran yang mewakili sikap-sikap baik, ceria, dan taat nilai-nilai ideal sehingga mendapatkan simpati dari penonton. Biasanya tokoh ini muncul sebagai tokoh sentral sebagai pahlawan atau hero.
b. Antagonis, yaitu peran tokoh ini merupakan kebalikan dari protagonis yang mewakili sikap negatif dan membawa konflik dalam cerita sebuah film atau yang sering disebut sebagai tokoh jahat.
c. Tritagonis, yaitu tokoh yang menjadi pendamping ataupun penengah dari tokoh antagonis ataupun protagonis. Tokoh yang membantu antagonis disebut tokoh kontagonis sedangkan tokoh yang membantu protagonis disebut tokoh skeptis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam serial animasi Gintama episode 80 dan 81 menceritakan Kyubei Yagyu sebagai tokoh utama yang memiliki karakter sebagai seorang samurai dari keluarga bangsawan dengan identitas gender yang dikonstruk oleh lingkungan menjadi seorang laki-laki walaupun sebenarnya merupakan wanita. Setiap peran tokoh yang ditampilkan dalam film serial animasi ini membantu penulis untuk menelaah identitas gender tokoh kyubei melalui interaksi antar tokoh baik melalui dialog ataupun gerakan tubuh dalam adegan.

3. Serial Film Animasi Gintama

Film secara sempit diartikan sebagai, penyajian gambar lewat layar lebar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Film adalah lakon atau cerita-cerita yang ditampilkan pada layar maupun media elektronik; selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk merekam gambar negatif untuk pemotretan[14].

Dalam perkemban ganya film memiliki beberapa variasi, munculnya beberapa variasi dikarenakan tuntutan selera massa penikmat film ataupun karena ditemukanya trik-trik baru dalam produksi film. Secara garis besar jenis film dibagi menjadi dua yaitu; Pertama, film teatrikal atau film cerita merupakan ungkapan cerita yang dimainkan oleh manusia dengan unsur dramatis dan memiliki

[14] G. Setya Nugraha, *Kamus Bahasa Indonesia Praktis,* (Surabaya: Sulita Jaya, 2013). Hal. 194

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

unsur yang kuat terhadap penonton. Yang termasuk dalam jenis film ini adalah film action, fil psikodrama, film komedi dan film musik.[15]

Kedua, film nonteatrikal merupakan film yang dibuat dengan cerita dan realitas asli atau bukan bersifat fiksi, selain itu film jenis ini dibuat lebih sebagai media komunikasi selain menjadi saran hiburan. Yang termasuk dalam jenis film nonteatrikal ini adalah film dokumenter, film pendidikan dan film animasi.[16] Sejarah perkembangan animasi tak lepas dari ditemukannya alat-alat optik sebagai cikal bakal penemuan film. Pada tahun 1756 Fady Saeed membuat animasi pertama kali di mesir. Pada abad 17 sampai 19 alat sederhana untuk membuat animasi telah ditemukan sebelum munculnya proyektor film.

Animasi adalah gambar bergerak yang dibuat dengan merekam sekumpulan gambar diam dan diputar secara berurutan sehingga dapat menghasilkan gerakan adegan yang tidak terputus.[17] Prinsip pergerakan gambar dalam animasi mirip seperti prinsip kerja film dimana potongan gambar diputar secara berurutan sehingga menghasilakn gerakan yang utuh dalam suatu adegan.

Animasi gintama adalah serial manga jepang berupa komik yang diadaptasi menjadi serial animasi karya Hideaki Soraci. Animasi ini pernah tayang di salah satu stasiun televisi swasta

[15] Mudjiono, *Kajian Semiotika, ...*, Hal. 11
[16] *Ibid*. Hal. 11
[17] *Ibid*, Hal. 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indonesia yaitu Indosiar pada 6 November 2011.[18] Animasi ini bersetting di kota Edo yang diinvasi oleh alien yang disebut Amanto, dengan tokoh utama bernama Gintoki Sakata, seorang mantan samurai yang bekerja serabutan bersama dua temannya yaitu Shinpachi Shimura dan Kagura untuk membayar sewa bulanan.

Animasi bergenre komedy dan aksi ini sebelumnya diterbitkan berupa komik manga oleh majalah mingguan Shonen Jump pada tanggal 8 December 2003 dan di produksi menjadi animasi oleh studio Sunrise pada Desember 2005 dan tayang pertama kali di jepang pada 4 april 2011 sampai 26 maret 2012 dan tayang kali kedua pada 7 oktober 2012 sampai 28 maret 2013.[19]

Adapun dalam animasi ini alur cerita yang terkandung berkaitan dengan sejarah yang dimodifikasi dengan teknologi dan *Sci-fi* (*Science fiksi)*, tokoh utama dalam film ini adalah Sakata Gintoki yang diambil dari nama pahlawan rakyat jepang yaitu Sakata Kintoki. Selain tokoh utama terdapat beberapa tokoh yang muncul sebagai tokoh pembantu yang juga berkaitan dengan sejarah di jepang yaitu Shinsengumi yang berdasarkan satuan polisi khusus yang mengatasi para samurai yang memberontak.

Selain itu dalam animasi ini terdapat tokoh wanita seperti Sarutobi Ayame atau Sacchan yang diambil dari nama tokoh ninja dalam cerita anak-anak, Kyube Yagyu seorang tokoh wanita yang

[18]Kevin W, "Persembahan terbaru dari indosiar: Gintama" dalam *www.kaorinusantara.or.id/amp/newsline/3132/persembahan-terbaru-indosiar-gintama*
[19] Gin Tama, dalam ; *https://en.em.id.wikipedia.org/wiki/Gin-Tama*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibesarkan oleh keluarga samurai dengan menkonstruk diri sebagai laki-laki, dan Ottae yaitu kakak perempuan dari Shinpachi Shimura yang disukai dan ingin dinikahi Kyube Yagyu. Sebenarnya masih banyak lagi tokoh yang terdapat dalam animasi ini akan tetapi beberapa tokoh diatas penulis sebutkan karena terdapat pada episode yang penulis teliti.

Dalam penelitian ini akan berfokus menganalisa identitas gender pada tokoh Kyubei Yagyu menggunakan tanda-tanda yang ada sepanjang episode yang diteliti. Adapun tanda yang akan di analisa adalah semua tanda baik dari segi dialog antar tokoh ataupun gerak animasi yang merujuk pada hal yang mengungkapkan pesan gender ataupun hal lain yang berkaitan dengan budaya jepang antara laki-laki dan perempuan.

4. Analisis Semiotika

Semiotika atau dikenal juga dengan istilah semiologi dalam pemikiran Saussure, merujuk kepada bidang ilmu yang mempelajari tentang suatu tanda atau simbol. Dalam kajian linguistik istilah ini juga disebut semasemiologi, semik atau sememik. Menurut Ferdinand Saussure, semiologi adalah "sebuah yang mengkaji kehidupan tanda-tanda dalam kehidupan masyarakat. Sementara istilah semiotika muncul pada abad-19 yang dikemukakan oleh Charles Sanders Pierce.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analisis yang mengkaji tanda atau konteks skenario, gambar, teks dan adegan film menjadi sesuatu yang dimaknai. Sedangkan makna "semiotika" berasal dari bahasa yunani yaitu *semeion* yang berarti "tanda" atau *seme* yang berarti "penafsiran tanda". Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni, logika, retorika dan etika.[20]

Secara relevan film merupakan bidang kajian bagi analisis semiotika, karena film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek bersamaan dengan tanda-tanda arsitektur, terutama indeksikal pada film digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.[21]

Dalam proses komunikasi pesan dibangun melalui bahasa baik secara verbal ataupun nonverbal yang dibangun oleh beberapa tanda sehingga memiliki arti tertentu, peneliti menggunakan metode analisis semiotika model Roland Barthes sebagai alat bantu dalam menyusun penelitian hal ini dikarenakan menurut Barthes proses signifikasi tidak sebatas pada bahasa, tapi terdapat pula pada hal-hal yang bukan bahasa, bahkan Barthes menganggap kehidupan sosial itu juga merupakan bentuk dari signifikasi, Kehidupan sosial sering juga digambarkan dalam film, dengan demikian simbol yang tersirat

[20] Kurniawan, 2001, *Semiologi Roland Barthes*, (Magelang: Yayasan Indonesiatera, 2001), hlm. 49
[21] Sobur, *Analisis Teks Media, ...,* hlm. 128

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam film dapat ditransfer oleh penonton ke dalam kehidupannya.[22]

Dalam proses signifikasi makna tanda dalam semiotika yang dikemukakan Barthes menggunakan pemaknaan dua tahap yang disebut konotatif dan denotatif. Konotatif adalah makna yang sesungguhnya dari tanda yang terlihat sehingga membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi.

Sedangkan tanda denotatif adalah arti tanda secara harfiah atau yang terlihat sekilas. Tanda denotatif terdiri dari petanda dan penanda. Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif juga adalah tanda konotatif. Dengan kata lain hal tersebut merupakan unsur material.

G. Kerangka Pikir Penelitian

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah bertujuan untuk menentukan alur penelitian secara jelas dan agar tidak terjadi kerancuan dalam penelitian. Dalam unsur semiotika terdapat unsur penanda dan petanda. Secara sederhana penanda merupakan sesuatu yang bersifat terlihat dari simbol (citra, bunyi atau materi) dan petanda yang merupakan pemahaman atas simbol yang dilihat, pada tahap ini peneliti akan menemukan unsur penanda dan petanda yang berhubungan dengan pesan gender dalam serial animasi Gintama episode 80 dan 81, kemudian setelah

[22] Mudjiono, *Kajian Semiotika,....*, Hal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

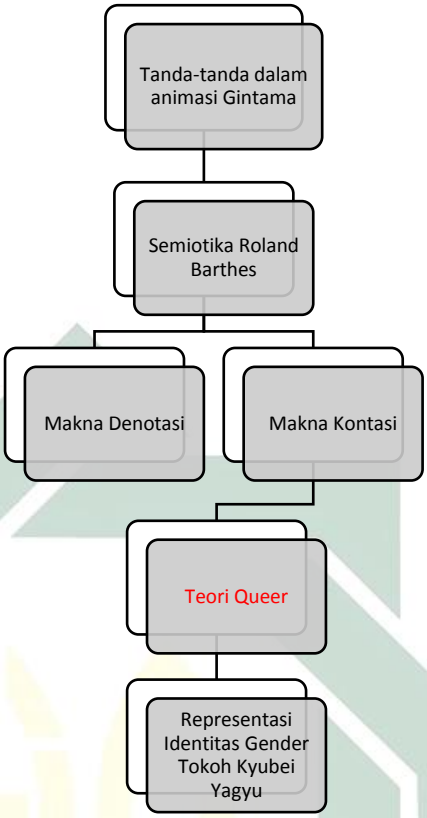
itu dihubungkan dan dianalisa dengan semiotika model Roland Barthes dengan tujuan mengetahui makna secara Denotasi dan Konotasi.

Kemudian penulis menghubungkan makna denotasi dan konotasi simbol-simbol tersebut menggunakan teori queer yang bertujuan untuk membahas tuntas mengenai identitas keragaman gender yang di terdapat pada pesan gender dalam serial animasi Gintama episode 76 sampai 81.

Teori queer merupakan teori yang mengkaji tentang kombinasi dari berbagai penampilan gender dan proses yang berfokus kepada gerakan yang melampaui ide, ekspresi, hubungan, tempat dan keinginan yang menginovasi bentuk-bentuknya dalam kehidupan sosial.[23] Dengan demikian penelitian ini dapat sebagai karya ilmiah yang dapat menjadi rujukan kajian mengenai ekspresi keragaman gender dalam budaya pop berupa animasi dan film. Kerangka pikir penelitian akan menjelaskan bagaimana proses objek yang akan diteliti, untuk lebih jelasnya kerangka pikir penelitian akan dijelaskan sebagai berikut:

[23] Rokhmansyah, *Pengantar Gender,..*…, hlm.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



(Gambar 1.1, Kerangka Pikir Penelitian)

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Adapun dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan deskriptif, yaitu penelitian yang berdasar kepada analisis berbentuk deskriptif dengan pendekatan semiotika, semiotik sendiri diartikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas obyek-obyek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda, atau dalam pengertian yang lebih ringkas semiotik dapat juga dikatakan tanda sebagai tindak komunikasi.[24]

[24] Ni Wayan Sartini, "Tinjauan Teoritik tentang Semiotik" , *Artikel*, Tanpa tahun, hlm. 3 dalam http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/Tinjauan%20Teoritik%20tentang%20Semiotik.pdf

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun jenis penelitian ini menggunakan semiotik model Roland Barthes yang dimana dalam metode signifikasi tehadap tanda atau simbol yang muncul pada objek yang diteliti akan disignifikasi melalui dua tahap yaitu denotasi dan konotasi. Alasan peneliti menggunakan analisis semiotika sebagai metode penelitian dikarenakan metode ini sangat cocok dengan objek yang diteliti yaitu film serial animasi jepang yang dimana sistem semiotik pada penonton memiliki pesan-pesan tertentu.

2. Unit Analisis

a. Unit Pencatatan (Recording Unit)

Adapun dalam penelitian ini yang menjadi unit pencatatan berupa dialog atau percakapan antar tokoh dalam animasi gintama dan adegan atau pesan nonverbal yang menjadi tanda dalam film ini, meliputi; Setting atau latar berupa tempat, waktu dan suasana, plot atau jalan cerita dan adegan nonverbal tokoh dalam film yang dicatat untuk dianalisa.

b. Unit Konteks (Contect Unit)

Sedangkan dalam penelitian ini, konteks unit, peneliti harus mengetahui atau memahami untuk memberikan arti kepada unit yang dicatat untuk dianalisa, dalam animasi gintama ini peneliti ingin menangkap makna mengenai gender yang meliputi; Simbol-simbol gender atau nilai-nilai budaya domestik yang berkaitan antara pria dan wanita baik menurut budaya jepang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ataupun secara umum yang muncul dalam adegan tiap episode yang diteliti.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Adapun data primer dalam penelitian ini adalah dikumpulkan dengan pengamatan atau observasi secara langsung dengan adegan-adegan dalam animasi gintama episode 80 dan 81 yang dapat di download secara gratis melalui website komunitas penggemar animasi dan film. Hal ini untuk menangkap simbol apa saja yang mengenai tentang nilai-nilai gender yang tersaji berupa simbol-simbol dalam setiap adegan yang berakaitan dengan pesan gender dalam serial animasi gintama.

b. Data Sekunder

Data sekunder atau pendukung dalam penilitian ini adalah berupa, artikel, jurnal, media online, karya tulis, dan media lainnya yang memuat informasi relevan mengenai penelitian ini baik berupa cetak ataupun digital untuk dapat mencari tafsiran makna dalam potongan-potongan adegan yang berkaitan dengan pesan gender yang terdapat dalam serial animasi gintama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Tahapan Penelitian

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam menyusun penelitian ini, merujuk kepada tahapan-tahapan analisis sebagai berikut;

a. Menentukan permasalahan

Permasalahan merupakan titik tolak dari serangkaian penelitian. Usaha memperoleh jawaban atas permasalahan merupakan tujuan dari penelitian. Dalam menentukan permasalahan peneliti mengungkapkan terlebih dahulu konteks atau latar belakang permasalahan tersebut muncul, kemudian mengidentifikasi masalah yang dilanjutkan dengan merumuskan pertanyaan penelitian yang masih bersifat konseptual.

b. Menyusun Kerangka Pemikiran

Peneliti mengungkapkan atau menyusun kerangka konsep interpretasi gender dalam animasi film Gintama episode 80 dan 81. Tingkatkan konseptualisasi permasalahan tergantung pada sifat penelitian. Karena penilitian ini bersifat non kancah (Non Lapangan). Maka peneliti menganggap penelitian ini akan sinkron apabila di analisis dengan menggunakan analisis semiotik Roland Barthes.

c. Menyusun Perangkat Metodologi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menyusun perangkat metodologi yang digunakan dengan menurunkan definisi konsep menjadi definisi operasional. Perangkat metodologi ini mencakup;

1. Metode pengukuran, yaitu konsep dijabarkan menurut definisi konsep yang peneliti maksud dan sesuai metode dan analisis yang digunakan.
2. Metode pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data penelitian dengan mendokumentasikan video film yang didapat peneliti dengan mengunduh di internet dan mencatat analisis yang diteliti.
3. Metode analisis, peneliti menentukan metode apa yang di pilih dalam penyajian datanya yaitu menyajikan data dalam bentuk Teknik deskriptif isis teks yang diteliti.

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun untuk menunjang proses pengumpulan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara:

a. Observasi, Cara pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap adegan-adegan dalam serial film animasi gintama episode 80 dan 81 dengan pengarsipan yang secara sistematis mengenai objek yang diteliti yaitu tentang adegan-adegan terkait dengan pesan gender.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Penggalian Data, Untuk membantu penggalian data dalam analisis dalam serial animasi Gintama ini, penulis menggunakan data lain berupa; artikel, jurnal, media online, karya tulis, dan media lainnya yang memuat informasi relevan mengenai penelitian ini.

6. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis semiotika milik Roland Barthes yang dikenal dengan signifikasi dua tahap yaitu signifikasi denotasi dan konotasi. Adapun untuk memperjelas jenis teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut;

<table>
<tr><td>Signified
(Penanda)</td><td>Signifier
(Petanda)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Denotative sign
(Tanda Denotative)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Conotative Signifier
(Petanda Konotatif)</td><td>Conotative Signified
(Penanda Konotatif)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Conotative Sign (Tanda Konotatif)</td></tr>
</table>

(Gambar 2, Signifikasi Semiotika Model Roland Barthes)[25]

Dalam penelitian ini berfokus pada interpretasi gender pada animasi gintama yaitu berupa sikap gender yang terdapat pada setiap adegan menggunakan pemaknaan tingkat pertama yaitu signifikasi denotatif

[25] Mujiono, *Kajian Semiotika dalam*, …., Hal. 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang terdiri dari penanda (1) dan petanda (2) dan dilanjutkan lagi dengan pemaknaan kedua yaitu konotatif melalui beberapa tahapan yaitu;

1. Mengumpulkan data sebanyak-banyaknya baik dari dokumentasi ataupun dari studi kepustakaan kemudian di inventarisir.
2. Menganalisa objek dalam animasi melalui tanda-tanda yang muncul baik bersifat visual (Bahasa nonverbal, gerak, gesture, latar atau setting adegan, ataupun mimik wajah) ataupun tanda bersifat audio (latar suara atau *sound effect*, bahasa verbal ataupun dialog antar tokoh).
3. tahapan selanjutnya objek dalam animasi tersebut dianalisis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dan mengidentifikasi menggunakan signifikasi dua babak yaitu makna denotasi atau makna yang sebenarnya pada adegan dan kemudian dilanjutkan dengan pemaknaan konotasi yaitu makna yang didapat dari mengaitkan tanda yang didapat dengan perasaan atau emosi penonton dan kebudayaannya.
4. Menjelaskan pemaknaan terkait dengan pesan gender dalam animasi gintama episode 80 dan 81 dan kemudian dihubungkan dengan teori performativitas gender sehingga peneliti menarik kesimpulan akhir dari hasil penelitian.

I. Sistematika Pembahasan

Adapun penulisan dalam penelitian ini dibuat oleh penulis dengan runtut atau secara sistematis, guna untuk memudahkan pembaca maupun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penulis dalam menyajikan penelitian dalam bentuk akhir berupa laporan. Sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I, berupa bab pendahuluan yang isinya meliputi; Konteks Penelitian, Fokus, tujuan dan manfaat penelitian serta menjelaskan mengenai kajian penelitian terdahulu, definisi konsep, kerangka pikir dan metode dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam kontek penelitian berisi tentang gambaran umum tentang animasi gintama dan keterarikan penulis dalam mengambil tema penelitian berdasarkan film tersebut.

Bab II berisi tentang kajian sumber kepustakaan baik dari penelitian berupa jurnal ataupun sumber lainnya dan penjelasan mengenai teori semiotika yang digunakan untuk menelaah simbol-simbol dalam animasi gintama yang berkaitan dengan intpretasi gender yang dikaji dalam film tersebut.

Bab III, berisi mengenai penyajian data dan deskripsi subjek penelitian, dalam hal ini akan dijelaskan mengenai sinopsis dan potongan adegan dari animasi gintama yang dianalisis dalam penelitian ini, y akni simbol-simbol ataupun tanda yeng merujuk pada perilaku gender untuk menangkap makna mengenai topik penelitian, yakni interpretasi gender dalam tokoh gintama.

Bab IV, membahas tentang temuan penelitian dalam potongan adegan animasi gintama dan pengujian data-data yang didapatkan dengan teori semiotika yang digunakan, yaitu menggunakan model semiotika Roland Bartes dan melakukan proses signifikasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab V, berisi mengenai kesimpulan dari proses penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan berisi sub bab tentang kritik serta saran mengenai tema yang dikaji dalam penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Film

a. Pengertian Film

Film secara umum diartikan sebagai suatu karya seni budaya yang ditampilkan kepada khalayak dengan tujuan menghibur. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat dalam bisokop), selain itu film memiliki arti lakon (cerita) gambar hidup.

Menurut UU No. 23 Tahun 2009 tentang perfilman, dalam pasal 1 menyebutkan bahwa film memiliki pengertian karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan.[26]

Film sudah lama menjadi media hiburan bagi masyarakat yang syarat akan pesan-pesan tertentu dalam tiap cerita yang dibuat oleh sutradara ataupun produser, pesan-pesan dalam sebuah film disampaikan tersirat melalui kreatifitas para sineas

[26] Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga perlu pemahaman yang lebih dalam melalui analisis terhadaap makna pesan yang disajikan.

b. Sejarah Film

Film pertama kali ditemukan pada pertengahan abad ke-19 menggunakan bahan dasar seluloid yang mudah terbakar. Seiring dengan berkembangnya penyempurnaan film, para ahli berlomba agar film dapat aman untuk diproduksi dan enak ditonton.

Seiring dengan semakin sempurnanya teknologi produksi film pada tahun 1887 Thomas Alva Edison membuat gambar hidup atau *moving picture* dari *Fred Ott* yang sedang bersin. Banyak orang yang ingin melihat dan rela membayar untuk melihat gambar bergerak pertama tersebut.

Kemudian Edison terus melakukan Eksperimen dibantu oleh William Kennedy Laurie Dickson, seorang warga inggris yang setia membantu penelitiannya di *New Jersey*. Mereka berhasil menemukan proyektor yang bernama *kinetophone.* Dengan penemuan tersebut pada tanggal 6 Oktober 1889, Edison berhasil membuat film bersuara pertama yang disebut dengan *talkie* yang menjadi cikal bakal industri film seperti sekarang ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahun 28 Desember 1895, dua bersaudara Louise dan Auguste Lumiere berhasil menemukan proyektor film yang disebut *sinematograf* di Paris dan menjadi pertunjukan bioskop film pertama di dunia yang dibuka. *Sinematograf* mengalahkan *Kinetoskop* dan *Kinetograph* karya Thomas Alva Edison, sebelum Lumire bersaudara berhasil mempertunjukan film di Paris, di Berlin muncul Max dan Emil Skladanowsky yang berhasil membuat pertunjukan film pada 1 November 1895, namun yang menjadi pionir dalam industri film global adalah pertunjukan yang dilakukan oleh Lumire bersaudara.[27]

c. Jenis-jenis Film

Berdasarkan keperluan dan kegunaannya terdapat beberapa jenis film yang diproduksi,[28] antara lain adalah sebagai berikut:

1) Film Dokumenter,

Film jenis ini menyajikan cerita berdasarkan realitas melalui berbagai macam cara atau teknik dan dengan berbagai macam tujuan. Namun biasanya tujuan pembuatan film dokumenter adalah tak lepas sebagai sarana penyampaian informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang ataupun kelompok tertentu.

[27] *Ibid*, hlm. 9
[28] Heru Effendy, *Mari Membuat Film*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm. 3 - 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Seiring dengan berkembang film jenis ini sebagai suatu pilihan jenis karya film, muncul berbagai macam aliran dari film dokumenter salah satunya adalah dokudrama. Aliran film ini mereduksi realitas demi tujuan estetis agar gambar menjadi menarik. Walaupun demikian realita dalam dokudrama menjadi pegangan utama dalam cerita.

2) Film Cerita Pendek

Film jenis ini rata-rata memeliki durasi yang kurang dari 60 menit. Film ini biasanya menjadi karya percobaan dan batu loncatan karir dalam berkecimpung didunia perfilman. Biasanya film ini diproduksi oleh mahasiswa jurusan film atau kelompok yang ingin berlatih membuat film, namun ada juga yang memfokuskan diri untuk membuat film jenis ini untuk dipasok kepada rumah-rumah produksi.

3) Film Cerita Panjang

Film jenis ini merupakan film yang memiliki durasi lebih dari 60 menit atau lebih dan ditayangkan di bioskop. Beberapa judul film bahkan ada yang memiliki durasi 90 – 100 menit ataupun, seperti film *Dance With Wolves* yang berdurasi 120 menit dan film-film india yang tayang di Indonesia yang berudrasi 180 menit.

4) Film Jenis Lain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terdapat beberapa jenis film lain yang menurut penayangannya memiliki tujuan untuk keperluan komersil dan program televisi, antara lain adalah: Film Profil Perusahaan, Film Iklan, Sinetron, FTV dan Video Klip.

Kemudian berdasarkan pilihan ceritanya, film dapat dibedakan dalam beberapa jenis atau yang sering disebut genre, seperti action atau film yang menceritakan adegan-adegan perkelahian, komedi yang menyajikan cerita hiburan dalam film berupa lawakan, horor yang menyajikan cerita seram dalam film, hingga *science fiction* yaitu film yang menyajikan cerita masa depan dan teknologi.[29]

d. Unsur-unsur Film

Dalam sebuah karya film terdapat unsur-unsur teknis yang terdapat didalamanya. Unsur-unsur teknis ini penting untuk diketahui sebagai langkah mengetahui dan menganalisa makna pesan yang disampaikan dalam sebuah film.

Adapun unsur-unsur teknis yang terdapat dalam sebuah film terdiri dari dua macam yaitu unsur audio dan unsur visual atau video.[30] Unsur-unsur film berdasarkan jenis audio antara lain:

1) Monolog dan dialog, seperti halnya drama dalam film monolog dan dialog digunakan untuk menjelaskan perihal tokoh atau peran, menggerakan plot majun dan

[29] Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar*,..., hlm. 30.
[30] *Ibid*, hlm. 70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membuka fakta dan dapat menggunakan beberapa bahasa.

2) *Sound Effect*, efek suara yang merupakan bunyi-bunyian khusus sebagai latar belakang adegan dengan tujuan memunculkan kesan dramatis dalam cerita. *Sound effect* dapat berupa *soundtrack*, atau musik dan lagu lainnya sesuai dengan kebutuhan adegan dari sutradara.

Sedangkan unsur-unsur film berdasarkan unsur visual antara lain sebagai berikut:

1) *Angle*, yaitu pengambilan sudut pandang kamera. Berdasarkan karakteristiknya terdapat 3 macam angle yaitu; Pertama, *Straight Angle* merupakan sudut pengambilan gambar yang normal. Biasanya tinggi kamera setinggi dada dan sering digunakan pada program acara berita, angle ini mengesankan bahwa dalam situasi yang normal.

Pengambilan gambar dengan angle ini jika dilakukan dengan teknik *zoom in* akan menggambarkan ekspresi wajah objek dengan memainkan karakternya. Sedangkan jika pengambilan gambar menggunakan *zoom out* akan menapilkan keseluruhan objek dan menggambarkan ekspresi tubuh pemain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kedua adalah *Low angle,* yaitu pengambilan sudut pandang gambar dari bawah objek. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan kesan memiliki kekuatan dan kekusaaan.

Ketiga *high angle,* yaitu sudut pengambilan gambar yang lebih tinggi dari objek. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan kepada penonton sesuatu kekuatan atau superioritas.

2) *Lighting,* adalah tata lampu dalam film. Dalam film pencahayaan menggunakan dua sumber yaitu secara alami dari sinar matahari atau bulan dan dengan bantuan lampu buatan atau artificial light seperti lampu jalan, lsmpu kendaraan, api unggun, dll. Dalam teknik pencahayaan terdapat beberapa model yaitu: pencahayaan dari depan, samping, belakang dan gabungan.

3). Teknik Pengambilan gambar, merupakan cara bagaimana memperlakukan kamera sesuai dengan kebutuhan gambar yang dinginkan. Beberapa teknik pengambilan gambar dalam film antara lain: *Full Shot, Long Shot, Medium Shot, Close Up, Pan Up, Pan Down* dan *zoom in.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Apresiasi Film

Tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, film juga memiliki fungsi lain berdasarkan sejarahnya yang panjang. Menurut Charles Wright fungsi film dibagi menjadi empat yaitu: alat hiburan, sumber informasi, alat pendidikan, dan pencerminan nilai-nilai sosial budaya suatu bangsa. Oleh karena itu apresiasi film sangat penting melihat fungsinya sebagai alat pendidikan dan cerminan nilai-nilai sosial dan budaya.

Kata apresiasi menurut bahasa berasal dari bahasa latin, *"apreciato"* yang berarti mengindahkan atau menghargai. Secara istilah kata apresiasi dapat diartikan sebagai penghargaan penilaian, dan pengertian terhadap karya seni, meliputi tiga unsur penting yaitu: aspek kognitif, aspek emotif, dan aspek evaluatif.[31]

Aspek kognitif ialah aspek yang berhubungan dengan keterlibatan intelektual dari penonton dalam upaya mengartikan unsur-unsur dalam film secara objektif. Kemudian aspek emotif merupakan aspek yang berhubungan dengan emosi penonton dalam menghayati film. Terakhir aspek evaluatif memiliki arti memberikan penilain baik atau buruknya suatu film, nilai artistik indah tidak indah dan lain sebagainya.

[31] *Ibid,* hlm. 4-5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Animasi

a. Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin, *"animare",* yang artinya menghidupkan, mengisi dengan kehidupan, membuat menjadi hidup atau memberikan nyawa. Kata bahasa latin *"animattio",* memiliki akar kata *"animo"* ("menganimasikan" dan "memberikan kehidupan") dan *"attio"* ("sebuah aksi") berarti aksi untuk menghidupkan atau memberikan kehidupan.[32]

Animasi menurut Vaughan adalah suatu usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup[33] atau secara sederhana Animasi adalah gambar bergerak yang dibuat dengan merekam sekumpulan gambar diam dan diputar secara berurutan sehingga dapat menghasilkan gerakan adegan yang tidak terputus.[34] Prinsip pergerakan gambar dalam animasi mirip seperti prinsip kerja film dimana potongan gambar diputar secara berurutan sehingga menghasilkan gerakan yang utuh dalam suatu adegan.

Sebutan *anime* di Jepang merupakan kependekan dari pengucapan kata *animation* dalam bahasa inggris. Di Jepang istilah ini untuk menunjukan segala karya seni animasi dari negara manapun, sedangkan diluar jepang istilah *anime* merujuk kepada karya animasi dari Jepang.[35]

---

[32] Tim Studi Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019,* (Jakarta: PT Republik Resolusi, 2015) hlm. 4
[33] Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangan,* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010), hlm. 219
[34] Tim Studi Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, *Ekonomi Kreatif,* …., hlm. 11
[35] Tim Japanese Station, *Japanese Station Book,* (Jakarta Selatan: Bukune, 2015), hlm. 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Sejarah Animasi

Stephen Cavalier menerangkan bahwa sejarah animasi dunia dibagi dalam lima babak, yaitu:[36]

1). Babak pertama dimulai dari era sebelum 1900 atau yang bisa disebut *era origin of animation*, dimana animasi dibuat sebelum ditemukannya alat-alat modern seperti proyektor, film, dan kamera. Pada babak ini dimulai dengan ditemukannya gambar-gambar di dinding gua yang berurutan seperti sebuah adegan peristiwa atau sekuensial pada masa prasejarah, hingga ditemukannya berbagai macam alat yang bantu optik yang dipicu oleh *paper* dengan judul, *"The Persistence of Vision Regard to Moving Object"* yang dipublikasikan oleh Peter Roger pada tahun 1824.

Adapun alat optik lainnya yang ditemukan pada masa ini antara lain, Traumatrope pada tahun 1825 oleh John Airton Paris yang merupakan seorang fisikawan asal Inggris, *Phenakitiscope* yang ditemukan pada tahun 1831 oleh Josept Pleteau berasal dari Belgia, *Deadlum* yang ditemukan oleh William Horner yang kemudian dikembangkan menjadi *Zoetrope* pada tahun 1860, hingga terakhir pada akhir abad ke-19 *Praxinoscope* ditemukan oleh Charles Emile Reyanud dari Perancis.

2). Pada babak ini dikenal sebagai, *"The Era of experimental"* yang terhitung dalam rentang waktu 1900 sampai

[36] Kiwai Higuan, "Sejarah dan Perkembangan Animasi di Dunia", dalam *http://www.kikiwai.com/sejarah-dan-perkembangan-animasi-di-dunia/*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1927. Pada masa ini bersamaan dengan munculnya sinema yang ditandai dengan diperkenalkannya *cinemathography* oleh lumen brother di Perancis yang sekaligus menjadi awal munculnya animasi sampai sekarang.

Kemudian pada tahun 1899 Arthur Melbourne Cooper membuat film animasi pertama dengan Teknik stop frame dengan judul,*"Matches: An Appeal"* di Inggris hingga pada diproduksinya animasi panjang pertama berjudul, *"The Adventure of Prince Ahmed"* oleh Lotte Reineiger. Di Amerika terdapat beberapa animator generasi pertama yang mewarnai sejarah produksi film animasi di dunia antara lain Walt Disney, Emili Cohl, hingga Thomas Edison. 3). Babak ketiga yang terhitung dari rentan waktu tahun 1928-1957 yang dikenal dengan era emas film animasi baik dari segi teknikal, artistik ataupun secara komersil. Pada masa ini di tandai dengan era disney karena telah berhasil mendominasi animasi dunia. Awal kesuksesan disney dimulai karena peran Steamboat Willie yang melambungkan karakter utama Mickey Mouse hingga diproduksinya animasi berwarna pertama di dunia *"Snow White and Seven Dwarft"* pada tahun 1937.

4). Babak ke empat yaitu pada tahun 1958 sampai 1985 yang dikenal dengan era animasi televisi. Era ini berawal dari tahun 1958 dimana televisi telah menggeser dominasi layar lebar atau bioskop sebagai media baru untuk menikmati film. Pada masa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini animasi dibuat dalam bentuk serial hingga merambah kepada iklan komersil, selain itu pada masa ini animasi Jepang atau yang biasa disebut sebagai anime mulai muncul bersaing dengan produsen animasi amerika.

5). Pada era ini dikenal dengan era digital dimulai dari tahun 1986 . Di era ini penemuan teknologi digital dalam produksi animasi yang ditandai dengan berdirinya Pixar Studio pada tahun 1986 sebagai studio animasi computer pertama di dunia. Film animasi yang menandai mulainya era ini adalah diproduksinya Toy Story yang menggunakan teknologi 3D, kompleksitas produksi animasi sudah jauh melampui era-era sebelumnya dari segi bentuk, rupa, teknologi, gerak animasi media cerita dan detail lainnya yang mendekati realita.[37]

Adapun awal mula perkembangan animasi di Jepang dimulai pada tahun 1907-1911. Diawali dengan penemuan animasi pendek tiga detik yang dibuat untuk keperluan pribadi atau tidak ditayangkan secara komersil berjudul Katsuado Shasin. Pada tahun 1917 muncul animasi pertama yang ditayangkan secara komersil pertama kali di Jepang dengan judul, *Imokawa Mukuzo Genkaban no Maki* karya Oten Simokawa. Selain itu ada dua karya yang menjadi pionir perkembangan animasi di Jepang

[37] Arik Kurnia, "Sejarah Animasi Indonesia", dalam :*https://animation.binus.ac.id/2017/02/08/sejarah-animasi-indonesia-sebuah-pengantar/*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antara lain Namamura Gatana (1917) karya Jun'ichi Kouchi dan Urashima Taoru karya Seitaro Kitayoma.

Pada tahun 1933 muncul pertama kali anime yang memiliki dialog yang dibuat oleh Kenzuko Makaoka yang berjudul, *to Onna no Yo no Naka*. Pada masa ini Teknik *cell animation* mulai dikenal, *cell animation* sendiri adalah Teknik membuat animasi dengan cara tradisional atau dengan cara menggambar setiap detail pergerakan animasi pada sebuah kertas. Animasi yang menggunakan metode *cell animation* pertama pada pembuatan adalah *The Dance of Chagamas* yang diputar pada tahun 1934.

Pada tahun 1930-an animasi tidak hanya dibuat untuk kepentingan hiburan saja tetapi juga untuk kepentingan propaganda Jepang pada masa perang dunia ke-2. Pada masa ini terdapat dua animasi yang berdurasi 74 menit dengan judul *Momotaro no Umimasi* dan *Momotaro Umi no Shenpei* yang menceritakan kehebatan angkatan laut Jepang menyerang Pearl Harbour.

Pada 1948 kebangkitan animasi jepang setelah terpuruk akibat dampak kekalahan jepang pada perang dunia ke-2. Pada masa ini didirikan studio animasi yaitu TOEI Animation co. ltd. Yang memproduksi animasi panjang dan berwarna berjudul *Hakujen (The Tale of The White Sherpent)* karya Yaiji Yobushita (1958).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian pada tahun 1960, muncul anime dengan cerita antologi yang terdiri dari tiga dongeng dengan judul *Mitsu no Hanasi* dan tayang pertama kali di televisi Jepang. Kemudian selang setahun kemudian mulai di tayangkan animasi serial berjudul *Otogi Manga no Calendar* yang bertahan selama tiga tahun dan memiliki dua season yaitu *"Instant History* (1961-1962) dan *"Otogi Manga no Calendar"* (1962-1964). Kemudian muncul animasi terkenal televisi Jepang yaitu Astroboy sebagai tonggak kebangkitan animasi televisi jepang pada tahun 1963, anime ini diciptakan oleh Osamu Tezuka dan diproduksi oleh Studio Mushi Production yang didirakannya sendiri.[38]

c. Jenis dan Genre Dalam Animasi

Menurut pengembangan industri animasi kini, jenis-jenis animasi dapat dibedakan dari cara atau Teknik dalam tiap proses produksi, hasil akhir karya berupa dua atau tiga dimensi, dan media yang digunakan. Berdasarkan teknik produksinya animasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu;

1) Animasi Tradisional, yang disebut juga animasi sel adalah teknik produksi animasi yang dilakukan dengan cara menggambar manual dengan tangan diatas kertas film seluloid kemudian difoto satu persatu dan dijadikan gambar bergerak. Teknik ini

[38] Tim Japanese Station, *Japanese Station Book*, …., hlm. 73-77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sudah digunakan sejak dari awal abad ke-20. Ada beberapa Teknik lainnya dalam produksi animasi sel ini antara lain: (1). Animasi yang sepenuhnya di gambar tangan, (2). *Rotoscoping* yaitu teknik produksi animasi dengan cara menyalinan manual dari rekaman gerakan secara langsung *(live action)* agar sesuai dengan gerakan langsung, (3). Animasi gabungan yaitu teknik yang menggabungkan antara gambar manual dan *live action.*

2) Animasi gerak-henti *(Stop-Motion),* yaitu teknik produksi animasi dengan cara memanipulasi objek nyata yang biasanya terbuat dari plastik, tanah liat atau clay melalui teknologi fotografi pada setiap frame sehingga menjadi gambar bergerak. Berdasarkan dari objek yang digunakan sebagai karakter dalam produksi animasi jenis ini dapat dibedakan menjadi beberapa jenis: (1). Animasi boneka dengan rangka yang dapat digerakan untuk setiap frame, (2). Animasi tanah liat atau yang disebut dengan claynation dengan rangka yang dapat digerakan, (3). Animasi guntingan *(cutout),* menggunakan latar benda datar seperti kertas yang disusun sedemikian rupa dan dapat digerakan untuk direkam tiap frame.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Animasi Komputer, produksi animasi yang keseluruhan atau sebagian proses pengerjaannya secara digital komputer, bahkan saat ini animasi 2D dan 3D menggunakan komputer.

Berdasarkan hasil akhir dari proses produksinya animasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu;

1) Animasi dua dimensi, animasi jenis ini dapat dibuat secara digital maupun tradisional. Pada saat ini animasi tradisional sudah mulai ditinggalkan karena memiliki banyak kelemahan yaitu waktu yang dibutuhkan dalam aktivitas produksi yang lama dan kurangnya sumberdaya manusia karena membutuhkan kemampuan menggambar tangan yang baik.

   Animasi dua dimensi digerakan dengan serangkaian gambar yang direkam satu persatu. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menggerakan animasi dua dimensi antara lain; (1). Klasik yaitu menggunakan gambar tangan dalam pembuatanya, (2). Berbentuk *flip book* yaitu menggerakan rangkaian gambar yang disatukan dalam sebuah buku menggunakan jempol, (3). Guntingan atau *cutout* dan, (4). Teknik *rotoscope.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Animasi tiga dimensi, pada jenis ini terdapat dua jenis animasi yaitu Stop motion dan CG *(Computer Generated)*. Pada teknologi CG pada jenis animasi ini digunakan untuk membuat latar untuk tempat interaksi antar karakter dalam animasi, animasi CG dilihat dari prosesnya dapat didefinisikan proses memberikan kehidupan pada karakter *(modelling, riging, animating)* agar dapat dikatakan sebagai film animasi.
3) Animasi gerak-henti *(Stop-Motion)*, animasi jenis ini dibuat dengan bantuan teknologi fotografi dengan cara menggerakan objek sedikit demi sedikit kemudian di foto perframe dan disatukan sehingga menjadi satu adegan. Animasi jenis ini tidak perlu banyak menggunakan bantuan aplikasi komputer untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan objek aslinya sehingga lebih murah dalam ongkos produksi.

Sedangkan berdasarkan media penayangannya animasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu;

1) Animasi film layar lebar, yaitu animasi berdurasi 60 sampai 120 menit yang dibuat untuk tayang di bioskop dan biasanya diproduksi oleh studio animasi besar karena membutuhkan banyak dana,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sumberdaya manusia dan waktu produksi yang relatif lama secara professional. Misalnya; The Tale Princes Kaguya, Aladin, dll.

2) Animasi Serial Televisi, animasi ini biasanya berdurasi sekita 15 sampai 20 menit dan ditayangkan sesuai dengan target penonton yang dituju dalam menyajikan jalan cerita. Misalnya Shaun The Sheep, Bernard Bear, dll.
3) Animasi Iklan, animasi ini dibuat untuk menciptakan efek tertentu dan untuk kepentingan komersil suatu poduk, contoh animasi ini adalah pada iklan oreo.
4) Animasi Web, yaitu animasi berupa pergerakan huruf atau logo pada suatu iklan dalam website agar pengunjung tetarik.
5) Animasi Game, yaitu animasi yang dibuat untuk pergerakan dan efek yang dibutuhkan dalam suatu game.[39]

Dalam cerita yang sajikan pada tiap karya animasi seperti halnya film terdapat berbagai macam jenis cerita atau genre yang disesuaikan dengan umur dan selera penonton, secara garis besar genre dalam animasi jepang berdasarkan usia penonton dapat dikategorikan menjadi beberapa macam antara lain;

[39] Tim Studi Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, *Ekonomi Kreatif: Rencana*,….,hlm. 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) *Kodomo*, genre ini diperuntukan untuk anak-anak baik laki-laki ataupun perempuan dengan rentang usia 6 sampai 11 tahun, yang ceritanya berisi mengenai keseharian anak-anak dengan tema seperti persahabatan dan keluarga. Contoh beberapa animasi jepang dengan mengusung genre ini adalah; Doraemon, P-Man, Chibi Maruko Chan, dll.
2) *Shounen*, genre ini diperuntukan bagi penonton remaja laki-laki dengan rentang usia mulai dari umur 12 sampai 18 tahun. Genre ini memiliki ciri dengan pemeran utama adalah tokoh karakter laki-laki, cerita yang penuh dengan adegan aksi dan terdapat sisipan unsur komedi. Beberapa anime yang bergenre jenis ini antara lain; Dragon Ball, Inuyasha, Naruto dll.
3) *Shoujo*, genre ini ditargetkan untuk penonton remaja perempuan mulai dari umur 10 sampai 18 tahun, dalam genre ini biasanya mengankat cerita tentang romansa, dan permasalahan antar manusia dengan tema yang beragam mulai dari yang ringan seperti slice of life hingga yang mengangkat tema fiksi sains. Beberapa contoh anime yang mengangkat genre ini adalah; Sailor Moon, Tokyo Mew Mew, Fruit Basket, dll.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) *Seinen*, jenis genre ini diperuntukan bagi penonton dengan usia mulai dari 20 sampai 30 tahun atau usia diatasnya. Dalam genre ini biasanya mengangkat jalan cerita dengan tema-tema yang lebih berat dan syarat konflik dengan berbagai tema seperti aksi, politik, hubungan antar manusia, dan olahraga, bahkan tak jarang mengangkat tema dengan konten seksual.

   Di Jepang genre ini dapat dibedakan dengan cara melihat huruf aksara kanji yang digunakan dalam penulisan teksnya, pada genre shounen ataupun genre lainnya menggunakan furigana atau semacam cara baca dalam huruf kanji hiragana sedangkan genre ini sebaliknya. Contoh beberapa anime dengan jalan cerita jenis genre ini adalah; Hidamari Sketch, Non-non Biyori, K-On!, dll.

5) *Josei*, genre ini merupakan kebalikan dari genre seinen yang diperuntukan bagi wanita dewasa mulai dari usia 15 sampai 44 tahun dengan mengangkat cerita seputar kehidupan seperti pada genre shoujo dengan jalan cerita lebih realistis dan tak jarang menampilkan konten seksual secara eksplisit. Beberapa contoh anime bergenre jenis ini adalah;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Chihayafuru, Hachimitsu to Clover, dan Nodame Cantanible.[40]

d. Prinsip Animasi

Thomas dan Johnston memberikan 12 prinsip animasi yang di adopsi dari animasi produksi Disney, antara lain adalah:

1) *Anticipation*

   ada aksi sebelum sesuatu terjadi seperti ancang-ancang sebelum lari, bergerak berlawanan arah dengan yang dituju dan sebagainya.

2) *Squash and stretch* merupakan salah satu prinsip dalam animasi yang membuat animasi menjadi lebih hidup.

3) *Staging*

   Prinsip ini berhubungan dengan pembuatanya, termasuk dari sudut pengambilan gambar, framing dan panjang scene. Hal ini akan memengaruhi dan memudahkan penonton memahami interaksi yang terjadi pada animasi.

4) *Straight-ahead action* dan *pose to pose*

   Straight-ahead action dimulai dari satu titik dan berakhir di titik lain dalam atu gerakan yang kontinu, misalnya berlari. Sedangkan *pose to pose* adalah

[40] Iruna Ireuna, "Genre-genre Anime yang Harus Lo Ketahui – Bagian 1", dalam: *https://www.kincir.com/movie/anime/genre-genre-anime-yang-harus-lo-ketahui-bagian-1*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

variasi gerakan dalam satu *scene* yang membutuhkan kejelasan penggambaran *keyframe* untuk menandai gerakan yang ekstrem.

5) *Follow through* and *overlapping action*

   Follow through merupakan kebalikan dari anticipation yaitu ketika karakter berhenti ada bagian yang bergerak seperti rambut, baju ataupun yang lainnya. Sedangkan *overlapping action* terjadi jika *follow through* yang menjadi *anticipation* untuk gerakan selanjutnya.

6) *Secondary Action,* Gerakan-gerakan tambahan yang bertujuan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi memiliki kesan lebih hidup

7) *Appeal,* keunikan karakter dalam animasi yang terdiri dari tampilan, sifat karakter ataupun gabungan antara keduanya.

8) *Exaggeration,* gerakan yang berlebihan dengan tujuan agar menciptakan keunikan pada latar suasana dalam sebuah adegan animasi.

9) *Arcs,* pergerakan lengkung alami pada tubuh karakter animasi.

10) *Timming and Space, Timming* berarti waktu kapan karakter melakukan pergerakan sedangkan *space* adalah perlambatan atau percepatan suatu gerakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11) *Solid Drawing,* merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh animator dan menjadi unsur yang penting dalam pembuatan animasi klasik.

12) *Slow in and slow out,* prinsip ini sama dengan *spacing. Slow in* adalah pergerakan dari lambat menjadi cepat sedangkan *slow out* pergerakan yang diawali dengan cepat menjadi lambat..[41]

3. Konsep Gender

a. pengertian Konsep Gender

Dalam sebuah karya seni film seringkali mengangkat ide-ide cerita berasal dari kehidupan sosial ditengah masyarakat, hubungan antar tokoh dalam film tak ubahnya seperti dalam kehidupan sehari-hari, bahkan cerita dalam film terkadang muncul sebagai kritik atas sebuah system kehidupan. Diantara tema yang sering diangkat melalui film adalah mengenai gender.

Konsep gender merupakan ciri-ciri budaya yang membedakan antara laki-laki dengan perempuan baik meliputi peran, perilaku, mentalitas ataupun karakteristik emosional dan faktor nonbiologis lainnya berdasarkan kondisi lingkungan sosial dan budayanya.[42]

---

[41] *Binanto, Multimedia Digital Dasar*,...,hlm. 219.

[42] Saparinah Sadli, *Berbeda tetapi Setara Pemikiran tentang Kajian Perempuan*, (Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, 2010) hlm.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gender sering diartikan sama oleh masyarakat sebagai jenis kelamin (seks), padahal kedua hal tersebut merupakan istilah yang berbeda. Seks mengacu kepada bentuk fisik atau biologi yang membedakan antara laki-laki dengan perempuan dan merupakan kodrat dari tuhan, sedangkan konsep gender adalah sifat yang membedakan ciri laki-laki dengan perempuan yang dibangun oleh kebiasaan sosial atau budaya.

Sejarah pembentukan konsep gender ditengah masyarakat sudah terjadi sangat lama, sehingga nilai-nilai yang berkaitan dengan hal itu dianggap sebagai bentuk kodrat tuhan dalam individu yang menentukan bagaimana harus bersikap dalam berkehidupan sesuai dengan jenis kelamin dan terkadang menimbulkan ketidakadilan dan bias gender, padahal kehidupan seseorang individu ditentuikan juga dengan orientasi gender yang dianutnya yang meliputi seksualitas, hubungan dan mengambil suatu keputusan secara otonom. Berikut beberapa pengembangan konsep gender yang dikemukakan oleh Hubbies antara lain;

1) Gender Difference, perbedaan sikap, karakter dan perilaku individu dalam kehidupan sosial masyarakat berdasarkan jenis kelamin.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Gender Gap, yaitu perbedaan dalam cara berprilaku politik antara laki-laki dengan perempuan.
3) Genderization, acuan konsep penempatan jenis kelamin kepada identitas diri dan pandangan masyarakat.
4) Gender Identity, perilaku dan sikap yang harus dimiliki oleh seseorang berdasarkan jenis kelaminya.
5) Gender role, peran dalam kehidupan masyarakat antara laki-laki dengan perempuan dalam bentuk budaya tertentu.

Adapun perbedaan konsep gender dan seks dijelaskan dengan beberapa perbedaan menurut Unger, antara lain; (1) sumber perbedaan utama adalah seks berasal dari kodrat tuhan sedangkan gender berasal dar manusia. (2) visi dan misi seks adalah kesetaraan sedangkan visi misi dari gender adalah kebiasaan. (3) unsur pembeda seks adalah alat reproduksi (biologis) sedangkan unsur pembeda dalam gender adalah kebudayaan (Perilaku). (4) seks bersifat kodrat dan tidak dapat dipertukarkan sedangkan gender merupakan harkat, martabat, dan dapat dipertukarkan. (5) seks membawa dampak kesempurnaan, kenikmatan, dan bersikap saling menguntungkan antara kedua belah pihak sedangkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gender membawa dampak terciptanya kepanatasan individu dalam berperilaku dan bersikap merugikan perempuan, (6) seks berlaku tidak terbatas ruang dan waktu sedangkan gender dapat berubah, musiman dan berbeda kelas.[43]

b. Keberagaman Identitas Gender

Identitas gender merupakan suatu konsep pemahaman tentang diri seseorang tentang dirinya sebagai pria atau wanita ataupun bukan keduanya yang diyakini secara pribadi yang berdasarkan faktor biologis ataupun pengaruh proses sosialisasi sejak lahir. Identitas gender ditunjukan oleh individu dengan cara berprilaku verbal ataupun nonverbal berdasarkan perilaku pria ataupun wanita berdasrakan kecenderungan individu tersebut.[44] Identitas gender seseorang individu tak terlepas dari pengaruh budaya dan interaksi sosial dengan lingkungan yang dapat menetukan bagaimana kehidupan seseorang dari segi perilaku.

Di Indonesia konsepsi tentang gender sendiri ditanamkan melalui berbagai macam institusi dan medium, seperti ideologi negara, kurikulum sekolah atau doktrin

[43] Alfian Rokhmansyah, *Pengantar Gender dan Feminisme; Pemahaman Awal Kritik Sastra Feminisme*, (Yogyakarta; Garudawacha, 2016) Hal. 4-5.
[44] *Ibid*, hlm. 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

agama. Usaha-usaha dalam mengkonstruk konsep gender tersebut mengakibatkan tekanan sosial kepada individu-individu yang memiliki orientasi gender dan seksualitas berbeda untuk bersikap sesuai dengan peran gender atau norma masyarakat yang berdampak diekslusifkannya wacana gender dan orientasi seksual lainnya.[45]

Isu-isu mengenai penyimpangan orientasi dan identitas gender beberapa tahun belakangan menjadi isu yang sering diperbincangkan, bahkan isu-isu tentang Lesbian, Gay, Biseksual, dan Trangender (LGBT) dan orientasi seksual lainnya dianggap menjadi stigma negatif di masyarakat yang berakibat terjadinya dikriminasi dan persekusi.

Konsep identitas gender non binner telah sejak lama terdapat di Indonesia, banyak artefak dan historis mengenai konsep-konsep homoseksualitas, homoerotika, hingga gender non biner (diluar perempuan dan laki-laki).[46] Contoh keberagaman gender di Indonesia terdapat pada masyarakat Bugis yang memiliki beberapa konsep gender dalam kebudayaan kuno pra islam.

Dalam masyarakat bugis terdapat lima jenis gender dalam kebudayaan kuno sebelum datangnya agama islam,

---

[45] Anindya Joediono, "Penelusuran Historis Orientasi Seksual dan Keberagaman Gender dalam Masyarakat Tradisional" , dalam: *https://medium.com/merah-muda-memudar/penelusuran-historis-orientasi-seksual-dan-keberagaman-gender-dalam-masyarakat-tradisional-e7b66ec75387*

[46] *Ibid.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antara lain adalah; (1) Bissu, adalah pendeta agama bugis kuno pra islam yang memiliki peran sebagai penasehat, pengabdi dan penjaga Arajang yang merupakan benda pusaka keramat. Istilah bissu berasal dari bahsa bugis yaitu "mabessi" yang berarti bersih. (2) Oroane, artinya Pria atau lelaki yang harus dituntut maskulin dan mampu menjalin hubungan dengan perempuan. (3) Makkunrai, berarti perempuan atau wanita yang dituntut memiliki sifat feminim, sebagai istri dan mengurus anak atau rumah tangga. (4) Calabai, adalah laki-laki yang berpenampilan seperti perempuan dan mengambil peran sebagai perempuan heteroseksual lainnya dalam masyarakat bugis. (5) Calalai artinya perempuan yang memiliki penampilan seperti laki-laki atau yang sering disebut tomboy yang mengambil peran seperti lelaki pada umumnya dalam masyarakat bugis.[47]

Fakta bahwa terdapatnya orientasi gender yang berbeda dari kebudayaan masyarakat pada umumnya telah terbukti menciptakan orientasi seksual yang tidak biasa juga pada individu tertentu dalam masyarakat. Melalui karya seni dan media massa kebudayaan-kebudayaan tertentu disebarkan dan dapat ditangkap oleh masyarakat tanpa terbatas ruang dan waktu.

[47] *Ibid.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam karya animasi jepang atau anime terdapat banyak simbol dan lambang mengenai berbagai macam gender dan seksualitas yang disebarkan dalam berbagai macam genre. Dalam penelitian ini mencoba mengetahui makna-makna yang terdapat pada simbol atau lambang keberagaman gender dalam animasi Jepang yang diharapkan dapat memperkaya khazanah pengetahuan dibidang gender dan komunikasi dalam budaya pop.

B. Kajian Teori

1. Semiotika

a. Pengertian Analisis Semiotika

Semiotika adalah salah satu pendekatan dalam ilmu kesutraan yang mempelajari mengenai tanda-tanda dalam kehidupan sosial, selain digunakan sebagai pendekatan dalam keilmuan bahasa, semiotika berkembang digunakan dalam mengkaji fenomena-fenomena ilmu komunikasi dan bidang seni, seperti film, media, seni fotografi dll.

Menurut bahasa arti semiotika berasal dari bahasa yunani *"Semeion"* yang berarti tanda. Tanda sendiri didefiniskan sebagai sesuatu yang muncul atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dan mewakili suatu yang lain. Seperti contoh sirine mobil polisi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ambulance atau pemadam kebakaran yang menandakan adanya sesuatu yang membahayakan disuatu tempat.[48]

Perkembangan ilmu semiotika tak lepas dari dua filsuf dan ilmuwan sosial yaitu Ferdinand Saussure dan Charles Sanders Pierce. Saussure mendefinisikan semiotika adalah merupakan sesuatu yang membahas tanda-tanda ditengah masyarakat yang merupakan bagian dari psikologi sosial dengan tujuan menunjukan bagaimana sistem tanda terbentuk dengan kaidah-kaidah yang mengaturnya. Sedangkan menurut Pierce, semiotika merujuk kepada doktrin formal tentang tanda. Konsep dasar semiotika adalah tanda, yang dimaksud tanda disini bukan hanya bahasa dan komunikasi tetapi kehidupan sosial dan pikiran manusia juga terkait dengan tanda-tanda yang menghubungkan dengan realitas.[49]

Menurut Van Zoest, semiotika adalah ilmu tanda *(sign)* dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya meliputi; cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penemerimaannya oleh orang yang menggunakannya.[50] Berdasarkan definisi tersebut dapat diketahui bahwa semiotika sama halnya dengan komunikasi, yaitu tentang bagaimana sesuatu tanda atau pesan dapat

---

[48] Kurniawan, *Semiotika Roland barthes*, (Magelang: Yayasan Indonesiatera, 2001), hlm. 49
[49] Mujiono, *Kajian Semiotika dalam*,..,Hal. 5
[50] Mahi, H. Hikmat, *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan sastra*, (Yogyakarta; Graha Ilmu, 2011), hlm. 105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikirimkan, diterima, dan memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya. pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Little John yang mengatakan bahwa, manusia dengan perantara tanda-tanda dapat melakukan komunikasi tentang banyak hal dengan sesamanya.[51]

b. Macam-macam Semiotika

Menurut Umberto Uno seorang ahli semiotika berkebangsaan Italia, mengatakan bahwa semiotika secara garis besar dibedakan menjadi dua macam, yaitu semiotika signifikasi dan semiotika komunikasi. Semiotika signifikasi ialah jenis semiotika yang tidak menekankan adanya tujuan suatu tanda dikomunikasikan dan lebih menekankan mengenai pemahaman pada suatu tanda. Sedangkan semiotika komunikasi merupakan jenis semiotika yang lebih menekankan kepada teori pembentukan suatu tanda yang terdiri dari beberapa faktor dalam komunikasi meliputi; pengirim, penerima kode atau sistem tanda, pesan, saluran komunikasi, dan acuan pembicaraan. Pateda, membagi semiotika dalam sembilan macam sebagai berikut;

1) Semiotika analitik, yaitu semiotik yang menganalisa mengenai sistem tanda pada ide, objek dan makna.

[51] Indiwan Seto Wahjuwibowo, *Semiotika Komunikasi Edisi III*, (Yogyakarta; Mitra Wacana Media, 2018), hlm. 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna terdapat pada makna tetentu dalam suatu lambang.

2) Semiotika deskriptif, yakni semiotika yang memperhatikan sistem tanda yang dapat dialami sekarang. Contoh adalah mendung pertanda hujan akan turun, tanda yang tetap berlaku walaupun pada masa kini terdapat objek lain yang menandakan akan terjadinya hujan.
3) Semiotika faunal (zoosemiotic), jenis semiotika ini membahas sistem tanda yang digunakan oleh hewan, seperti tanda anjing menggonggong pada malam hari, gerakan ekor kucing saat memangsa, dan hal lainnya yang berkaitan dengan hewan.
4) Semiotika kultural, semiotika jenis ini mengkaji mengenai tanda-tanda yang berlaku dalam kehidupan sosial dan budaya suatu masyarakat tertentu. Disetiap kelompok masyarakat memiliki simbol-simbol budaya berupa tanda-tanda tertentu.
5) Semiotika naratif, semiotik yang mengkaji sistem tanda yang bersumber dari cerita-cerita rakyat, mitos, dan legenda *(foklore)* baik secara lisan ataupun tulisan pada masyarakat tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Semiotika natural, semiotika jenis ini mengkaji tentang sistem tanda yang dihasilkan oleh kejadian alam semesta, seperti bencana alam dan pertanda alam lainnya.
7) Semiotika normatif, semiotik jenis ini membahas mengenai tanda-tanda yang berasal dari norma-norma yang dibuat oleh manusia yang berupa suatu tanda atau simbol. Contoh marka jalan dan rambu lalu lintas.
8) Semiotika sosial, yakni semiotika yang mengkaji sistem tanda yang dihasilkan manusia yang berwujud tanda-tanda yang baik berwujud kalimat ataupun kata atau dengan kata lain bahasa.
9) Semiotika struktural, semiotika jenis ini dikhususkan mengkaji tentang sistem tanda yang terdapat pada struktur-struktur dalam bidang kebahasaan.[52]

c. Semiotika Model Roland Barthes

Membahas perkembangan semiotika tak lepas dari peran Roland Barthes. Dalam pemikiranya tentang semiotika merupakan bagaimana mempelajari kemanusiaan *(humanity)* memaknai berbagai macam hal *(things).*

[52] *Ibid*, Hal 105-106

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurutnya memaknai *(to signify)* tidak bisa disamakan dengan mengkomunikasikan *(to Communicate),* dalam pengertian lain memaknai objek-objek bukan hanya bertujuan untuk menginformasikan tetapi juga mengkonstitusikan sistem terstruktur dari tanda. Dengan demikian ia menganggap proses signifikasi sebagai proses yang total dengan susunan yang terstruktur. Lebih lanjut ia menganggap proses signifikasi bukan hanya terdapat pada bahasa tetapi juga kehidupan sosial.

Dalam semiotika yang dikemukakannya, Roland Barthes menganggap tentang denotasi dan konotasi sebagai kunci dalam analisisnya. Barthes mendefinisikan tanda *(Sign)* sebagai sistem yang terdiri dari ekspresi (E) atau *signifier* dalam hubungannya (R) dengan *content* (atau *signified*) (C): ERC.

Sebuah sistem tanda primer *(priemer sign system)* dapat menjadi sebuah elemen dari sebuah sistem tenda yang lebih lengkap dan memiliki makan yang berbeda ketimbang semula. Dengan demikian, sistem tanda primer merupakan denotatif sedangkan sistem tanda kedua adalah salah satu dari semiotika konotatif dan menjadi kunci penting dalam semiologi model Roland Barthes.

Denotatif secara sederhana dapat dimaknai sebagai simbol atau lambang dan makna yang terdapat secara kasat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mata atau harfiah pada objek, sedangkan konotatif dapat diartikan sebagai makna yan g sesungguhnya yang terdapat pada lambang atau objek.

2. Teori Performativitas Gender *(Queer Theory)*

Teori ini dikembangkan dan dikemukakan oleh Judith P. Butler pada tahun 90-an. Pandangan Butler tentang identitas gender dibentuk oleh perilaku atau praktik-praktik individu yang disebut *gender act* dan sidepakati secara sosial sebagai penanda ciri antara laki-laki dengan perempuan.[53]

Menurut Butler seks bukan hanya masalah fenomena biologis tetapi juga merupakan konstruksi ideal yang dimaterialkan oleh waktu dengan cara memaksa terus menerus oleh norma pengaturan. Tubuh bukan hanya dipahami sebagai plat yang di atasnya kemudian dibentuk seksualitas dan gender. Namun gender dan seksualitas itu terdapat dalam tubuh. Konsep ini dikembangkan oleh Butler dan menyatakan bahwa identitas gender dibentuk secara performatif melalui diskursus.[54]

Teori queer berakar dari pandangan bahwa identitas gender tidak bersifat tetap dan stabil. Dalam teori queer konsep gender dipandang dimana individu memiliki tubuh, individu dapat

[53] R. S.H. Mulyandari, "Analisis Teori Performance dan Positioning dalam komunikasi pembangunan berwawasan gender", *Jurnal Komunikasi Pembangunan,* Februari 2010 Vol. 08 No. 01, Hal. 61

[54] Yohanes Erik Wibawa, Perfomativitas Gender dalm Film The Kids Are All Right Karya Lisa Chodolenko, 2014, skripsi, Semarang: Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukan suatu identitas, dan individu dapat menetukan ketertarikan dengan seseorang. Dan ketiga hal tersebut menurut teori ini tidak saling berhubungan sedangkan pada konsep gender tradisional ketiga konsep yang telah disebutkan saling berkaitan. Konsep dalam teori ini menyatakan bahwa identitas gender merupakan *performance*, dimana identitas gender seseorang dapat berubah-ubah sesuai dengan apa yang dilakukan seseorang pada waktu tertentu.

Teori ini peneliti rasa cocok untuk mengetahui representasi identitas gender tokoh Kyubei yang menampilkan perilaku gender

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subyek dalam penelitian ini adalah serial animasi gintama episode 80 dan 81. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah suara (audio), gambar (visual), latar (setting) dan teknik pengambilan gambar (shoot).

1. Profil Film

(Gambar 3.1, Poster Serial Animasi Gintama)

Serial animasi Gintama diadaptasi dari manga karya Hideaki Sorachi dengan judul sama yang diterbitkan oleh majalah Shonen Jump dan serial animasinya diproduksi oleh Studio Sunrise

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sedangkan penayangannya bekerjasama dengan TV Tokyo. Anime yang menggabungkan perpaduan genre *comedy, Sci-fi*, dan *action* ini menceritakan tentang mantan pejuang samurai bernama Sataka Gintoki yang tinggal bersama dua temannya yaitu Kagura dan Shinpaci Shimura, mereka menyebut diri sebagai *Yorozuya* dan bekerja sebagai serabutan untuk membayar sewa bulanan tempat tinggal yang mereka sewa. Animasi ini bersetting dijaman *Edo* yang dimana pada saat itu jepang telah di invasi oleh alien dari planet lain yang disebut Amanto.

Selain muncul dalam bentuk manga atau komik dan serial animasi, anime ini juga memproduksi musik, serial novel ringan, dan video game konsol yang dapat dimainkan untuk PS2 dan nintendo Wii. Bahkan pada beberapa waktu belakangan serial animasi ini dibuat versi manusia yang diperankan oleh aktor jepang Sun Oghuri yang juga merupakan pemeran Genji dalam film *Crows Zero.*

Serial animasi ini juga pernah tayang beberapa episode di stasiun televisi nasional indosiar pada tahun 2011, bahkan disulih suarakan ke bahasa Indonesia hingga enam episode oleh PT Reka Citra Swhara (RCS) sebelum akhirnya diberhentikan tayang karena dinilai kurang disukai di Indonesia.

2. Penokohan

Adapun tokoh-tokoh karakter yang terdapat dalam serial animasi Gintama yang penulis sebutkan merupakan tokoh-tokoh yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terdapat dalam episode-episode yang dijadikan objek penelitian, antara lain sebagai berikut:

1) Sataka Kintoki, karakter ini diambil dari nama legenda Jepang yaitu kintaro yang merupakan anak yang kuat dalam cerita rakyat jepang pada masa *"Heian"* yang setelah dewasa mengganti namanya menjadi Sakata Kintoki. Karakter ini merupakan pemeran utama dalam serial animasi ini, ia merupakan seorang mantan samurai yang belakangan menjadi pengangguran karena Jepang diinvasi oleh alien yang dinamakan *amanto.*
2) Shimura Shinpachi, nama dalam karakter ini diambil dari nama komandan *Shinsengumi* unit II semacam polisi khusus pada zaman *edo* di Jepang, yaitu Nagakura Shinpachi dan nama Shimura diambil dari nama keluarga komedian Jepang yaitu Shimura Ken. Karakter ini digunakan oleh *Author* sebagai orang yang membuat *Punchline* dalam adegan-adegan lucu ditiap episode.
3) Kagura, karakter ini merupakan alien dalam wujud anak perempuan yang sangat kuat. Karakter ini sering membuat masalah kepada Kintoki dan Shinpachi karena bersifat kekanak-kanakan.
4) Isao Kondo, nama karakter ini diambil dari Isami Kondo yang merupakan komandan asli dari *Shinsengumi,* yaitu pasukan polisi pada zaman *edo.* Karakter ini sering dijuluki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai Gorila oleh tokoh lainnya karena memiliki banyak bulu halus pada bagian tubuhnya selain itu karakter ini dibuat sebagai seseorang yang menyukai Ottae kakak dari Shinpachi dan selalu mendapat penolakan.

5) Hijikata Toshiro, karakter ini diambil dari nama wakil komandan *shinsengumi* yaitu Hijikata Toshizo. Karakter ini memiliki sikap dingin dan sangat menyukai mayonaise untuk dicampurkan ditiap makanan yang ingin dimakannya.
6) Okita Sogo, karakter ini lagi-lagi diambil dari nama salah satu komandan unit dalam *shinsengumi,* yaitu Okita Soji. Ia merupakan orang yang paling berbakat, jenius dan cakap dalam satuan *shinsengumi.* Karakter ini memiliki sikap sadis dan kadang sering berselisih dengan Kagura.
7) Shimura Ottae, karakter ini adalah kakak perempuan dari Shinpachi Shimura yang bekerja sebagai wanita bar. Karakter ini merupakan tokoh yang paling cantik, kuat, dan pemarah karena ulah yang dibuat tokoh lainnya.
8) Katsura Kotaro, merupakan tokoh yang beroposisi dengan pemerintahan *Shogun* dan selalu melarikan diri karena merupakan buronan politik. Tokoh ini sering bersama Elizabeth yaitu tokoh manusia dalam kostum penguin yang misterius.
9) Kyubei Yagyu, tokoh ini merupakan anak perempuan keturunan klan terhormat yagyu yang dipaksa menjadi laki-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

laki demi kehormatan klan. Karena di didik sebagai samurai oleh ayah dan kakeknya ia menganggap jati dirinya dan sering berperilaku sebagai laki-laki, bahkan ia ingin menikahi Ottae-San tetapi mendapat pertentangan dari Shinpachi dan teman-teman dari Kintoki-San.

10) Yagyu Koshimori, Ayah dari Kyube Yagyu merupakan bangsawan terkenal yang sering melayani *Shogun* atau semacam kepala negara pada zaman edo.

11) Yagyu Binbokusai, nama tokoh ini memiliki arti secara harfiah yaitu bau kemiskinan, ia kakek dari Kyube Yagyu dan merupakan kepala keluarga dari klan yagyu. Anggota dari klan Yagyu ini sering dijadikan lelucon dalam tiap episode karena bertubuh pendek.

12) Empat kartu AS keluarga Yagyu, atau empat pengawal terkuat keluarga Yagyu terdiri dari; Itsuki Kitaoji, Sui Minamoto, Tsukamu Nishino, dan Ayumu Tojo. Keempat tokoh ini dalam episode 76 sampai 80 berperan sebagai anak buah Kyube Yagyu dan akan melawan Kintoki dan kawan-kawan dalam merebut kembali Ottae.

3. **Sinopsis**

Dalam sepanjang episode 76 sampai 80 yang menjadi objek dalam penelitian ini menceritakan tentang kembalinya Kyubei Yagyu dari pengembaraannya untuk belajar ilmu pedang. Ia datang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kembali ke *Kabuchiko* untuk menuntut janji kepada Ottae pada waktu mereka masih kecil, yaitu untuk menikahinya yang sebenarnya merupakan kesalahpahaman Kyubei.

Rencana Kyubei mendapatkan tentangan dari Shinpachi yang merupakan adik dari Ottae, dibantu oleh Kintoki, Kagura, dan beberapa anggota *Shinsengumi*, Shinpachi menantang klan yagyu untuk berperang dengan memainkan sebuah permainan pertarungan dengan cara memecahkan piring kecil yang terdapat disetiap tubuh lawan dan pemenangnya boleh mendapatkan Ottae.

Selain itu alasan *Shinsengumi* membantu Shinpachi karena Kondo-San yang merupakan komandan *Shinsengumi* ingin membebaskan Ottae karena ketidak relaannya Ottae menikah dengan Kyubei. Dalam episode ini para tokoh seolah menunjukan rencana Kyubei menikahi Ottae merupakan hal yang menyimpang dan harus dicegah karena berkaitan dengan masa depan Ottae sebagai wanita normal.

Pada episode terakhir pertarungan dimenangkan oleh kelompok Shinpachi dan Ottae menjelaskan janji yang disalahpahami oleh Yagyu dan ia pun menyadari bahwa jati diri yang ditunjukan selama ini bukanlah karena keinginannya tetapi karena paksaan dari ayah dan kakeknya demi kehormatan keluarga. Dan pada akhirnya Kyubei menganggap Ottae sebagai sahabat bukan lagi sebagai kekasih.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Produksi Serial Animasi Gintama

Adapun produksi serial animasi Gintama ini merupakan jenis animasi dua dimensi yang proses pengerjaannya oleh studio menggunakan bantuan teknis komputer dan gambar tangan dari kreator manga. Animasi ini sengaja dibuat dengan banyak epiode atau serial karena untuk ditayangkan di televisi. berikut rincian mengenai produksi dari serial animasi Gintama.

Pencipta Manga	: Hideaki Sorachi
Sutradara	: Shinji Takamatsu (Episode 1-105), Yoichi Fujita (Episode 100-201).
Musik	: Audio Highs
Studio	: Sunrise dan Bandai Namco Pictures
Lisensor	: Sentai Filmnetwork
Tanggal dan Waktu Tayang	: 4 April 2006 – 25 Maret 2005,
Saluran Televisi	: Tv Tokyo
Episode	: 367 Episode
Dialog	: Bahasa Jepang
Subtitle	: Bahasa Indonesia

Dalam anime Gintama, tema cerita disebut dengan *Arc*. Pada penelitian ini penulis hanya menggunakan Subjek penelitian sebanyak lima episode, yakni mulai dari episode 76 sampai dengan 80 yang merupakan Arc yang menceritakan tokoh Kyubei Yagyu. Alasan peneliti menggunakan objek tersebut dari seluruh episode Gintama yang diproduksi adalah karena dalam episode tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak terdapat keunikan yang ditampilkan melalui tanda-tanda audio dan visual berupa potongan gambar adegan dan dialog yang berkaitan dengan representasi identitas gender.

B. Deskripsi Data Penelitian

Dalam tahapan ini peneliti mencoba mendeskripsikan data yang akan diteliti dalam tabel-tabel sehingga dapat dengan mudah dipaparkan untuk kemudian dianalisis sesuai dengan metode penelitian yang penulis gunakan yaitu semiotika model Roland Barthes sesuai makna denotasi dan kontasi dalam tabel-tabel berikut;

1. Episode 80

   a. Scene 2

Tabel 3.1: Adegan Pertarungan Kyubei dengan Hijikata

Visual	Durasi	Dialog/Audio	Makna Denotatif
Gambar 3.1.1 Long Shoot	05.01 - 05.18	Kyubei: Kau terengah-engah, membiarkan tarikan nafasmu, itu tandanya	Kyubei dan Hijikata bertarung disebuah hutan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 Gambar 3.1.2 Medium Close Up Gambar 3.1.3 Medium Close Up		lemah! Apakah kau mengejekku? Kau juga tak hanya terengah-engah tapi juga ragu-ragu dalam menyerang. Apa kau piker bisa menang hanya dengan begitu saja? Apa yang kau mainkan?	
Makna Konotatif			
Dalam scene ini menunjukan bahwa, tokoh Kyubei merupakan tokoh yang kuat sebagai seorang samurai dan mampu mengalahkan Hijikata yang merupakan wakil komandan pasukan shinsenghumi atau sejenis pasukan polisi pada zaman bakufu edo atau yang dikenal Keshoghunan Tokugawa. Hal ini terlihat pada gambar			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3,1,3 dimana hijikata mendapat pukulan telak dari pedang kayu yang digunakan Kyubei. Hal ini menunjukan identitas gender yang muncul pada tokoh Kyubei dalam scene ini adalah sikap-sikap maskulin seperti halnya pria, yaitu merupakan sosok yang kuat dan tempramen. Sedangkan sikap ragu-ragu yang ditunjukan oleh Hijikata merupakan sikap bushido yaitu mengacu pada kepada kode etik seorang samurai yang mengatur pada nilai-nilai kehormatan. Saking dijunjung tingginya nilai-nilai kehormatan seorang samurai akan malu jika mati atau kalah karena wanita. Hijikata menyadari bahwa Kyubei seorang wanita melalui intuisinya saat bertarung sehingga ragu-ragu untuk menyerang Kyubei.

b. Scene 8

Tabel 3.2: Adegan Shinpachi mengetahui bahwa Kyubei Wanita

Visual	Durasi	Dialog/Audio	Makna Denotatif
	12.00-12.09	Shinpachi: Kyubei seorang perempuan?,	Shinpachi tercengang mengetahui

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3.2.1 Medium Shoot Gambar 3.2.2 Medium Close Up Gambar 3.2,3 Medium Close Up Gambar 3.2.4 Medium Close Up Gambar 3.2.5 Medium Close Up		apa yang sedang terjadi?!, Hijikata: Maksudku dia punya apa yang kau tak punya, dan dia menghilangkan apa yang kau dapat. Shinpachi: Tadi..dia bilang ingin menikahi kakakku. Tak mungkin.. apakah kau menganggap kakakku seorang pria Ottae: Tubuh Kyu-Chan memang	Kyubei sebenarnya perempuan tapi ingin menikahi kakaknya. Namun, Ottae megakui identitas gender Kyubei sebagai orang yang trangender.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		wanita, tapi hatinya pria, dia hanya menyukai wanita’	
Makna Konotatif			
Pada scene ini menunjukan bahwa Ottae, mengakui identitas gender Kyubei yang merupakan transgender dan memiliki orientasi ketertarikan dengan sesama jenis. Dalam budaya masyarakat Jepang pada zaman Edo homoseksualitas dan rumah bordir di legalkan. Budaya perilaku homoseksualitas pada zaman edo diawali oleh perilaku yang ada pada para biksu pendeta Shinto yang sering melakukan hal tersebut pada pria muda yang menjadi pembantunya, perilaku ini juga dilakukan oleh kalangan samurai karena di medan perang tidak ditemani istri ataupun wanita sehingga melakukan hal tersebut dengan sesame laki-laki. Ottae mengakui identitas gender Kyubei sebagaimana lumrahnya hal tersebut pada zaman edo walaupun merupakan perbuatan yang bertentangan dengan nilai moral. Animasi ini mencoba menyajikan fakta sejarah melalui scene ini dimana homoseksualitas			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada zaman edo dianggap lumrah sedangkan hubungan antara sesame jenis antar wanita kurang begitu dianggap baik karena stereotype wanita sebagai penjaga moral dalam keluarga melalui kegiatan rumah tangga dan sebagai ibu.

c. Scene 9

Tabel 3.3: Adegan Pertarungan Binbokusai-Sama dan Kontoki

Visual	Durasi	Dialog/Audio	Makna Denotatif
Gambar, 3.3.1 Medium Shoot Gambar, 3.3.2 Long shoot	12.19-12.31	Banbokusai: Mereka bilang siapapun yang mengganggu cinta, Ia layak ditendang oleh kuda. Tak baik lo mengganggu pasangan yang bersumpah	Binbokusai sama menerima identitas gender cucunya Kyubei dengan mendukung pernikahannya dengan Ottae.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		untuk menjadi suami istri Kintoki: Suami istri?, jangan membuatku ketawa kakek! Tuan mudamu itu sebenarnya tuan purti kan?	
Makna Konotatif			
Dalam scene ini Banbokusai Sama yang merupakan kakek Kyubei mendukung hubungan pernikahan antara Kyubei dengan Ottae. Namun kintoki mengetahui bahwa Kyubei seorang wanita, dan menganggap bahwa itu lelucon. Sikap yang di tunjukan Binbokusai Sama merupakan sikap mempertahankan harga diri sebagai bangsawan dengan cara melarang Kintoki untuk mencampuri urusan pernikahan Kyubei dengan Ottae. Selain itu tokoh ini memberikan pesan mengenai			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kebebasan hak individu untuk menjalani jati dirinya sebagai pria ataupun wanita.

d. Scene 10

Table 3.4: Adegan penentangan Shinpachi terhadap pernikahan Kyubei dengan kakaknya

Visual	Durasi	Dialog/Audio	Makna Denotatif
Gambar 3.4.1 Medium Close UP Gambar 3.4.2 Medium Close Up	12.19-12.31	Omong kosong. Apa kau pikir semua akan menerima itu?! Kakak, mengapa kau tak bicara apapun disaat seperti ini? Kau sudah tau kan? Atau.. apa karena kau sudah tau	Penolakan shinpachi terhadap pernikahan sejenis Kyubei dengan kakaknya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		dan ingin tetap menikahi Kyubei?	
Makna Konotatif			
Dalam scene ini terlihat Shinpachi tidak terima bahwa kakaknya menikah dengan Kyubei yang sebenarnya adalah seorang wanita. Pada zaman edo hubungan homoseksualitas merupakan hal wajar dan legal. Sejarah awal munculnya sikap homoseksual dalam masyarakat Jepang pada zaman edo dimulai dari kalangan para pendeta Shinto yang sering melakukan kepada biarawan yang lebih muda, sedangkan pada kalangan samurai homoseksualitas muncul karena hasrat seksual saat perang tidak bisa terlampiaskan karena wanita tidak ikut berperang. Hubungan homoseksual pada masa itu disebut dengan Nanshoku Walaupun telah menjadi fenomena ditengah masyarakat Jepang feudal pada masa itu, namun nanshoku masih dianggap hal yang tidak wajar dan mendapat berbagai macam kritik, perbuatan tersebut juga dipandang tidak menghormati kesetaraan hubungan pria dan wanita			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena lebih memilih mealakukan hubungan dengan sesame jenis.

Dalam scene ini nanshoku ditampilkan melalui hubungan sesama jenis antar wanita, namun tidak mengeskploitasi adegan yang biasanya ditampilkan vulgar karena untuk mendapatkan ekspektasi penonton mengenai hubungan lesbian, namun menampilkan adegan melalui konteks hubungan sosial melalui adegan action dan comedy.

penolakan Shinpachi merupakan wujud ketidakrelaan kakanya menjadi seorang lesbian karena menikah dengan Kyubei. Selain itu Ia mempertimbangkan masa depan kakaknya yang kelak ingin menjadi seorang istri dan ibu yang sesuai dengan norma masyarakat Jepang pada umumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Scene 11

Tabel 3.5: Adegan Kyubei belajar beladiri di dojo

Visual	Durasi	Dialog/ Audio	Makna Denotatif
Gambar, 3.5.1 Medium Shoot Gambar, 3.5.2 Medium Close Up Gambar, 3.5.3 Medium Shoot	13.54 – 14.22	Koshinori: Kau sebut dirimu seorang pria? Kyubei: tapi..aku ini perempuan.. Koshinori: kau itu orang terpilih di klan yagyu. Kau bukan perempuan	Orangtua Kyubei mengkonstruk identitas gender Kyubei menjadi seorang anak laki-laki.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 Gambar, 3.5.4		! Kau laki-laki.	
Makna Konotatif			
Dalam scene ini terlihat bahwa orangtua Kyubei mendidiknya sebagai seorang pria, Ia di paksa untuk menjadi anak laki-laki dengan belajar beladiri di dojo. Konstruksi identitas gender sebagai seorang pria dipaksakan oleh orangtua agar Kyubei memiliki kedudukan di klan yagyu yang terkenal sebagai keluarga samurai pelindung shogun. Dalam budaya Jepang pada zaman edo, masyarakat hidup berdasarkan pembagian kasta yang disebut Shinokoso yaitu pembagian kasta berdasarkan profesi masyarakat antara lain kaum samurai atau bushi, petani, pengrajin, dan pedagang. Kaum samurai adalah kaum yang memiliki kedudukan yang tinggi pada masa itu. Walaupun demikian wanita dalam lingkungan keluarga samurai tetap menjadi warga kelas dua yang mengurusi urusan domestik rumah tangga. Sehingga tidak memiliki kedudukan dalam memimpin keluarga atau klan.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adanya system Ie dalam kekeluargaan jepang sampai pada waktu ini menetapkan laki-laki sebagai pemimpin keluarga. Dalam scene ini budaya patriarki yang tinggi pada zaman edo dalam lingkungan keluarga bushi ditunjukan melalui karakter Kyubei. Film serial animasi gintama ini mencoba menyajikan sejarah budaya patriarki Jepang pada zaman edo melalui arc atau tema cerita yang menyinggung identitas gender nonbinner atau LGBT.

f. Scene 5

Tabel 3.6: Adegan Kyubei membela Ottae dari penagih hutang yang ingin mengancamnya

Visual	Durasi	Dialog/Audio	Makna Denotatif
 Gambar, 3.6.1 Medium Shoot Gambar, 3.6.2 Medium close up	16.38-16.52	Kyubei: aku tak pernh jadi laki-laki walau bagaimanapun. Tapi aku akan.. menjadi kuat melebihi laki-laki ataupun wanita, hanya untukmu,	Kyubei menyadari dirinya tidak bisa menjadi seorang laki-laki untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 Gambar, 3.6.3		Tae chan..dan aku akan melindungimu..aku janji.	melindungi Ottae.
Makna Konotatif			
Dalam scene ini Kyubei berjanji akan menjadi seseorang yang kuat untuk melindungi Ottae. Kata kuat biasanya merujuk kepada sikap maskulin pria, namun dalam scene ini kata kuat menunjukan sebagai kata netral yang tidak membedakan sikap antara pria ataupun wanita. Kata kuat jika dikaitkan dengan pria bisa berarti kekuatan fisik, mental, ketegaran, dan lain sebagainya. Sedangkan kata kuat jika merujuk pada stereotype sikap wanita diartikan sebagai kuat dalam menahan rasa sakit, bekerja mengurus urusan domestik dan memiliki pendirian yang kuat dalam menjaga nilai-nilai dalam keluarga ataupun masyarakat dengan menjadi seorang ibu. Dengan kata lain kata kuat bukan hanya dari segi fisik ataupun mental, tetapi kata kuat yang diucapkan Kyube merujuk pada sikap, norma dan nilai yang baik terdapat pada pria ataupun wanita sebagai seorang yang			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terhormat demi melindungi Ottae. Scene ini berusaha mengungkapkan kesetaraan gender melalui kata kuat yang diucapkan secara netral dan tidak merujuk kepada jenis kelamin atau gender tertentu.

2. Episode 81

g. Scene 5

Tabel 3.7: Adegan Kyubei menceritakan identitas dirinya yang queer

Visual	Durasi	Dialog/Audio	Makna Denotatif
Gambar, 3.7.1 Close Up Gambar, 3.7.2 Medium Shoot	09.39-10.01	Kyubei: Aku tahu bahwa Ayah dan Kakek melindungiku dan membesarkanku menjadi seperti pria. Mereka hanya ingin membuatku menjadi seorang yang bukan	Kesadaran Kyubei atas konstruksi orang tua terhadap identitas gender dan dampaknya demi meyelamatkan dirinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar, 3.7.3 Medium Shoot		wanita ataupun pria. Tak ada yang salah karena aku seperti ini. Ini murni kesalahanku karena aku lemah.	
Makna Konotatif			
Dalam scene ini menunjukan bahwa dampak dari konstruksi identitas gender Kyubei yang dibentuk oleh orangtuanya menjadikan Ia tidak memiliki identitas gender yang jelas atau yang sering disebut dengan istilah queer. Istilah queer memiliki arti sebagai orang yang memiliki identitas gender yang bukan laki dan bukan perempuan, ketidakjelasan identitas ini menimbulkan kebimbangan jati diri dan mengacu pada kecenderungan bagaimana ia bersikap dalam interaksi dengan orang lain.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Film animasi ini mencoba menyajikan dampak merugikan dari budaya patriarki pada zaman edo di Jepang, seperti sebagai sebuah kritik atas konsep-konsep gender yang dikonstruk melalui budaya Jepang yang merugikan kaum wanita dalam lingkungan kekeluargaan bangsawan di Jepang.

h. Scene 6

Tabel 3.8: Adegan Kyubei menangis dan memeluk Ottae

Visual	Durasi	Dialog/Audio	Makna Denotatif
Gambar, 3.8.1 Close Up Gambar, 3.8.2 Close Up	11.00-12.00	Kyubei: Aku ingin seperti mu, Tae Chan gadis yang kuat begitu juga hatinya Ottae: Kyu Chan adalah Kyu Chan. Tak penting jika dirimu seorang pria ataupun	Kyubei menyadari identitas gender dirinya yang salah, dan ingin menjadi seseorang seperti Ottae

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 Gambar, 3.8.3 Medium Shoot Gambar, 3.8.4 Long Shoot		wanita. Kau adalah teman berharga yang paling kucintai! Jadi.. jangan menangis, dan kau sebut dirimu samurai. Kyubei: Tae Chan Ottae: Maaf..Maaf.. tapi untuk hari ini silahkan menangis! Karena kau seorang wanita.	
Makna Konotatif			
Dalam scene ini terlihat Kyubei menangis dan memeluk Ottae, scene ini menunjukan sisi feminim dari Kyubei yaitu memiliki sifat yang emosional seperti halnya			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

wanita pada umumnya ketika menceritakan suatu masalah yang berat dalam dirinya.

Kyubei mengungkapkan dirinya ingin menjadi gadis yang kuat seperti Ottae, hal ini menunjukan keinginan mengubah identitas dirinya sebagai wanita. Akan tetapi tanggapan Ottae di dialog selanjutnya menunjukan penerimaan dirinya atas identitas gender yang selama ini ditampilkan.

Secara keseluruhan dalam scene ini menunjukan sikap persahabatan antar wanita yang begitu emosional, Kyubei yang sering menampilkan sikap maskulin seperti seorang pria ternyata dalam dirinya masih menyisakan sikap feminim, lembut dan emosional.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Temuan atau hasil penelitian merupakan intisari dari keseluruhan proses penelitian untuk menjawab fokus masalah yang diangkat, yaitu representasi gender tokoh Kyubei Yagyu dalam film serial animasi Gintama. Berdasarkan dari penyajian data pada bab sebelumnya, dalam setiap adegan yang ditampilkan sepanjang episode 80 dan 81 pada film serial animasi ini memiliki makna tertentu yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

Peneliti telah menemukan data valid mengenai identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dalam film serial animasi Gintama episode 80 dan 81 sesuai dengan signifikasi dua tahap milik semiotika model Roland Barthes dengan menyebutkan makna secara denotasi dan konotasi.

Makna-makna yang terdapat dalam episode 80 dan 81 tersebut merepresentasikan bahwa identitas gender tokoh Kyubei sebagian besar dibentuk oleh budaya feodal dan patriarki Jepang pada zaman Edo, yang akan peneliti jelaskan dalam point-point berikut:

1. Subordinasi Kedudukan Perempuan dalam Lingkungan Keluarga Bangsawan Samurai pada Zaman Edo Jepang .

   Pada zaman edo masyarakat terbagi menjadi empat kasta berdasarkan bidang pekerjaannya yaitu: Kaum samurai, Petani,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pedagang dan Pengrajin. Yang menjadi kaum yang memiliki kasta paling tinggi adalah para samurai atau juga yang dikenal dengan kaum bushi. Pada zaman edo wanita menjadi warga kelas dua setelah pria walaupun ia besar dalam lingkungan keluarga bushi. Subordinasi peran gender wanita dalam lingkungan keluarga bushi karena wanita dianggap tidak dapat berperang dan hanya dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga dan mengasuh anak.

Pada periode Heian kedudukan wanita dianggap tinggi bahkan beberapa klan dipimpin oleh seorang ratu, hal tersebut berangsur-angsur hilang karena pengaruh dari ajaran confisius dari Cina dan budaya feodal yang diterapkan oleh pemerintahan Bakufu Shogun Tokugawa yang berkuasa pada zaman edo.

Di Jepang dari zaman edo hingga hari ini dalam sebuah keluarga berlaku sistem *Ie*, yaitu sistem patriarki yang mengatur supremasi pria dalam keluarga menerapkan aturan-aturan. Dalam data-data yang sudah peneiliti paparkan pada bab sebelumnya, pada table 3.5 terlihat bahwa konstruksi gender tokoh Kyubei dibentuk karena adanya subordinasi kedudukan wanita dalam lingkungan keluarga samurai sehingga memunculkan kerugian dipihak wanita karena tidak memiliki kedudukan dan hak dalam keluarga. Seperti yang terlihat, budaya patriarki juga ditampilkan pada tabel 3.4 dimana Shinpachi menentang pernikahan sejenis, yang berarti bahwa perbuatan tersebut merupakan hal yang negatif dan tidak sesuai dengan norma masyarakat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Film serial animasi ini mencoba untuk menampilkan kritik atas nilai budaya patriarki yang masih dipraktekan di Jepang hingga saat ini. Walaupun dianggap sebagai negara maju, sistem *Ie* yang mulai dipraktekan pada zaman edo bakufu masih dianut dalam sistem kekeluargaan hingga saat ini yang menyebabkan deskriminasi peran gender wanita dalam keluarga hanya sebagai ibu rumah tangga. Terjadinya kesenjangan gender pada masyarakat Jepang hingga saat ini menempatkan Jepang pada peringkat 114 dari 144 negara menurut survei kesetaraan gender yang diselenggarakan oleh *world economic forum.*

2. Makna Identitas Gender Diperoleh Melalui Proses Makro Melihat Realitas di Luar Lingkungan Keluarga

Temuan selanjutnya dalam penelitian ini adalah sikap gender yang dimunculkan tokoh Kyubei merupakan sikap-sikap gender yang tidak mengacu kepada jenis gender tertentu secara spesifik. Dalam uraian pemaparan data pada bab sebelumnya terdapat tanda-tanda verbal dan nonverbal yang identik dengan sikap maskulin pada pria, antara lain seperti sikap berani, kuat, dan melindungi seperti pada *scene 2*.

Sedangkan sikap feminim yang identik dengan wanita muncul pada *scene* 8 yang dianalisa, dimana Kyubei memeluk Ottae sambal menangis. Sikap-sikap yang muncul adalah sikap meluapkan emosi dengan cara menangis dan persahabatan yang kental antar wanita.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kata kuat dan lemah menjadi kata yang sering disebutkan oleh Kyubei dalam dialog, kata kuat yang biasa mengacu kepada sikap gender maskulin pria menjadi kata netral tanpa merujuk salah satu gender, hal ini memberikan pesan-pesan kesetaraan baik kepada pria, wanita ataupun gender nonbinner lainnya.

Menurut hemat peneliti, pembuat film serial animasi ini ingin menampilkan wawasan gender melalui tokoh Kyubei dengan karakter tokoh gender queer yang ingin terlepas dari konsep gender tradisional dan patriarki. Dengan demikian identitas gender tokoh Kyubei dapat dilihat melalui peran ataupun kecenderungan sikap yang sedang dilakukan. Kecenderungan sikap gender yang dimunculkan Kyubei adalah sikap-sikap yang mengacu pada gender maskulin namun pada waktu tertentu ia memunculkan sikap feminim.

Proses komunikasi intrapersonal dalam diri tokoh Kyubei Yagyu menjadikannya sadar akan bagaimana harusnya identitas gender yang sesuai dengan dirinya melalui proses melihat realitas diluar lingkungan keluarga secara makro. Dalam hal ini kemudian realitas tersebut dipersepsi melalui kata kuat dan lemah yang sering muncul dalam data yang memberikan pemahaman bahwa ia ingin menjadi seorang wanita yang kuat secara fisik dan mental seperti Ottae.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Pada tahap ini peneliti mencoba mengkonfirmasikan hasil penelitian yang telah di dapat melalui serangkaian proses analisa menggunakan metode

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semiotika Roland Barthes dengan teori queer. Teori queer lahir dari kesadaran bahwa komunitas gay dan lesbian termasuk dari kelompok yang terpinggirkan dari budaya dominan yang telah dikonstruksi selama berabad-abad.

Orang-orang yang memiliki identitas gender diluar konsep pria dan wanita dibanyak negara dianggap sebagai orang-orang dengan penyakit sosial dan harus dijauhi, sehingga dikucilkan dan deskriminasi dalam kehidupan bermasyarakat. Padahal mereka juga berkeinginan untuk berkonstribusi dan memiliki peran sosial, terlebih bagi orang-orang yang memiliki identitas queer yang tidak bisa menempatkan diri terhadap kelompok masyarakat tertentu karena merasa bukan merupakan pria ataupun wanita.

Teori queer memiliki asumsi bahwa perilaku gender tidak mencerminkan orientasi gender individu. Identitas dibentuk secara performatif, secara berulang-ulang hingga terdapat identitas yang sebenarnya melalui devaluasi, stigmatisasi dan abnormalisasi praktek seksual. Jika kita hubungkan teori ini dengan hasil temuan yang peneliti sebutkan pada bagian sebelumnya maka akan terlihat bagaimana identitas gender tokoh Kyubei terlihat.

Pada tokoh Kyubei Yagyu identitas gender dibentuk melalui konstruksi gender yang ditekankan oleh keluarga sehingga mau tidak mau identitas gender itu dilakukan secara berulang-ulang dalam kehidupan sehari-hari dan kemudian melekat menjadi jati dirinya yang bukan hanya mengimitasi penampilan fisik tetapi juga mengimitasi sikap mental bak seorang laki-laki.

Dalam konsep teori queer memiliki pandangan berbeda denga konsep gender tradisional yang berpandangan bahwa individu memiliki identitas yang tetap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu mengacu pada jenis kelamin laki-laki dan perempuan, kemudian budaya membangun konsep gender yang stabil dari jenis kelamin tersebut, kemudian jenis kelamin dan gender menentukan ketertarikan individu dengan lawan jenis.

Sedangkan dalam teori queer konsep gender dipandang dimana individu memiliki tubuh, individu dapat menunjukan suatu identitas, dan individu dapat menetukan ketertarikan dengan seseorang. Dan ketiga hal tersebut menurut teori ini tidak saling berhubungan sedangkan pada konsep gender tradisional ketiga konsep yang telah disebutkan saling berkaitan. Konsep dalam teori ini menyatakan bahwa identitas gender merupakan *performance*, dimana identitas gender seseorang dapat berubah-ubah sesuai dengan apa yang dilakukan seseorang pada waktu tertentu.

Secara keseluruhan identitas yang ditampilkan tokoh Kyubei Yagyu merupakan representasi dari identitas transgender, lesbianitas dan sikap gender queer. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa sikap-sikap yang dimunculkan adalah sikap-sikap maskulin yang biasanya melekat pada pria seperti: sikap kuat, berani dan sikap melindungi. Sedangkan sikap feminim yang terlihat antara lain adalah sikap emosional seperti mudah menangis saat berbicara dari hati kehati.

Serial animasi Gintama mencoba menampilkan isu-isu mengenai gender dalam balutan sejarah yang dikemas melalui kreativitas efek film animasi yang sekaligus merupakan cerminan dari tanggapan masyarakat Jepang saat ini mengenai isu-isu identitas gender tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti pada bab sebelumnya, peneliti mendapat beberapa kesimpulan terkait identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dalam serial animasi Gintama, antara lain:

Identitas gender tokoh Kyubei Yagyu direpresentasikan sebagai sosok wanita tetapi meyakini diri sebagai seorang laki-laki akibat konstruksi gender yang dipaksakan keluarga. Hal ini ditandai dengan beberapa scene yang menampilkan sikap-sikap maskulin, seperti tangguh, berani, dan melindungi.

Walaupun meyakini diri sebagai pria tokoh Kyubei menunjukan sikap-sikap feminim yang mengacu kepada sikap wanita, yaitu sikap emosional seperti mudah menangis saat berbicara dari hati kehati. Dengan demikian identitas gender yang ditampilkan dapat dilihat berdasarkan konteks situasi tempat dan waktu.

B. Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang peneliti berikan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut**:**

1. Bagi masyarakat dan khalayak, butuh kebijakan pilihan tontonan keluarga melalui film animasi yang mengandung makna pelajaran dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nilai-nilai kehidupan sosial yang baik dapat menjadi hiburan yang direkomendasikan untuk keluarga,

2. Karena terdapat banyak keterbatasan dalam penelitian ini, bagi penelitian selanjutnya diharapkan mampu melakukan penelitian yang lebih rinci dan mendalam mengenai kajian gender dan film

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal:

Binanto Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya.* Yogyakarta: Andi.

Choirul Arif, Moch. 2014. *Dasar-Dasar Kajian Budaya dan Media*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.

Danesi, Marcel. 2012. *Pesan, tanda, dan Makna.* Yogyakarta: Jalasutra.

Efendy, Heru. 2009. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga.

Fachrudin, Andi. 2012. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*.. Jakarta: Kencana Prenada Media.

H. Hikmat, Mahi. 2011. *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Imanjaya, Ekky. 2006. *A To Z Indonesian Film.* Bandung; DAR! Mizan.

Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes.* Magelang: Yayasan Indonesiatera.

M. Hikmat, Mahi. 2011. *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Makarao, Nurul Ramadhan. 2009. *Gender dalam Bidang Kesehatan.* Bandung: Alfabeta.

Mujiono, Yoyon. "Kajian Semiotika dalam Film". *Jurnal Ilmu Komunikasi,* Vol.1, No. 1, April 2011.

Mulyana, Dedy. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Nugraha, G. Setya. 2013. *Kamus Bahasa Indonesia Praktis.* Surabaya: Sulita Jaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rokhmansyah, Alfian. 2010. *Pengantar Gender & Feminisme; Pemahaman Awal Kritik Sastra Feminis.* Yogyakarta: Garudawachana.

Sadli, Sapariah. 2010. *Berbeda tetapi Setara Pemikiran tentang Kajian Perempuan.* Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.

Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi.* Bandung: PT. Rajawali Press.

Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D.* Jakarta; PT. Elex Media komputindo.

Tim Japanese Station. 2015. *Japanese Station Book.* Jakarta Selatan: Bukune.

Tim Studi Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019.* 2015. Jakarta: PT Republik Resolusi.

Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wahjuwibowo, Indiwan Seto. 2018. *Semiotika Komunikasi Edisi III*. Yogyakarta; Mitra Wacana Media.

Wazis, Kun. 2012. *Media Massa dan Konstruksi Realitas.* Yogyakarta: Aditya Media Publishing.

Website

Sartini, Ni Wayan. “Tinjauan Teoritik tentang Semiotik”. Artikel. Tanpa tahun. Dalam: *http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/Tinjauan%20Teoritik%20tentang%20Semiotik.pdf*

W, Kevin. Persembahan terbaru dari indosiar: Gintama. 7 November 2011. dalam; *www.kaorinusantara.or.id/amp/newsline/3132/persembahan-terbaru-indosiar-gintama*

Kurnia, Arik. Sejarah Animasi Indonesia. 8 Februari 2017. dalam: *https://animation.binus.ac.id/2017/02/08/sejarah-animasi-indonesia-sebuah-pengantar/*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Joediono, Anindya. Penelusuran Historis Orientasi Seksual dan Keberagaman Gender dalam Masyarakat Tradisional. Dalam; *https://medium.com/merah-muda-memudar/penelusuran-historis-orientasi-seksual-dan-keberagaman-gender-dalam-masyarakat-tradisional-e7b66ec75387*

Higuan, Kiwai. Sejarah dan Perkembangan Animasi di Dunia. 31 Oktober 2017. Dalam: *http://www.kikiwai.com/sejarah-dan-perkembangan-animasi-di-dunia/*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BIODATA PENULIS

Nama	: Anis Prabowo
Jenis Kelamin	: Laki-laki
TTL	: Mataram, 20 Desember 1996
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: Jalan Montong Gamang – Ganti Km. 9, Desa Janapria, Kec. Janapria Kab. Lombok Tengah, NTB
Fakultas	: Dakwah dan Komunikasi
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
NIM	: B76215037
Riwayat Pendidikan	: - TK. Dharma Wanita, Janapria – Lombok Tengah, (2003-2004)

- SD Negeri 2, Janapria – Lombok Tengah, (2004-2010)
- SMP Negeri 1, Janapria – Lombok Tengah, (2010-2013)
- MA Hamzanwadi NW, Pancor – Lombok Timur, (2013-2015)
- S1 Prodi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya, (2015-2019).